Regione Lazio

DIREZIONE SVILUPPO ECONOM., ATTIV. PROD. E LAZIO CREATIVO

Atti dirigenziali di Gestione

Determinazione 27 giugno 2019, n. G08730

POR FESR Lazio 2014-2020. Azione 3.5.1 - Progetto A0121E0001 - "LOIC – Lazio Open Innovation Centre di Zagarolo". Approvazione Schede Operative CLAB, STARTUP ACADEMY, STARTUP CAMPUS.

OGGETTO: POR FESR Lazio 2014-2020. Azione 3.5.1 - Progetto A0121E0001 - "*LOIC – Lazio Open Innovation Centre di Zagarolo*". Approvazione Schede Operative CLAB, STARTUP ACADEMY, STARTUP CAMPUS.

IL DIRETTORE DELLA DIREZIONE REGIONALE PER LO SVILUPPO ECONOMICO, LE ATTIVITA' PRODUTTIVE E LAZIO CREATIVO
anche in qualità di Autorità di Gestione del POR FESR Lazio 2014-2020

VISTO lo Statuto della Regione Lazio, approvato con Legge Statutaria 11 novembre 2004, n. 1;

VISTA la Legge Regionale 18/02/2002, n. 6, "*Disciplina del sistema organizzativo della Giunta e del Consiglio e disposizioni relative alla dirigenza ed al personale regionale*" e successive modificazioni;

VISTO il Regolamento Regionale 06/09/2002, n. 1, concernente l'organizzazione degli uffici e dei servizi della Giunta regionale e successive modificazioni;

VISTO l'art. 24 della L.R. n. 6/1999 "*Istituzione dell'Agenzia regionale per gli investimenti e lo sviluppo"*;

VISTA la Legge Regionale 13 dicembre 2013, n. 10 recante "*Disposizioni in materia di riordino delle Società regionali operanti nel settore dello sviluppo economico e imprenditoriale*";

VISTO il Regolamento (UE) n. 1301/2013 del 17 dicembre 2013, del Parlamento Europeo e del Consiglio, relativo al "*Fondo europeo di sviluppo regionale e a disposizioni specifiche concernenti l'obiettivo "Investimenti a favore della crescita e dell'occupazione", che abroga il Regolamento (CE) n. 1080/2006*";

VISTO il Regolamento (UE) n. 1303/2013 del 17 dicembre 2013, recante "*disposizioni comuni sul Fondo europeo di sviluppo regionale, sul Fondo sociale europeo, sul Fondo di coesione, sul Fondo europeo agricolo per lo sviluppo rurale e sul Fondo europeo per gli affari marittimi e la pesca e disposizioni generali sul Fondo europeo di sviluppo regionale, sul Fondo sociale europeo, sul Fondo di coesione e sul Fondo europeo per gli affari marittimi e la pesca, che abroga il Regolamento (CE) n. 1083/2006 del Consiglio"*;

VISTA la Deliberazione di Giunta Regionale n. 660 del 14 ottobre 2014, con la quale è stata individuata, tra l'altro, la Direzione Regionale per lo Sviluppo Economico e le Attività Produttive quale Autorità di Gestione del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) per il ciclo di programmazione 2014-2020;

VISTO il Programma Operativo POR FESR Lazio 2014 - 2020, approvato con Decisione della Commissione Europea del 12 febbraio 2015, n. C(2015) 924 e da ultimo modificato con decisione di esecuzione della Commissione del 19 dicembre 2018, n. C(2018) 9115;

VISTA la Deliberazione della Giunta Regionale n. 281 del 31 maggio 2016, con la quale è stato adottato il documento definitivo "*Smart Specialisation Strategy (S3) Regione Lazio*" quale soddisfacimento della condizionalità ex ante, così come riportato nell'allegato XI al Regolamento (UE) n. 1303/2013;

VISTA la Deliberazione di Giunta Regionale n. 845 del 30 dicembre 2016, con la quale, a seguito del perfezionamento dell'iter di designazione dell'Autorità di Gestione e dell'Autorità di Certificazione per il POR FESR 2014-2020, è stata, tra l'altro, designata, quale Autorità di Gestione del POR FESR 2014-2020, il Direttore pro-tempore della Direzione regionale per lo Sviluppo Economico e le Attività Produttive, affidando allo stesso le funzioni definite all'art. 125 del Regolamento (UE) n. 1303/2013;

VISTA la D.G.R. n. 20 del 22/01/2019 che conferisce alla Dr.ssa Tiziana Petucci l'incarico di Direttore della Direzione regionale per lo Sviluppo Economico, le Attività Produttive e Lazio Creativo ai sensi del regolamento di organizzazione 6 settembre 2002, n. 1;

PREMESSO che:

- con D.G.R. n. 393 del 28/07/2015, successivamente modificata con D.G.R. n. 718 del 27/11/2018, è stato attivato il progetto rete "*Spazio Attivo*" e individuata la società *in house* Lazio Innova S.p.A. quale soggetto principalmente preposto alla gestione del progetto rete "*Spazio Attivo*";
- con D.G.R. n. 411 del 19/07/2016, successivamente modificata con D.G.R. n. 750 del 30/11/2018, è stata approvata la M.A.P.O. relativa all'Azione 3.5.1 – sub azione a)"*Spazio Attivo: riforma degli incubatori in luoghi di accesso ai servizi regionali per l'impresa e il lavoro*" per un importo di €. 5.000.000,00 ripartiti nel periodo 2014-2020;
- le risorse finanziarie per il progetto rete "*Spazio Attivo*" sono pari a € 10.000.000,00 di cui € 5.000.000,00 a valere sull'Azione 3.5.1a del POR FESR Lazio 2014-2020 e € 5.000.000,00 a valere sul capitolo di bilancio regionale C11911 – Spese per interventi in materia di Spazi Attivi;
- con DE n. G16233 del 27/12/2016 è stato impegnato l'importo totale di € 5.000.000,00 sul capitolo di bilancio regionale C11911 – Spese per interventi in materia di Spazi Attivi;
- con Determinazione n. G04803 del 14/04/2017, è stato approvato il Progetto "*LOIC – Lazio Open Innovation Centre di Zagarolo*" per una spesa complessiva preventivata di € 5.289.480,80, di cui € 2.500.000,00 di risorse afferenti all'Asse 3 – Azione 3.5.1a del POR FESR Lazio 2014-2020 e la rimanente quota, pari a € 2.789.480,80, a carico del capitolo di bilancio regionale C11911 – Spese per interventi in materia di Spazi Attivi;
- con Determinazione n. G08812 del 12/07/2018 è stata approvata la Relazione istruttoria, ai sensi dell'art. 192 del decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, sull'affidamento, da parte della Regione Lazio, alla società *in house* Lazio Innova S.p.A. delle attività di assistenza tecnica nel corso della programmazione 2014-2020, in conformità alla normativa comunitaria, nazionale e regionale di riferimento;
- con Determinazione n. G13126 del 18/10/2018 è stato approvato il documento "*Descrizione delle funzioni e delle procedure in essere presso l'AdG e l'AdC*" (versione 03);
- in data 13/09/2017 è stata sottoscritta dalla Regione Lazio e Lazio Innova S.p.A. la Convenzione per l'attuazione del progetto denominato "*LOIC – Lazio Open Innovation Centre di Zagarolo*", Reg. Cron. n. 20407 del 30/08/2017, successivamente modificata con Atto di modifica Reg. Cron. n. 21738 del 13/09/2018;

CONSIDERATO che al comma 2 dell'art. 2 della sopracitata Convenzione è previsto che, Lazio Innova S.p.A., provvederà, prima della realizzazione di ogni singolo programma/evento previsto nel Progetto, a sottoporre alla preventiva autorizzazione dell'AdG la relativa Scheda Operativa;

PRESO ATTO delle Schede Operative relative alle Misure CLAB LAZIO, STARTUP ACADEMY e STARTUP CAMPUS, oltrechè delle tabelle riepilogative riguardanti le voci di spesa e il piano dei costi, trasmesse da Lazio Innova S.p.A. con la nota prot. n. 14319 del 05/06/2019, come riportato nell'Allegato 1, parte integrante e sostanziale della presente determinazione;

VALUTATO che le attività previste nelle suddette Schede Operative rispondono pienamente a quanto previsto dall'Azione 3.5.1a del POR FESR Lazio 2014-2020 e dal progetto approvato con DE n. G04803 del 14/04/2017, nel rispetto degli obiettivi prefissati e dei risultati attesi;

RILEVATO che le voci di spesa e il piano dei costi previsti nelle Schede Operative di cui sopra, corrispondono a quanto riportato nel Piano Operativo Triennale approvato con DE n. G04803 del 14/04/2017;

RITENUTO pertanto, di dover approvare, relativamente al progetto "*LOIC – Lazio Open Innovation Centre di Zagarolo*", di cui alla sopracitata DE n. G04803/2017, le Schede Operative delle Misure CLAB LAZIO, STARTUP ACADEMY e STARTUP CAMPUS, le tabelle riepilogative riguardanti le voci di spesa e il piano dei costi, come da Allegato 1, parte integrante e sostanziale della presente determinazione, per un totale di € 480.000,00, corrispondente a quanto riportato nel Piano Operativo Triennale approvato con DE n. G04803 del 14/04/2017;

D E T E R M I N A

in conformità con le premesse che qui si intendono integralmente richiamate,

di approvare, relativamente al progetto "*LOIC – Lazio Open Innovation Centre di Zagarolo*", di cui alla sopracitata DE n. G04803/2017, le Schede Operative delle Misure CLAB LAZIO, STARTUP ACADEMY e STARTUP CAMPUS, le tabelle riepilogative riguardanti le voci di spesa e il piano dei costi, come da Allegato 1, parte integrante e sostanziale della presente determinazione, per un totale di € 480.000,00, corrispondente a quanto riportato nel Piano Operativo Triennale approvato con DE n. G04803 del 14/04/2017.

La presente determinazione sarà pubblicata sul Bollettino Ufficiale della Regione Lazio e sul sito istituzionale e sul sito www.lazioeuropa.it.

È ammesso il ricorso giurisdizionale al T.A.R. entro sessanta giorni o, in alternativa, il ricorso straordinario al Presidente della Repubblica entro centoventi giorni dalla pubblicazione.

