



## PROFILI TEAM

---

### Artonauti

Artonauti è il primo album di figurine dell'arte, uno strumento per divertirsi imparando l'arte e la storia: un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Scambiandosi le figurine e completando i quadri e le sculture i bambini memorizzano le opere. Non solo, attraverso un racconto iniziale che funge da pretesto per tornare indietro nel tempo, i bambini incontrano gli artisti e interagendo con loro imparano il contesto in cui sono state realizzate le loro opere. Ogni pagina propone indovinelli, curiosità e aneddoti e ogni gioco è pensato per attivare una funzione cognitiva.

---

### Audiovisiva

**AUDIOVISIVA** è una video library digitale che raccoglie i documentari, le interviste, i ritratti e le testimonianze sui protagonisti di arte, architettura e design italiani del XX e XXI secolo, con l'obiettivo di valorizzare sia chi conserva sia chi produce questo patrimonio rendendolo facilmente accessibile e fruibile in Italia e