Il Direttore
Tiziana Petucci

ALLEGATO 1

SCHEDA OPERATIVA	
Progetto	Spazio Attivo LOIC Zagarolo
Misura	*CLABLAZIO*
Azione	**Realizzazione CLAB LAZIO** **Animazione CLAB LAZIO**

I. Descrizione delle attività

La presente Scheda Operativa viene resa ai sensi dell'art. 2 c.2 della Convenzione Regionale n. e ss modifiche, che regola l'attuazione affidata a Lazio Innova del progetto **"LAZIO OPEN INNOVATION CENTRE"**.
In particolare la scheda fa riferimento alla misura CLab Lazio che prevede la realizzazione del programma volto a proporre ai partecipanti un ambiente stimolante per lo sviluppo di progetti di innovazione con un elevato livello di interdisciplinarietà e di riferimenti al territorio. Il CLab Lazio si sviluppa in uno spazio fisico e virtuale offrendo ai partecipanti un percorso di orientamento e introduzione alla cultura d'impresa, dell'innovazione e del fare, e laboratori associati.

II. Modalità di attuazione

II.1 Struttura organizzativa responsabile:

Ufficio Responsabile della Gestione	
Ufficio	Spazi Attivi e Open Innovation
Responsabile	Luigi Campitelli
Tel	06 6051781
Fax	
mail	l.campitelli@lazioinnova.it

II.2 Piano delle Attività

L'Azione è finalizzata a dare attuazione al programma CLab Lazio che sostiene lo sviluppo di progetti di innovazione ad alta interdisciplinarità e con un forte collegamento con il territorio.
L'intento è facilitare la "route-to-market" delle start up locali, l'attivazione di attività di partnership e di collaborazione con altre realtà regionali e non nonché l'avvio di percorsi di sperimentazione e trasferimento di tecnologie e competenze con altre imprese anch'esse regionali e non regionali.

Si prevede dunque un'attività di animazione imprenditoriale finalizzata a:

- promuovere verso le PMI regionali il LOIC, i servizi e l'offerta attuale e potenziale di innovazione disponibile
- facilitare l'avvio di percorsi di sperimentazione, trasferimento tecnologico e e competenze grazie alla connessione con altre imprese
- facilitare la route to market delle PMI regionali attraverso la predisposizione di piani di sviluppo
- facilitare l'avvio di iniziative congiunte Startup - PMI

Attività 1 - Animazione verso soggetti di rappresentanza imprenditoriale

Il primo bacino a cui attingere per identificare potenziali utenti dei percorsi di innovazione saranno le PMI aderenti alle principali associazioni di rappresentanza imprenditoriale, Confindustria e CNA in primis, ma anche altre tipologie di associazioni imprenditoriali, non codificate, esistenti sul territorio. I Referenti di zona verranno identificati e contattati per illustrare ruolo e servizi del LOIC affinchè possano diventare soggetti attivi dell'ecosistema dello Spazio Attivo.

Attività 2 - Animazione presso il LOIC: sessioni informative collettive di sensibilizzazione sui temi dell'innovazione e del ruolo del LOIC per favorire la partecipazione di imprese e PA locale e per identificare i fabbisogni di innovazione delle imprese che serviranno per orientare in modo più efficace le attività del LOIC

I principali argomenti da affrontare sono:

- A che serve la (micro) Open Innovation
- Come si individua un fabbisogno di innovazione
- Quanto costa all'azienda
- Chi lo gestisce e che impegno richiede all'azienda
- Che deve fare la PMI/PA
- Come il LOIC può essere utile: ruolo, servizi, assistenza
- Vantaggi per PMI/PA
- Esempi di successo portati avanti dalla rete degli Spazi Attivi

Attività 3 - Promozione del LOIC presso il mondo della ricerca regionale

Le attività di animazione verso esponenti regionali del mondo della ricerca saranno finalizzate a coinvolgere strutture che operano su tematiche vicine a quelle del LOIC nelle attività di trasferimento tecnologico e di supporto alle start up. Il contributo atteso è duplice: da un lato ampliare il bacino delle startup innovative che il LOIC può mettere a sistema – e dunque dell'offerta di innovazione verso le PMI - creando le condizioni per coinvolgere anche spin off universitari o

realtà meno strutturate nelle iniziative di trasferimento tecnologico e route-to-market. Dall'altro aprire un canale di alimentazione del LOIC con nuovi talenti provenienti dalle Università.

Attività 4 - Attivazione di un bacino di contatti specifici apportati dai prestatori di servizi selezionati e da selezionare che comprende:

- PMI operanti in diversi settori potenziali fruitrici dei percorsi di trasferimento tecnologico attivati dal LOIC per rispondere ai propri fabbisogni di innovazione
- PMI Senior (ex startup) operanti negli ambiti tecnologici di interesse del LOIC che, come illustrato in seguito, sono tasselli importanti per avviare un'efficace strategia di route to market per le startup.

Attività 5 - Clusterizzazione dell'offerta di innovazione afferente al LOIC

Perché i servizi di trasferimento tecnologico offerti dal LOIC siano attrattivi nei confronti del bacino di PMI e soggetti istituzionali potenziali utenti, si procederà a:

- costruire - partendo delle startup presenti o in altro modo riconducibili al LOIC - cluster di competenze integrate capaci di coprire range di intervento più ampi e potenzialmente auto-consistenti, ovvero in grado di soddisfare tipologie di fabbisogni di innovazione più o meno complessi dei target identificati
- rafforzare tali cluster prevedendo all'interno di ciascuno una PMI senior, ovvero una ex startup ormai consolidata e dotata di esperienza e struttura capace di fare da perno dell'aggregazione sotto un duplice profilo: da un lato la PMI senior rappresenta il punto di riferimento delle neo-imprese e come tale svolge una funzione di mentor/capofila dell'aggregazione; dall'altro è di grande interesse per una PMI affermata entrare in contatto con talenti e creativi capaci di fornire conoscenze di frontiera su temi di interesse della PMI senior, ma su cui la stessa non ha ancora acquisito competenze interne.

La presenza di esponenti emanazione degli enti di ricerca potrebbe essere un booster interessante per i diversi cluster, apportando competenze scientifiche negli ambiti di interesse.

Attività 6 - Definizione del modello di funzionamento dei cluster e del loro piano di sviluppo

Perché ciascun cluster verranno definiti:

- il modello di aggregazione scelto tra le diverse forme giuridiche disponibili
- la governance interna e le modalità operative di funzionamento e di svolgimento del lavoro, i ruoli dei diversi soggetti, i diritti di ciascun membro sui risultati raggiunti congiuntamente
- il piano di sviluppo finalizzato a mettere in luce possibili opportunità/canali da perseguire per avviare e rafforzare l'accesso al mercato in modo da canalizzare gli sforzi promozionali e volti al miglioramento delle competenze verso un obiettivo comune.

Attività 7 - Test di funzionamento dei cluster di innovazione creati

Test 1: Coinvolgimento dei cluster in Open Innovation Challenge

Organizzazione di nuove challenge pensate per rispondere ai fabbisogni di innovazione delle imprese ingaggiate con le precedenti attività utilizzando il format già rodato dagli Spazi Attivi

Test 2: Attivazione di percorsi di Micro Open Innovation supportati da agevolazioni pubbliche

Con riferimento al target PMI, potenzialmente il più ampio, verranno costruiti percorsi di micro-open innovation finalizzati al trasferimento di tecnologie e innovazione dai cluster alle aziende, capaci di rispondere ai fabbisogni di quest'ultime. Le PMI locali commissionano alle start up la soluzione di propri fabbisogni di innovazione. Da quel prodotto/servizio *on purpose* può nascere un nuovo prodotto/servizio per un pubblico più ampio.

In considerazione di come la Regione Lazio in primis, ma anche altre regioni, offrono numerose opportunità di supporto finanziario per operazioni volti all'acquisizione di innovazione da parte delle PMI e di valorizzazione dei luoghi della cultura – per rimanere nell'ambito delle specializzazioni del LOIC di Zagarolo - si propone in dettaglio di:

- effettuare una mappatura continuativa dei bandi di potenziale interesse per i target regionali di interesse. (La mappatura può essere estesa anche a bandi nazionali o extraregionali per intercettare i casi in cui i cluster possano essere soggetti ammissibili)
- costruire progetti di trasferimento tecnologico "di cluster" volti a rispondere ai fabbisogni dei target
- selezionare i bandi pubblici più idonei per il finanziamento dei progetti di innovazione
- sostenere la costruzione dei progetti in coerenza con i requisiti di ammissibilità e gli obiettivi del bando
- assistere la regolamentazione dei rapporti tra target (PMI-PA) e cluster in vista dell'avvio operativo del progetto.

Attività 8 – Animazione Clab

In considerazione del fatto che lo Spazio Attivo LOIC di Zagarolo rappresenta sicuramente un elemento di novità sul territorio saranno organizzati almeno 2 campagni di animazione specifica sul territorio verso il target sistema imprenditoriale, attori dell'innovazione e Pubblica Amministrazione con l'obiettivo di promuovere complessivamente le attività dello Spazio Attivo e delle Opportunità regionali.

Sulla base delle singole azioni si progetteranno azioni di promozione delle singole attività e di evidenza dei risultati raggiunti. L'attività di progettazione e coordinamento sarà svolta dal personale interno, mentre l'affidamento di servizi esterni avverrà nel rispetto delle procedure di selezione vigenti.

Criteri di stima dei costi

Attività 1-7

Le attività illustrate prevedono il seguente impegno di risorse:

Risorse previste complessivamente	n. giornate esterne richieste	Prezzo unitario	Totale costo annuo per voce esclusa IVA
Profilo senior	99	450	44.550,00
Profilo intermedio	78	354	27.612,00
Profilo junior	122.5	252	30.870,00
Totale	**299.5**	**----**	**103.032,00**

Si fa presente che per il numero delle giornate richieste complessivamente dall'azione si fa riferimento ad almeno 2 risorse/anno coinvolte per ogni tipologia. Nello specifico: 2 risorse senior, 2 intermedie, 2 junior.

Il progetto approvato da convenzione prevedeva voci di montepremi in denaro, considerato le regole di ammissibilità della spesa si è optato per l'erogazione di premi in servizi.

La selezione dei prestatori di consulenza che supporteranno il coordinatore dello Spazio Attivo nello svolgimento delle suddette attività risponde alla Procedura sotto soglia ex art. 36 D. Lgs. 50/2016 e ss.mm.ii. con offerta a corpo per l'erogazione delle giornate indicate per le suddette attività e secondo il modello di intervento identificato.

Le attività di front office saranno svolte presso la sede del Lazio Open Innovation Centre di Zagarolo e nelle altre sedi opportune alla luce degli obiettivi assegnati.

II.3 Tempi di attuazione

Le giornate indicate verranno effettuate entro la fine del 2019.

II.4 Risultati attesi

L'attività sarà orientata al raggiungimento dei seguenti risultati:

• Attivare relazioni con PMI e soggetti della PA da coinvolgere in percorsi di trasferimento tecnologico gestiti e assistiti dal LOIC	(almeno 10 soggetti)

• Identificare partner tecnologici e più in generale facenti parte delle industrie creative e culturali da aggregare con modelli organizzativi flessibili alle start up per rafforzare l'offerta	(almeno 4 imprese senior)
• Superare inesperienza e polverizzazione delle competenze delle startup identificando un mentor di ambito che faccia da punto di riferimento dell'aggregazione	
• "Allenare" la capacità delle startup di costruire e lavorare in rete, come forma mentis di competizione	Creazione di almeno 3 cluster per l'innovazione Per ciascun cluster elaborazione di: regole di governance, piano di sviluppo
• Migliorare la competitività delle singole startup e dunque la loro capacità di accesso al mercato grazie alla collaborazione organizzata con altre imprese e la PMI senior che consente loro di confrontarsi con progetti di scala più complessa	
• Contribuire alla competitività delle PMI regionali in genere sia come driver che come recipient di innovazione.	Attivazione di almeno 3 percorsi di micro open innovation, anche con partecipazione a bandi pubblici
• Avvio di nuove Open Innovation Challenge	Almeno 1 OIC realizzata
• Modellizzazione delle azioni di animazione e dei processi di creazione e gestione dei cluster per l'innovazione	Format delle attività di creazione di partnership e di supporto alla route-to-market
• Animazione Clab: promozione social, pubblicazione news sito, stampati, campagne, workshop, ecc.	2 edizioni

L'azione **CLab** prevede il coinvolgimento di **80 soggetti complessivamente** nelle diverse attività.

III. Piano finanziario e modalità di rendicontazione della spesa

Il piano finanziario seguente dettagli a per voci di spesa le risorse esterne impiegate per lo svolgimento delle attività programmate con la presente scheda e devono intendersi IVA esclusa. Le spese relative alla prosecuzione delle attività dopo la prima annualità saranno esposte in una successiva scheda da sottoporre all'approvazione regionale.

Piano Finanziario				
voci di spesa ammissimibili	Anno I	Anno II	Anno III	**Totale**
spese per l'ideazione, la progettazione, lo sviluppo e l'erogazione di servizi a supporto della diffusione dell'imprenditorialità, della creazione di nuove imprese, anche innovative (startup), e dello sviluppo delle stesse;	103.000,00	100.000,00	100.000,00	303.000,00
progettazione, sviluppo e implementazione di software specifici e di banche dati				-
consulenza e assistenza tecnico-specialistica, incluse attività di formazione specifica;				-
acquisizione di impianti e attrezzature tecnologiche, di hw e sw di servizi specialistici e conulenze tecniche				-
allestimenti spazi compresi arredi				-
opere accessorie necessarie all'ottimizzaiozne deglispazi e/o funzionali al layout di impianti e attrezzature, inclusa la progettazione				-
animazione e gestione delle community di imprese e cittadini.	27.000,00	30.000,00	30.000,00	87.000,00
costi indiretti nel limite del 5% della quota di programma cofinanziato dal POR				-
	130.000,00	130.000,00	130.000,00	**390.000,00**

SCHEDA OPERATIVA	
Progetto	LOIC ZAGAROLO
Misura	*STARTUP ACADEMY*
Azione	*SERVIZI DI PROGETTAIZONE - STARTUPPER BANCHI DI SCUOLA – VIDEO CONTEST – JAM – LAB – SOCIAL INNOVATION – STARTUPLAB OPENLAB – OPEN INNOVATION PRO COURSE DESIGN – ANIMAZIONE STARTUP ACADEMY*

I. Descrizione delle attività

La presente Scheda Operativa viene resa ai sensi dell'art. 2 c.2 della Convenzione Regionale n. e ss modifiche, che regola l'attuazione affidata a Lazio Innova del progetto "**LAZIO OPEN INNOVATION CENTRE**".
In particolare la scheda fa riferimento alla misura Startup Academy, programma di supporto alla creazione di imprese rivolto a studenti startup, talent, creativi e startupper,. Il Programma affronterà con approcci innovativi le tematiche di maggiore utilità per la creazione, lo sviluppo e la gestione di una startup. Gli obiettivi sono principalmente quelli di creare occasioni di incontro, confronto e condivisione tra i partecipanti e potenziarne le competenze economico-manageriali. Il programma include "Startupper tra i banchi di scuola", volto a promuovere l'imprenditorialità e la creatività nelle scuole e a stimolare la propensione al fare impresa degli studenti.

Spazio Attivo prevede azioni differenziate in base al target di riferimento e in funzione delle esigenze espresse da aziende, ricercatori, professioni sti e stakeholder locali ed internazionali.

Si prevede che gli Spazi Attivi procedano con "Manifestazioni di interesse" e " Call Aperte" sia per la selezione dei soggetti da immettere nei percorsi strutturati nelle diverse azioni, che per la ricognizione dei soggetti da inserire come erogatori di competenze e di servizi o partner delle attività.

II. Modalità di attuazione

II.1 Struttura organizzativa responsabile:

Ufficio Responsabile della Gestione	
Ufficio	Spazi Attivi e Open Innovation
Responsabile	Luigi Campitelli
Tel	06 6051781
Fax	
mail	l.campitelli@lazioinnova.it

II.2 Piano delle Attività

Obiettivi strategici

Lo Spazio Attivo Lazio Open Innovation Center (LOIC) di Zagarolo occupa l'Ala Ovest di palazzo Rospigliosi ed è stato concepito come un HUB innovativo che, partendo proprio dalla presenza del Museo del Giocattolo nell'ala EST, aspira a divenire un laboratorio di progettazione partecipata, in cui è la stessa community di gamer a generare idee per la soluzione di sfide di interesse comune attraverso l'utilizzo di piattaforme gamification based. La stessa community del LOIC Zagarolo lancerà idee e progetti che potranno poi essere realmente utilizzati attraverso percorsi residenziali di alta formazione sulle competenze imprenditoriali/manageriali, o per l'acquisizione di competenze tecniche specifiche, e strumenti utili per arricchire le attività di animazione, eventi di networking e workshop internazionali.

Fasi Operative

Il Programma Startupper School Academy comprende una serie di azioni di supporto alla creazione di imprese rivolto a studenti startup, talent, creativi e startupper. Il percorso affronterà con approcci innovativi le tematiche di maggiore utilità per la creazione, lo sviluppo e la gestione di una startup.

Gli obiettivi sono principalmente quelli di creare occasioni di incontro, confronto e condivisione tra i partecipanti e potenziarne le competenze economico-manageriali. Il programma include "Startupper tra i banchi di scuola", volto a promuovere l'imprenditorialità e la creatività nelle scuole e a stimolare la propensione al fare impresa degli studenti.

Nello specifico:

Attività I - Servizi di progettazione startup academy
Attività II- Startupper tra i banchi di scuola video contest
Attività III - Startupper tra i banchi di scuola school jam
Attività IV - Startupper tra i banchi di scuola School lab
Attività V - Social Innovation
Attività VI - Startup Lab Open validation
Attività VII - Open innovation pro design course
Attività VIII - Animazione startup academy

Attività 1 - Progettazione di interventi specifici del programma regionale Startupper School Academy, orientando la progettualità degli utenti verso proposte concrete sugli asset di sviluppo del LOIC, gioco, turismo, territorio, attraverso la definizione di linee specifiche di contest che declinano il tema "gioco e creatività"

Il primo passo nello sviluppo del progetto sarà l'individuazione degli istituti del territorio e la ricognizione delle attività e dei progetti già inseriti nell'offerta formativa curriculare ed extracurriculare degli istituti.

Il secondo passo è la costruzione di una modalità di lettura e interconnessione tra gli istituti scolastici e le emergenze territoriali secondo una modalità di co-progettazione che prevede per grandi linee:

- la raccolta e l'analisi delle emergenze territoriali,
- il dialogo con le istituzioni scolastiche
- la progettazione degli interventi in accordo con le istituzione individuando le azioni più dirette e di interesse del target studenti in
- il monitoraggio dei risultati e l'analisi di eventuali ulteriori azioni di supporto

Attività 2 - Startupper video contest prevede il rafforzamento delle competenze creative degli studenti per la definizione di uno storytellinhg digitale del territorio.

Individuazione di una linea di attività finalizzata alla valorizzazione della creatività degli studenti per la promozione e la valorizzazione turistica del territorio utilizzando un gioco o un'opera multimediale che valorizzi il territorio.

Le fasi e le risorse del progetto saranno così identificate:

- Brainstorming creativo con il comune di Zagarolo, con il territorio e con gli istituti scolastici
- Incontri e workshop sullo storytelling
- Supporto nella realizzazione del prodotto finali
- Lancio e promozione (selling) del prodotto

Dal punto di vista metodologico il primo passo è individuare gli asset condivisi da promuovere, successivamente si provvederà a selezionare con evidenza pubblica (manifestazione di interesse) gli istituti scolastici che intendono aderire ai programmi specifici ed infine in accordo con l'istituto scolastico il gruppo di studenti/utenti da coinvolgere nel programma.

Gli utenti saranno coinvolti in incontri seminariali e workshop preparatori alla definizione del concept e del tema che si intende promuovere e di supporto alla costruzione del prodotto con incontri di tutoring mirato per la realizzazione.

Oltre al supporto di tipo consulenziale per i partecipanti è prevista la copertura delle spese di realizzazione dei prodotti e dei materiali necessari alla realizzazione dei prodotti e/o alla fase di testing, da concordare in base alle specifiche che emergeranno in corso di realizzazione dell'intervento.

Attività 3 - Startupper tra i banchi di scuola jam prevede le azioni di ideazione, definizione di una idea progetto, business modelling e tecniche di presentazione efficace nelle scuole del territorio dei monti prenestini.

Si tratta di azioni di progettazione full immersion dedicate agli studenti degli istituti superiori di primo e secondo grado del Lazio e in co-progettazione con accademie e università per la definizione di nuovi progetti imprenditoriali utilizzando tecniche e metodologie di lavoro lean.

Con manifestazione di interesse si inviteranno gli istituti ad aderire ai programmi specifici di progettazione full immersion, successivamente si individueranno in accordo con le scuole i team che parteciperanno agli incontri.

Gli studenti parteciperanno a workshop e seminari finalizzati ad acquisire le tecniche di progettazione lean per la definizione del modello di business del progetto imprenditoriale e di presentazione efficace dello stesso.

I temi verticali della jam saranno legati alla sfera delle attività creative e del gioco: fumetto, graphic novel, fotografia, games.

Per la jam è possibile individuare partner e sponsor tecnici che offriranno premi speciali, supporto tecnico e competenze specifiche

Attività 4 - Startupper tra i banchi di scuola lab prevede azioni di progettazione e prototipazione rapida di prodotti e di innovazione ideata dagli studenti.

Si tratta di azioni di progettazione full immersion dedicate agli studenti degli istituti superiori di primo e secondo grado del Lazio e in co-progettazione con soggetti e partner esterni per la definizione di nuovi prototipi e prodotti da realizzare fino al beta in 4 gg full immertion nel fablab di SA Zagarolo.

Con manifestazione di interesse si inviteranno gli istituti ad aderire ai programmi specifici di progettazione full immersion, successivamente si individueranno in accordo con le scuole i team che parteciperanno agli incontri.

Gli studenti parteciperanno a workshop e tutorial sui macchinari finalizzati ad acquisire le tecniche di prototipazione rapida, di coding e di robotica applicata a temi verticali indicati dallo Spazio Attivo.

I temi verticali della jam saranno legati alla sfera delle attività creative e del gioco: fumetto, graphic novel, fotografia, games.

Per la lab è possibile individuare partner e sponsor tecnici che offriranno premi speciali, supporto tecnico e competenze specifiche

Attività 5 – Social Innovation – World cafè

Lazio Innova riveste un ruolo di spicco nel partenariato di progetto apportando il know-how sviluppato nel corso degli oltre 10 anni di gestione della rete degli Spazi Attivi. Gli Spazi Attivi sono infatti il "Policy Instrument" finanziato dalla misura 3.5.1 del PO FESR 2014-20 che Lazio Innova

intende potenziare attraverso la sperimentazione di buone pratiche osservate nel corso di incontri bilaterali presso la STEAM House - gestita dal partner BCU/Birmingham City University - uno Spazio Attivo Urbano che si avvale di metodologie, strumenti ed esperienza a sostegno della creazione di startup innovative provenienti dalla stessa BCU che di fatto svolge il ruolo di owner della STEAM House.

In tale contesto è apparsa di grande interesse la grande padronanza da parte di BCU delle metodologie di co-design ispirate alla Design Thinking Methodology, che vengono impiegate ad esempio dagli University Brokers[1] della STEAM HOUSE per gestire incontri di co-progettazione tra docenti universitari e stakeholder locali per trovare soluzioni innovative a problemi della comunità locale.

Se infatti la DTM è una pratica molto in voga, è anche vero che sono poche le esperienze in cui il metodo viene applicato con rigore "scientifico" e con risultati realmente interessanti.

Quindi in considerazione della grande versatilità di impiego che la metodologia di co-progettazione di Birmingham potrebbe avere nei processi di sviluppo di innovazione all'interno degli Spazi Attivi regionali, quale approccio mainstream di facilitazione e sostegno dei processi di contaminazione e confronto tra diverse tipologie di attori dell'ecosistema locale e in definitiva a supporto della creazione di startup innovative, si è deciso di focalizzare il trasferimento di buone pratiche dalla STEAM House verso gli Spazi Attivi proprio sull'impiego sperimentale di tale metodologia al servizio di un obiettivo di grande interesse per la rete: il **miglioramento del sistema di relazioni tra gli Spazi Attivi e il mondo accademico.**

Facendo riferimento all'esperienza dei Tavoli di Social Innovation che gli University brokers della Steam HOUSE organizzano periodicamente coinvolgendo docenti di diverse facoltà per trovare insieme - seguendo la metodologia di co-design - soluzioni a problemi della comunità locale, l'idea è di mutuare in via sperimentale tale iniziativa di raccordo previo adattamento alla specifica realtà regionale.

Fase 1 – Attività preparatorie allo svolgimento dei Tavoli di Social Innovation (TSI)

1.1 **Identificazione dei temi di Social Innovation**: coinvolgendo le associazioni di rappresentanza locale (stakeholder) capaci di esprimere fabbisogni aggregati e strutturati, che nascono da percorsi di riflessione già avviati su problematiche del territorio.

1.2 **Selezione esperto di co-design per la gestione dei Tavoli di Social Innovation**: il LOIC selezionerà con procedura ad hoc un esperto di co-design che gestirà i TSI.

[1] Gli University brokers sono figure presenti nella STEAM House che hanno la funzione di mantenere un raccordo operativo forte tra la STEAM H e l'università, favorendo il travaso di competenze scientifiche di provenienza accademica e lo scouting di talenti da avviare ai percorsi di assistenza e ai servizi della STEAM H.

1.3 Trasferimento buone pratiche di BCU sul co-design: l'esperto selezionato dal LOIC sarà sottoposto da un training con l'Università di Birmingham per acquisire la specifica metodologia di co-design da loro utilizzata. Gli esperti di BCU verranno ospitati al LOIC per il training metodologico con l'esperto e per fornire input operativi per l'organizzazione dei Tavoli.

1.4 Attività di promozione verso i diversi target di partecipanti ai Tavoli TSI:

A. **Target accademici:** verranno attivati contatti diretti con facoltà universitarie e accademie per presentare l'iniziativa, identificare i target potenziali e verificare la possibilità - e la fattibilità - di associare il riconoscimento di crediti formativi alla partecipazione ai Tavoli. Tali contatti verranno attivati una volta definiti i temi su cui lavorare in modo da assicurare la partecipazione ai Tavoli di un mix di competenze coerenti con i fabbisogni.

B. **Start up degli spazi attivi:** analogamente verrà realizzata un'attività di selezione e contatto delle Startup afferenti alla rete degli Spazi Attivi per invitarle a partecipare ai TSI, quale ulteriore tipologia di target in grado di offrire un punto di vista diverso per la soluzione dei problemi sul tappeto

C. **Soggetti imprenditoriali "Senior":** si propone di coinvolgere nei TSI anche PMI già note alla rete degli Spazi Attivi per la loro disponibilità a lavorare con e a sostegno di start up e in generale a partecipare a progetti innovativi.

Fase 2 – Attivazione e gestione del Tavolo di Social Innovation

Il Tavolo è pensato come un percorso di co-progettazione in cui i partecipanti - riuniti in team misti - generano idee, soluzioni per rispondere al fabbisogno/i su cui il Tavolo è incentrato guidati da un esperto che conduce e supporta il processo creativo di sviluppo delle soluzioni. L'ipotesi di percorso prevede 3 incontri fisici intervallati da un periodo di intervallo in cui i team saranno chiamati a lavorare in autonomia ed un momento di valutazione finale.

Fase 3 – Capitalizzazione dell'esperienza

3.1 Valutazione esperienza svolta: l'esperienza del Tavolo verrà valutata sotto il profilo dell'efficacia e delle modalità organizzative

3.2 Modellizzazione/formalizzazione della metodologia di attivazione e gestione dei TSI. Elaborazione di un manuale metodologico-operativo basato sull'esperienza svolta per favorire l'adozione della metodologia nella rete degli Spazi Attivi.

Fase 4 – Azioni di diffusione del modello

4.1 Evento finale di presentazione del modello e dei risultati. Presso il LOIC verrà organizzato una conferenza sul co-design con relatori internazionali da Birmingham che ha seguito la sperimentazione, ma anche da altre Università Eu internazionalmente riconosciute come centri di eccellenza sul tema. L'evento sarà aperto ai referenti degli Spazi Attivi, a startup, a studenti e docenti universitari.

Attività 7 – startup lab open validation

L'zione è finalizzata a supportare la creazione d'impresa su temi verticali degli Spazi Attivi ed in linea con le Smart Strategy regionali.

La proposta di Spazio Attivo è quella di organizzare dei percorsi strutturati in più giornate che alternino momenti formativi specifici e verticali su un tema specifico a momenti di confronto con partner e stakeholder nazionali ed internazionali di evidente valore economico e commerciale ad incontri tecnici sull'organizzazione aziendale e sulla gestione d'impresa.

In particolare in linea con le linee di verticalizzazione individuate per il territorio in cui insiste lo Spazio Attivo si intende procedere su alcuni temi specifici come ad esempio:

- turismo e network per competere
- gioco e valorizzazione del comparto
- valorizzazione del territorio e dei piccoli centri storici urbani

La metodologia che si intende attivare è la seguente:

Gli incroci fra i diversi percorsi di startup lab consentiranno di progettare soluzioni innovative nelle quali alcune tipologie di narratori potranno proporsi per nuove modalità di apertura dei territori e del tessuto economico.

Fase I – Incontri con il territorio per la diffusione e la condivisione dell'iniziativa

La prima fase si sviluppa sul territorio con incontri rivolti ai diversi soggetti locali con l'obiettivo di promuovere e far conoscere l'iniziativa e le sue finalità, condividerne la filosofia e la metodologia, anticipare l'uscita della Call 4 ideas per la raccolta delle adesioni da parte di aziende e di aspiranti imprenditori ed innovatori. Inoltre gli incontri sono finalizzati anche a raccogliere proposte di arricchimento dell'iniziativa e possibili partnership operative per supportare lo sviluppo dei progetti. Saranno programmati alcuni incontri territoriali al fine di coprire tutte le aree, interessare anche le istituzioni locali, facilitare per luogo ed orario la partecipazione della maggior parte degli aspiranti partecipanti. La formula dell'incontro è quello di una tavola rotonda che vedrà una presentazione di introduzione sull'esigenza, sul progetto e sul percorso-

Fase II - CALL for IDEAS

Dopo la prima fase sarà pubblicata e promossa una call per le aziende e per tutti quegli aspiranti imprenditori ed innovatori, anche in team, che hanno voglia di mettersi alla prova inseguendo il proprio sogno: quello di affermarsi sul mercato con una propria iniziativa imprenditoriale. Qualsiasi idea può essere valida se supportata nella giusta maniera. Per questo abbiamo previsto il percorso per startup innovative ma anche per imprese che operano nei settori tradizionali e vogliono sviluppare e investire su nuove idee di business.

Fase III - SECTOR – percorso di validazione idee di business innovative

La terza fase vede in un percorso suddiviso in due tracce.

La prima prevede un percorso laboratoriale formativo/informativo in cui i partecipanti al percorso avranno la possibilità di raccontare le proprie (e quelle di altri) esperienze e soprattutto confrontarsi con player riconosciuti raccogliendone le competenze e verificandone gli output contestualizzandoli con le esperienze dirette dei partecipanti In questo contesto potranno essere proposte ed elaborate modalità innovative di narrazione da condividere con il secondo percorso.

Il programma del secondo percorso prevede la messo a punto e la validazione di un modello di business innovativo, nel quale l'azienda o l'aspirante imprenditore è chiamato a condividere idee, esperienze e competenze, ma anche ad apprendere metodologie, entrare in una community e collaborare, accedere agli spazi di coprogettazione e di prototipazione rapida, ed imparare sul campo tutto ciò che serve per arrivare allo sviluppo della tua idea.

Le idee innovative rispetto a quello che il mercato propone, verranno messe subito alla prova. Attraverso la Lean Methodology si potrà validare se l'idea soddisfa un bisogno del potenziale mercato di riferimento. Coloro che supereranno con successo questo primo momento, saranno supportati nella stesura del Business Model Canvas e nell'impostazione del Cost&Revenue dell'idea imprenditoriale.

Durante il percorso sarà sempre possibile confrontarsi con altre aziende, startup, mentor ed esperti (partner del progetto) o partecipare a degli incontri e workshop di approfondimento di alcune tematiche trasversali con l'obiettivo di acquisire ulteriori competenze necessarie allo sviluppo del business model sia in rapporto al mercato locale che a quello nazionale ed internazionale.

Fase IV – Preincubazione

I progetti imprenditoriali validati nel percorso che presenteranno un elevato potenziale di crescita, innovazione del prodotto/servizio, e credibilità del team imprenditoriale, potranno proseguire il percorso accedendo al programma Lazio Innova di preincubazione in cui si analizzeranno: stadio di sviluppo dell'idea imprenditoriale, analisi di fattibilità, analisi delle criticità, mercato potenziale, portfolio competenze del team imprenditoriale ed eventuale rafforzamento, analisi economico-finanziaria, predisposizione del beta-testing, possibili partnership e network, business planning, orientamento ed eventuale supporto alla costituzione della startup. L'accesso alla preincubazione è comunque subordinata alla selezione da parte dello Spazio Attivo di riferimento.

Attività 8 – Pro Course Design

L'Azione è finalizzata a supportare la creazione di nuove startup innovative, mediante l'erogazione di una serie di percorsi formativi focalizzati sulla definizione di un progetto d'impresa e momenti di coaching individuale.

Le attività di training intendono colmare i gap più comunemente riscontrati in creativi, startupper e più in generale portatori di idee innovative con riferimento alle metodologie e alle tecniche per la pianificazione d'impresa necessarie per trasformare l'idea innovativa in un'idea imprenditoriale e quindi in una start up.

L'obiettivo è dunque fornire ai partecipanti alla formazione un set di metodologie, tecniche e strumenti per l'elaborazione del proprio business model e di una prima pianificazione economico-finanziaria credibile.

Le attività previste non possono non tenere in considerazione gli aspetti specifici dell'intervento previsto, quali il panorama variegato dei settori potenzialmente coinvolti e le caratteristiche peculiari delle startup, innovative e non.

Dal primo punto di vista si prevede di supportare la creazione ed il potenziamento di realtà imprenditoriali in tutti gli ambiti produttivi che presentino opportunità di sviluppo ed in riferimento ai quali i partecipanti abbiano una prima idea di business. Conseguentemente, l'intervento formativo è improntato a fornire approcci metodologici, strumenti e metriche potenzialmente applicabili ad ogni settore di attività.

Per quanto riguarda il secondo aspetto, in considerazione della rapidità di cambiamento del mondo delle startup, l'intervento è incentrato sui cardini della velocità e della flessibilità, in riferimento tanto all'intervento formativo, quanto agli strumenti forniti ai partecipanti.

Il percorso formativo è dunque studiato per essere agile, rispondente alle necessità rilevate ed in grado di fornire strumenti di sviluppo funzionali, utilizzabili da parte di destinatari non necessariamente formati in ambito economico e organizzativo, che conducano ad una definizione rapida dell'idea innovativa in un primo modello di impresa.

In considerazione del taglio realmente taylor-made dell'intervento formativo progettato, la fase di coaching individuale rappresenta la parte più significativa in termini di effort dell'intero percorso. L'assistenza, erogata in forma individuale per ciascun partecipante/team, è articolata in due momenti distinti:

1. Esame degli elaborati – Il gruppo di lavoro esaminerà gli output di progettazione predisposti dai partecipanti utilizzando metodologie, strumenti e conoscenze acquisiti nella fase di aula (Business Model Canvas e Pianificazione economico-finanziaria);
2. Attività di assistenza in presenza svolta in forma individuale finalizzata all'approfondimento/fine tuning del progetto d'impresa con una focalizzazione sugli aspetti chiave specifici di ogni progetti (partner, mercato, fonti, …)

Attività 1-7

Di seguito uno specchietto di sintesi delle varie attività:

Servizi di progettazione	Progettazione di nuovi interventi e coordinamento servizi in portfolio
Startupper tra i banchi di scuola Video contest (I ediz.)	Incontri presso Istituti Scolastici o Spazio Attivo per far emergere la creatività degli studenti e supportarne le competenze digitali Cerimonia conclusiva di premiazione dei migliori progetti
Startupper tra i banchi di scuola School Jam (I ediz.)	**Full immersion di 2 gg + coaching individuale per ogni team** Cerimonia conclusiva di premiazione dei migliori progetti
Startupper tra i banchi di Scuola School Lab (I ediz.)	**Full immersion di 4 gg + coaching individuale per ogni team** Cerimonia conclusiva di premiazione dei migliori progetti
Social innovation	Analisi e studio del modello urban manifacturing (I edizione) Definizione degli incontri e degli output dei tavoli Modellizzazione e rappresentazione dei risultati Organizzazione dell'edizione n. 2
Startup Lab Open Validation	Individuazione degli asset territoriali Organizzazione di n. 2 edizioni rivolte a startup e imprese innovative valorizzando le competenze territoriali
Open Innovation Pro Design Course	Organizzazione di percorsi formativi di orientamento imprenditoriale e di supporto alla creazione di nuove imprese anche in settori tradizionali
Animazione Startup Academy	Programmazione ed esecuzione di n. 2 edizioni di campagna sul territorio

Le attività illustrate prevedono il seguente impegno di risorse professionali:

Risorse previste	**n. giornate richieste**	**Prezzo unitario**	**Totale costo annuo per voce esclusa IVA**
Profilo senior	161,5	450	72.600,00
Profilo intermedio	109	354	38.150,00

Totale	**270,5**	**-----**	**110.750,00**

Si fa presente che per il numero delle giornate richieste complessivamente dall'azione si fa riferimento ad almeno 2 risorse/anno coinvolte per ogni tipologia. Nello specifico: 3 risorse senior, 5 intermedie.

Il progetto approvato da convenzione prevedeva voci di montepremi in denaro, considerato le regole di ammissibilità della spesa si è optato per l'erogazione di premi in servizi.

La selezione dei fornitori per il servizio rispetta la Procedura sotto soglia ex art. 36 del D. Lgs. 50/2016 e ss.mm.ii. con offerta a corpo ed omnicomprensiva per l'erogazione delle giornate indicate secondo gli interventi descritti.

Le attività saranno svolte presso la sede del Lazio Open Innovation Centre di Zagarolo, favorendo l'integrazione delle nuove iniziative imprenditoriali nella Community dello Spazio Attivo e, più in generale, nel Network di creativi e imprese di Lazio Innova.

II.3 Tempi di attuazione

L'intervento si sostanzia nelle attività di assistenza preliminare ed in 3 edizioni, erogate entro la fine del 2019. Tale pianificazione è tuttavia passibile di essere ottimizzata in maniera flessibile, in funzione delle esigenze rilevate e delle effettive richieste di partecipazione ai percorsi da parte degli studenti.

II.4 Risultati attesi

L'attività sarà orientata al raggiungimento dei seguenti risultati:

Startupper tra i banchi di scuola Video contest (I ediz.)	Incontri presso Istituti Scolastici o Spazio Attivo per far emergere la creatività degli studenti e supportarne le competenze digitali Cerimonia conclusiva di premiazione dei migliori progetti	I edizione
Startupper tra i banchi di scuola School Jam (I ediz.)	**Full immersion di 2 gg + coaching individuale per ogni team** Cerimonia conclusiva di premiazione dei migliori progetti	I edizione
Startupper tra i banchi di Scuola School Lab (I ediz.)	**Full immersion di 4 gg + coaching individuale per ogni team** Cerimonia conclusiva di premiazione dei migliori progetti	I edizione
Social innovation	Analisi e studio del modello urban manifacturing (I edizione) Definizione degli incontri e degli output dei tavoli Modellizzazione e rappresentazione dei risultati	2 edizioni

	Organizzazione dell'edizione n. 2	
Startup Lab Open Validation	Individuazione degli asset territoriali Organizzazione di n. 2 edizioni rivolte a startup e imprese innovative valorizzando le competenze territoriali	2 edizioni
Open Innovation Pro Design Course	Organizzazione di percorso formativo di orientamento imprenditoriale e di supporto alla creazione di nuove imprese anche in settori tradizionali	6 edizioni
Animazione Startup Academy	Programmazione ed esecuzione di n. 2 edizioni di campagna sul territorio	2 campagne

L'azione startup Academy prevede il coinvolgimento di circa **100 soggetti complessivamente** nelle diverse attività.

III. Piano finanziario e modalità di rendicontazione della spesa.

Le spese afferenti l'intervento formativo descritto sono riconducibili alla quotazione a corpo della Procedura sotto soglia identificata dal CIG

Piano Finanziario				
voci di spesa ammissimibili	Anno I	Anno II	Anno III	**Totale**
spese per l'ideazione, la progettazione, lo sviluppo e l'erogazione di servizi a supporto della diffusione dell'imprenditorialità, della creazione di nuove imprese, anche innovative (startup), e dello sviluppo delle stesse;	110.000,00	110.000,00	110.000,00	330.000,00
progettazione, sviluppo e implementazione di software specifici e di banche dati				-
consulenza e assistenza tecnico-specialistica, incluse attività di formazione specifica;				-
acquisizione di impianti e attrezzature tecnologiche, di hw e sw di servizi specialistici e conulenze tecniche				-
allestimenti spazi compresi arredi				-
opere accessorie necessarie all'ottimizzaiozne deglispazi e/o funzionali al layout di impianti e attrezzature, inclusa la progettazione				-
animazione e gestione delle community di imprese e cittadini.	70.000,00	70.000,00	70.000,00	186.000,00
costi indiretti nel limite del 5% della quota di programma cofinanziato dal POR				
	180.000,00	180.000,00	180.000,00	**540.000,00**

SCHEDA OPERATIVA	
Progetto	Spazio Attivo LOIC Zagarolo
Misura	*Startup CAMPUS*
Azione	**Startup Campus (progettazione, realizzazione, animazione)**

I. Descrizione delle attività

La presente Scheda Operativa viene resa ai sensi dell'art. 2 c.2 della Convenzione Regionale n. e ss modifiche, che regola l'attuazione affidata a Lazio Innova del progetto "**LAZIO OPEN INNOVATION CENTRE**".
In particolare la scheda fa riferimento alla misura Startup Campus che prevede la realizzazione di un programma di accelerazione trasversale con interventi di tipo residenziale. E' rivolto a talent, creativi e startupper di provenienza nazionale ed internazionale, con idee innovative ad elevato contenuto tecnologico ed alto potenziale di eccellenza sui temi del gioco, del trasferimento tecnologico e della valorizzazione della proprietà intellettuale e del design.

Lo startup campus ha individuato nello specifico 3 linea di attività:

Attività I - valorizzazione delle potenzialità brevettuali e di trasferimento di tecnologie
Attività II - promozione del design inteso come strumento di identificazione territoriale
Attività III - promozione del settore del gioco inteso come "architettura e ambienti di gioco", gioco tradizionale" e applicazioni "video ludiche" di nuova frontiera.

II. Modalità di attuazione

II.1 Struttura organizzativa responsabile:

Ufficio Responsabile della Gestione	
Ufficio	Spazi Attivi e Open Innovation
Responsabile	Luigi Campitelli
Tel	06 6051781
Fax	
mail	l.campitelli@lazioinnova.it

Obiettivi Strategici

Startup Campus è volto a:

- accelerare le intelligenze, sviluppando la costruzione di comunità creative aperte e collaborative a livello internazionale;

- accelerare lo sviluppo di idee eccellenti in progetti imprenditoriali innovativi e sostenibili, applicando approcci nuovi e multidisciplinari;
- favorire lo scambio/contaminazione di saperi sociali, economici, tecnologici.

II.2 Piano delle Attività

Attività I - valorizzazione delle potenzialità brevettuali e di trasferimento di tecnologie

Fase I - Analisi e individuazione delle potenzialità brevettuali e di trasferimento tecnologico del territorio

A valle di un'analisi preliminare di tutto l'ecosistema del territorio verranno inviate comunicazioni dettagliate e specifiche verso i 3 macro target di interesse: Startup, PMI e Corporate.

Tali comunicazioni saranno mirate ad una presa di coscienza da parte delle aziende del territorio nel favorire la diffusione dei principali concetti dell'open innovation e delle modalità di trasferimento tecnologico, sottolineando vantaggi e svantaggi finanziari, fiscali e di supporto all'area R&D e business development di ogni realtà.

Verranno quindi organizzate presso lo Spazoi Attivo o in Conference call delle giornate di incontro (sportello e consulenza con appuntamenti periodici che verranno definiti puntualmente successivamente alla fase di disseminazione e in coerenza con i feedback definiti) dedicate al supporto e al confronto con le società che vorranno approfondire le tematiche trattate.

Tali incontri favoriranno inoltre azioni di networking con enti di supporto allo sviluppo, Università ed investitori (Business Angels, Venture Capital, Private Equity), che fanno parte dell'ecosistema del prestatore di consulenza selezionato.

Fase 2 - Individuazione e selezione del target di riferimento (regionale, nazionale e internazionale) ad es. startup, imprese, corporate - dei singoli moduli e nella stesura della call di selezione dei partecipanti (stesura call, incontri promozione call, selezione)

Successivamente allo sviluppo della fase di analisi dell'ecosistema del territorio (attività 1) verranno:

- identificati i target di riferimento per il percorso formativo
- elaborata la call per l'avvio dell'Open Innovation Challenge

in modo da ottimizzare la comunicazione e diffondere in modo puntuale gli obiettivi e le finalità del percorso, chiarire il target di riferimento ed identificare, qualora non diano pronta risposta alla call, eventuali target di interesse che per vari motivi non avranno dato riscontro nelle prime fasi interlocutorie.

A tale fine si procederà alla preparazione di una scheda valutativa delle società incontrate, che dovrà essere compilata dai potenziali partecipanti interessati e in cui verranno richieste informazioni specifiche di interesse a realizzare una graduatoria di idoneità o meno alla partecipazione.

Fase 3 - Organizzazione di n.1 percorso formativo articolato in più incontri (moduli) e strutturato con interventi in aula per il trasferimento delle competenze, esercitazioni e follow up sui risultati

Il percorso formativo di orientamento all'open innovation, sarà strutturato in modo da toccare i principali ambiti del processo di valorizzazione e sviluppo di una società, in modo da fornire ai partecipanti i mezzi per capire le proprie potenzialità e necessità e avviare processi interni di sviluppo a tutti i livelli: dalla definizione dell'idea commerciale fino alla fase di fundrasing ed internazionalizzazione.

Il percorso sarà composto da 8 moduli.

I primi 6 moduli saranno rivolti a tutti i tipi di società siano che siano startup, PMI o Corporate strutturate, mentre gli ultimi 2 tratteranno tematiche specifiche di interesse rispettivamente per le piccole o per le grandi società.

Per ogni modulo sarà consegnata una esercitazione facoltativa che avrà lo scopo di verificare i temi trattati e trasporli alla propria realtà (start-up, spin-off, team con idee da sviluppare, PMI o Corporate) ed al proprio livello di sviluppo. Verranno fissate delle sessioni di tutoring on-line per supportare gli utenti del workshop e giornate di revisione collettiva o individuale delle esercitazioni.

Al termine del percorso, sulla base dello stato di sviluppo delle società che ne prenderanno parte e delle rispettive necessità, verranno selezionate 3 (tre) società alle quali verrà offerto un servizio di consulenza specifico.

I servizi di attività consulenziale e di Business Planning offerti ai partecipanti selezionati, come già anticipato, in base al livello di sviluppo dell'idea/tecnologia saranno selezionati tra i seguenti:

- Servizio A: Market Analysis che consiste nell'analizzare la soluzione e valutare il mercato di riferimento, il bacino e le possibilità di penetrazione della tecnologia nel suddetto mercato.
- Servizio B: Analisi comparativa dei prodotti concorrenti: consiste nell'analisi della soluzione, l'individuazione delle principali aziende nel settore di riferimento, l'individuazione dei prodotti similari con sintesi delle principali caratteristiche ed il confronto con la soluzione trovata
- Servizio C: Market Analysis orientata alla definizione del Business Model consiste nell'analizzare la soluzione e valutare il mercato di riferimento, il bacino e le possibilità di penetrazione della tecnologia nel suddetto mercato. Sulla base dei risultati emersi verranno analizzate le varie possibilità e strade per arrivare al mercato ed alla commercializzazione del prodotto, così da definire il modello di business più adeguato alla singola soluzione.
- Servizio D: Valutazione economica del portafoglio brevettuale prevede la stima economica della proprietà intellettuale e consiste nell'analisi della soluzione, e la valutazione della tecnologia dal punto di vista qualitativo (robustezza e rischi di brevettazione) e quantitativo (costi e valutazione del valore economico).

Fase 4 – Organizzazione di un evento finale di networking e di divulgazione

Al termine del percorso formativo verrà organizzato 1 evento di networking e divulgativo aperto a professionisti, imprese, accademie, associazioni, istituzioni del territorio, oltre che a soggetti specifici che potranno supportare le società che presenteranno i propri traguardi e risultati, tra cui grosse corporate, investitori e mondo della ricerca del panorama nazionale ed internazionale. Il fornitore selezionato veicolerà la comunicazione al proprio bacino di contatti invitando i soggetti ritenuti "portatori di conoscenze e competenze" e selezionando nel proprio network un parterre di professionisti che potranno plausibilmente attivare collaborazioni e sinergie con il territorio.

Attività II - promozione del design inteso come strumento di identificazione territoriale

L'azione risponde all'obiettivo di favorire, rendere stabili e continuativi i contatti tra aziende, designer e studenti finalizzati alla pratica ed alla cultura del design, mediante la realizzazione di operazioni formative ad alto impatto mediatico.

Lo scopo di tale tipologia di eventi è l'organizzazione di attività fully immersive finalizzate alla ricerca di soluzioni creative ed innovative, generalmente legate al mondo IT, per la gestione di criticità legate a prodotti e servizi.

La formula è quella del workshop di perfezionamento tematico dedicato a giovani designer selezionati tra università pubbliche e private, raccolti in team operanti per la risoluzione di problematiche specifiche, individuate secondo un approccio largamente condiviso, in cui anche i momenti relazionali e conviviali risultano funzionali all'approfondimento dei temi di discussione

Le attività legate all'iniziativa si svolgeranno prevalentemente all'interno degli spazi del Lazio Open Innovation Centre di Zagarolo, con proiezioni esterne legate alla conoscenza e comprensione del territorio e delle relative potenzialità imprenditoriali.

I lavori riguarderanno l'analisi di nuovi stili di vita ed il perseguimento di risultati legati all'innovazione attraverso la cultura del design.

L'attività è rivolta ad una platea di circa 20 giovani laureandi o neolaureati negli ambiti Product, Service, Interior, Communication Design e Marketing, selezionati nell'ampio bacino delle università pubbliche e private del territorio laziale.

Saranno inoltre partner dei lavori stakeholders territoriali funzionali ad una migliore definizione dei temi e degli output, quali:

- Imprese del territorio attive in alcuni settori (ad esempio Food, Health e Arte e Architettura).
- Popolazione locale, startup, partecipanti ad altre iniziative ed eventi promossi da Lazio Innova;
- Istituzioni quali Regione, Comuni, Strutture Sanitarie;
- Università ed altri istituti di formazione italiani.

L'approccio metodologico prescelto si basa sul Design Thinking, insieme di processi cognitivi, strategici e pratici funzionale funzionali ad un miglioramento della capacità di un'organizzazione di prendere decisioni efficaci e redditizie per tutti gli stakeholder interni ed esterni.

Il mix ben dosato di pensiero creativo ed approccio tecnico-scientifico produce team di lavoro coesi e ben assortiti, all'interno dei quali i problemi e le minacce rilevate vanno di pari passo con l'emergere di potenziali soluzioni innovative. Il processo di elaborazione legato al metodo è strutturato in 5 fasi:

1. Identificazione del problema e dell'obiettivo;
2. Identificazione del contesto dal punto di vista dei dati e degli attori chiave;
3. Esplorazione e ricerca delle opportunità;
4. Ideazione, prototipazione, test e validazione;
5. Implementazione delle soluzioni innovative identificate.

In particolare, dopo il briefing preliminare si procederà a visitare realtà imprenditoriali del territorio, possibili oggetto di analisi; un successivo brain storming collettivo individuerà moodboards e keywords fondamentali per la definizione del processo creativo. L'identificazione dei temi di analisi più congeniali attiverà poi la fase di lavoro in gruppi, volta ad individuare Macro Concept, sulla base dei quali si procederà alla fase progettuale vera e propria, il cui output è rappresentato da un bouquet di proposte innovative riguardanti nuovi prodotti e/o strategie comunicative.

Il programma di interventi si suddivide in diverse fasi:

1. Definizione delle manifestazioni di interesse per la selezione delle aziende appartenenti a settori legati ai temi affrontati e coordinamento contenuti, presentazioni e case studies definizione delle manifestazioni di interesse per individuare le università e le associazioni del settore design
2. Predisposizione della **call for designers** con la descrizione di ogni singolo workshop da inviare a università e istituti di design e alle associazioni del settore design, per fare il recruiting dei partecipanti ai workshop;
3. selezione dei partecipanti tra le candidature pervenuti in base a skills e portfolio;
4. selezione esperti a settori legati ai temi affrontati e coordinamento contenuti, presentazioni e case studies
5. Progettazione del materiale visivo e raccordo dei materiali di promozione sui social delle call e programmazione di attività di promozione di azioni sui social
6. Organizzazione logistica per le tre settimane di ospitalità a Zagarolo;
7. Coordinamento Workshop, lezioni frontali e assistenza / coaching

Ogni intervento prevede un programma di interventi di 6 giorni in modalità "residenziale" con un ciclo di workshop e laboratori nei 7 giorni per un numero massimo di 20 utenti ad edizione.

Attività III - promozione del settore del gioco inteso come "architettura e ambienti di gioco", gioco tradizionale" e applicazioni "video ludiche" di nuova frontiera

L'attività specifica prevede:

- La progettazione di un programma articolato di interventi di animazione e scouting di potenziali committenti, la valutazione sui fabbisogni e sviluppi progettuali degli stessi;
- La definizione di accordi di partenariato e collaborazione sul modello delle challenge di open innovation già condotte da Lazio Innova e degli altri strumenti di micro innovazione sociale;

- La definizione di una serie di strumenti (bandi e avvisi) volti alla selezione di candidati (utenti target) del programma di valorizzazione e sviluppo di competenze specifiche negli ambiti principali della progettazione del Giocattolo, dello spazio di gioco e delle opere multimediali interattive;
- Le azioni di tutoraggio e mentoring sulla messa a sistema dei prodotti in uscita;
- Stesura del regolamento per i prodotti in uscita;
- Individuazione della dotazione hardware e software necessaria per lo sviluppo del concept, la progettazione esecutiva e la produzione;
- Supporto nella progettazione di eventi ed inserimento del progetto nei circuiti principali delle tematiche affrontate, con particolare attenzione al circuito degli E-Sport che abbia come centro di competenza lo Spazio Attivo.

Le attività legate all'iniziativa si svolgeranno all'interno degli spazi del Lazio Open Innovation Centre di Zagarolo, prevedono l'attivazione di 3 iniziative (programma/percorsi) sulla base dell'analisi e della selezione delle aziende "challenger".

Il piano di lavoro prevede le seguenti fasi:

Fase I - Ricognizione delle possibili aziende committenti tra quelle del comparto merceologico differenziandole tra le categorie sopra esposte, tra aziende produttrici, centri di sviluppo e centri di progettazione.

Il primo passo nello sviluppo del progetto sarà un'attenta ricognizione delle realtà produttive italiane attraverso la creazione di un osservatorio permanete della consistenza industriale del comparto merceologico nei tre ambiti individuati ovvero il giocattolo, le aree di gioco e le opere multimediali interattive.

Le aziende così individuate verranno contattate direttamente da Lazio Innova e saranno invitate a rispondere ad una manifestazione di interesse pubblica per far parte di un Focus Group con funzione propositiva e operativa in merito alla progettazione. Saranno infatti interrogate rispetto ai bisogni sia di creazione di nuovi prodotti sia di miglioramento degli esistenti.

Le aziende che avranno dato adesione al progetto, proponendo un loro progetto challenge, saranno immesse in un percorso di co progettazione con i team e avranno la possibilità di partecipare ad incontri individuali e programmati di formazione. Allo stesso tempo verrà loro chiesto supporto in base alle proprie capacità tecnologiche e produttive (es. produzione fisica di un giocattolo, standard grafico videogiochi, normativa vigente, indagini di mercato) nonchè sulla finalizzazione del prodotto.

Le aziende inoltre dovranno garantire un supporto specifico per l'adattamento del progetto agli standard qualitativi e normativi richiesti per l'immissione sul mercato.

Tipologia di soggetti potenziali propositori di challenge rientranti nella ricognizione

- Aziende produttrici e software house che operano nei settori individuati dall'azione
- Aziende dell'indotto
- soggetti proprietari di brevetti applicabili al settore individuato
- Aziende di design

- "Distretti industriali"
- Grandi distributori di prodotti
- Associazioni di categoria
- Associazioni di professionisti che lavorano nel settore
- Istituti scolastici di ogni ordine e grado
- Università pubbliche e private italiane o estere con facoltà di architettura, ingegneria, design, psicologia, informatica, scienze dell'educazione

Modalità di selezione delle aziende risultati dalla ricognizione: avviso pubblico

Criteri di individuazione e selezione delle aziende:

- Innovazione della proposta progettuale
- Quantità e qualità dell'investimento delle risorse
- Localizzazione (Lazio /Italia, Italia/Estero, Estero U.E./ Estero)

Fase II - Ricognizione dei professionisti del comparto al fine di individuare le risorse che supporteranno i team in qualità di tutor e mentor. La selezione sarà effettuata per titoli, esperienza didattica, certificazioni informatiche (in ambito opere multimediali), brevetti e prodotti.

I tutor ed i mentor utilizzati in attività di docenza e tutoraggio e che agiranno nel percorso saranno individuati con avvisi pubblici che tengano conto per la graduatoria dei seguenti parametri:

- CV, titolo di studio, esperienze professionali
- Brevetti
- Prodotti pubblicati
- Abilitazioni informatiche e certificazioni (ACU, ACP)

Le figure professionali richieste sono quelle di mentor e tutor con le seguenti competenze tecniche.

- disegno tecnico e brevetti
- marketing e web
- modellazione 3d e produzione
- programmazione ed engine
- tutor game design
- progettazione creativa spazi di gioco

L'impegno previsto in termini di gg uomo sarà pari a complessive 30 gg di mentorship e 18 gg di tutorship distribuite secondo le necessità di revisione durante tutta la durata dei progetti

Oltre alle figure professionali elencate sarà possibile usufruire a titolo gratuito dell'apporto di centri di formazione specifici sugli argomenti e di esperti esterni.

In considerazione delle specificità di ciascuno dei progetti presentati il tutoraggio prevede vari momenti di incontro con i beneficiari che vanno dal semplice contatto telefonico, alla comunicazione

scritta, ad incontri pressole strutture preposte, che dialogheranno con la sede centrale di Lazio Innova anche in modalità a distanza (videoconferenza) ad eventuali visite in loco. L'attività dovrà pertanto accompagnare il beneficiario durante lo svolgimento del programma fornendo supporto informativo nella comprensione e nella giusta applicazione delle indicazioni fornite dall'avviso e dalle documentazioni di corredo fornendo un supporto consulenzale nel percorso dalla concessione del contributo alla chiusura dell'intervento.

Fase III - Redazione di n. 3 bandi per team di progettazione. I bandi saranno specifici per ogni categoria individuata (giocattolo, spazi di gioco, opere multimediali interattive). In base alle ricognizione sarà possibile attivare edizioni successive di uno o di tutte e tre le linee di progettazione.

La selezione dei team, successiva all'individuazione della challenge da parte del soggetto selezionato come da procedura descritta nel punto II.2 a avverrà sulla base di una call pubblica. Ai soggetti candidati verrà chiesto di presentare già in fase di candidatura una possibile soluzione o proposta progettuale motivandone la fattibilità. I team selezionati verranno ammessi al percorso di assistenza per lo sviluppo progettuale di 3 mesi con presenza continuativa presso lo Spazio Attivo aderendo ai servizi di preincubazione.

Le candidature saranno valutate sulla base dei seguenti criteri:

- L'innovazione della proposta progettuale e la convergenza con le specifiche linee guida
- I CV con particolare attenzione agli studi riguardanti le tematiche in oggetto
- Brevetti
- Progetti pubblicati o prodotti
- Le certificazioni software

Al fine di rendere immediatamente esecutive le proposte progettuali che emergeranno durante il percorso i team dovranno essere necessariamente formati dalle seguenti figure professionali.

Gioco e giocattolo:

Designer	Designer (con eventuale specializzazione in ramo socio educativo)	Disegnatore

Aree e spazi di gioco:

Progettista (con eventuale abilitazione)	Progettista (con eventuale specializzazione in ramo socio educativo)	Disegnatore

Opere multimediali interattive

Game designer	Grafico	Programmatore

In fase di uscita del percorso i team verranno supportati da aziende challenger, mentor e tutor nella redazione degli elaborati necessari al deposito delle "opere dell'ingegno" o di brevetto.

Ogni percorso sarà strutturato con:

Settimana 1-4	Concept del prodotto	Incontri con aziende challenger Workshop e sessioni formative Review risultati bisettimanali
Settimana 5-8	Sviluppo	Incontri con aziende challenger Workshop e sessioni formative Review risultati bisettimanali
Settimana 9-12	Finalizzazione	Incontri con aziende challenger Workshop e sessioni formative Review risultati bisettimanali Presentazione finale

I risultati attesi saranno diversi in base all'area di pertinenza del progetto e nello specifico:

Tipologia del progetto	Prototipo	Disegni esecutivi	Tavole di progetto	Testing	Modello BIM	Brevetto
Gioco e giocattolo	X	X	X	X	X	X
Spazi di gioco		X	X		X	
Opera multimediale interattiva	X (alpha)			X		

Fase IV - Creazione di un centro di attrazione per gli E-Sport tramite due progetti pilota che hanno l'obiettivo di attrarre presso lo Spazio Attivo giocatori, sponsor e supporter degli Esport. Si intende attivare nello specifico azioni quali "Retrogaming Battle" e *Major Title Battle*".

Con un mercato costantemente in crescita ed una popolazione giocante incredibilmente trasversale in età, sesso, cultura si è deciso di focalizzare l'attenzione sugli eventi E-Sport al fine di rendere lo

Spazio Attivo un hub di attrazione per pubblico, atleti, e sponsor. In particolare si è deciso di investire su due tipologie di eventi: *Retrogaming Battle* e *Major Title Battle*, che comprendono una gran parte di giocatori e su cui l'interesse è particolarmente vivo.

Saranno selezionati, sulla base di offerta maggiormente competitiva, i soggetti attuatori di eventi di gioco da realizzarsi presso lo Spazio Attivo entro il 31/12/2019.

Criteri di stima dei costi

Attività 1 - 4

Di seguito uno specchietto riepilogativo delle diverse attività:

Progettazione startup campus	Animazione verso i soggetti locali di rappresentanza imprenditoriale
Realizzazione startup campus	Innovazione tecnologica
	Design
	Gaming
Animazione startup campus	Campagna di comunicazione: Eventi diffusione dei risultati e di animazione tematica

Le attività illustrate prevedono il seguente impegno di risorse:

Risorse previste complessivamente	**n. giornate richieste**	**Prezzo unitario**	**Totale costo annuo per voce esclusa IVA**
Profilo senior	142	450	63.900,00
Profilo intermedio	96	350	33.600,00
Profilo junior	6	252	1.512,00
Totale	**244**	_____	**99.000,00**

Si fa presente che per il numero delle giornate richieste complessivamente dall'azione si fa riferimento ad almeno 2 risorse/anno coinvolte per ogni tipologia. Nello specifico: 3 risorse senior, 3 intermedie, 1 junior.

Il progetto approvato da convenzione prevedeva voci di montepremi in denaro, considerato le regole di ammissibilità della spesa si è optato per l'erogazione di premi in servizi.

La selezione dei prestatori di consulenza che supporteranno il coordinatore dello Spazio Attivo nello svolgimento delle suddette attività risponde alla Procedura sotto soglia ex art. 36 D. Lgs. 50/2016 e ss.mm.ii. con offerta a corpo per l'erogazione delle giornate indicate per le suddette attività e secondo il modello di intervento identificato.

Le attività di front office saranno svolte presso la sede del Lazio Open Innovation Centre di Zagarolo e nelle altre sedi opportune alla luce degli obiettivi assegnati.

II.3 Tempi di attuazione

Le attività indicate verranno svolte entro la fine del 2019.

II.4 Risultati attesi

L'azione Startup Campus prevede il coinvolgimento di circa 1**00 soggetti** suddivisi tra quelli che aderiranno ai percorsi residenziali e quelli che saranno coinvolti nelle diverse iniziative programmate.

È possibile stimare nel dettaglio il raggiungimento dei seguenti risultati:

Progettazione startup campus	Animazione verso i soggetti locali di rappresentanza imprenditoriale	Progettazione di 2 edizioni
Realizzazione startup campus	Innovazione tecnologica	1 edizione - 10 società partecipanti - 8 moduli erogati
	Design	3 edizioni - 45 partecipanti
	Gaming	3 edizioni - 21 partecipanti
Animazione startup campus	Campagna di comunicazione Eventi diffusione dei risultati	2 eventi di networking mirato - 24 soggetti player coinvolti 2 campagne di comunicazione sul territorio

III. Piano finanziario e modalità di rendicontazione della spesa.

Piano Finanziario				
voci di spesa ammissimibili	anno 1	anno 2	anno 3	totale
spese per l'ideazione, la progettazione, lo sviluppo e l'erogazione di servizi a supporto della diffusione dell'imprenditorialità, della creazione di nuove imprese, anche innovative (startup), e dello sviluppo delle stesse;	99.000,00	99.000,00	99.000,00	297.000,00
progettazione, sviluppo e implementazione di software specifici e di banche dati				-
consulenza e assistenza tecnico-specialistica, incluse attività di formazione specifica;				-
acquisizione di impianti e attrezzature tecnologiche, di hw e sw di servizi specialistici e conulenze tecniche				-
allestimenti spazi compresi arredi				-
opere accessorie necessarie all'ottimizzaiozne deglispazi e/o funzionali al layout di impianti e attrezzature, inclusa la progettazione				-
animazione e gestione delle community di imprese e cittadini.	71.000,00	71.000,00	71.000,00	213.000,00
costi indiretti nel limite del 5% della quota di programma cofinanziato dal POR				-
	170.000,00	170.000,00	170.000,00	**510.000,00**

Spazio Attivo LOIC Zagarolo – Piano Costi Misure – Voci di Spesa ammissibile – 1 anno

VOCI DI SPESA AMMISSIBILI	SCHEDE MISURA - AZIONE			TOTALE
	A) CLAB	B) STARTUP ACADEMY	C) STARTUP CAMPUS	
Ideazione, la progettazione, lo sviluppo e l'erogazione di servizi a supporto della diffusione dell'imprenditorialità, della creazione di nuove imprese, anche innovative (startup), e dello sviluppo delle stesse;	103.000,00	110.000,00	99.000,00	312.000,00
Progettazione, sviluppo e implementazione di software specifici e di banche dati				-
Consulenza e assistenza tecnico-specialistica, incluse attività di formazione specifica;				-
Acquisizione di impianti e attrezzature tecnologiche, di hw e sw di servizi specialistici e conulenze tecniche				-
Allestimenti spazi compresi arredi				-
Opere accessorie necessarie all'ottimizzaiozne deglispazi e/o funzionali al layout di impianti e attrezzature, inclusa la progettazione				-
Animazione e gestione delle community di imprese e cittadini	27.000,00	70.000,00	71.000,00	168.000,00
Costi indiretti nel limite del 5% della quota di programma cofinanziato dal POR				-
	130.000,00	**180.000,00**	**170.000,00**	**480.000,00**

MISURA	AZIONE	PIANO FINANZIARIO TRIENNALE	SCHEDE ANNUALI PRESENTE PER APPROVAZIONE	RESIDUO
Staff Lazio Innova*	Supporto alla realizzazione del progetto (Risorse umane BIC Lazio, non residenti presso il LOIC)	530.640,00	-	530.640,00
	TOTALE	**530.640,00**	**-**	**530.640,00**
A) CLAB	Realizzazione CLAB	309.000,00	103.000,00	206.000,00
	Animazione CLAB	81.000,00	27.000,00	54.000,00
	TOTALE A)	**390.000,00**	**130.000,00**	**260.000,00**
B) STARTUP ACADEMY	Servizi di progettazione Startup Academy	13.500,00	4.500,00	9.000,00
	Startupper tra i banchi di scuola - Videocontest (n. 1 edizione)	18.150,00	6.050,00	12.100,00
	Startupper tra i banchi di scuola -	27.150,00	9.050,00	18.100,00
	Startupper tra i banchi di scuola -	24.150,00	8.050,00	16.100,00
	Social innovation - World cafè	60.900,00	20.300,00	40.600,00
	StartupLab - Open Validation	150.600,00	50.200,00	100.400,00
	Open Innovation Pro Design Course	170.550,00	56.850,00	113.700,00
	Animazione Startup Academy	75.000,00	25.000,00	50.000,00
	TOTALE B)	**540.000,00**	**180.000,00**	**360.000,00**
C) STARTUP CAMPUS	Servizi di progettazione Startup Campus	13.500,00	4.500,00	9.000,00
	Realizzazione Startup Campus	436.500,00	145.500,00	291.000,00
	Animazione Startup Campus	60.000,00	20.000,00	40.000,00
	TOTALE C)	**510.000,00**	**170.000,00**	**340.000,00**

MISURA	AZIONE	PIANO FINANZIARIO TRIENNALE	SCHEDE ANNUALI PRESENTE PER APPROVAZIONE	RESIDUO
D) EVENTI WORKSHOP CONFERENZE (NAZIONALI E INTERNAZIONALE)	Zagarolo Smart Week	105.000,00	-	105.000,00
	Seasonal Show Tech Exhibition	180.000,00	-	180.000,00
	Incontri tematici -n. 12 edizioni	16.200,00	-	16.200,00
	Animazione per incontri tematici n. 12 edizioni	28.800,00	-	28.800,00
	Conferenza InternazIonali - n. 2 edizioni	108.000,00	-	108.000,00
	Workshop InternazIonali multisessione - n. 2 edizioni con 5 multissesioni	252.000,00	-	252.000,00
	TOTALE D)	**690.000,00**	-	**690.000,00**
E) PROGRAMMI FORMATIVI SPECIALI, ANIMAZIONE E MARKETING	Hackathon/Jam	157.500,00	-	157.500,00
	Corsi imprenditoriali - n. 25 edizioni Corsi manageriali - n. 25 edizioni	67.500,00	-	67.500,00
	Animazione (social media mkt, branding, grafica)	121.500,00	-	121.500,00
	Animazione Incontri di networking (n. 24 edizioni)	72.000,00	-	72.000,00
	Iniziative di animazione/scouting	106.500,00	-	106.500,00
	TOTALE E)	**525.000,00**	**-**	**525.000,00**
F) ASSISTENZA TECNICA ENTI LOCALI/CITTADINI/IMPRESE E GESTIONE INFOMEDIARY	Infoday - n. 12 edizioni	16.200,00	-	16.200,00
	Animazione per infoday - n. 12 edizioni	28.800,00	-	28.800,00
	Banche dati, piattaforme, reportistica specialistica	165.000,00	-	165.000,00
	TOTALE F)	**210.000,00**	**-**	**210.000,00**
	TOTALE(A+B+C+D+E+F)	**3.395.640,00**	**480.000,00**	**2.915.640,00**
**Rendicontazione gg uomo/anno*				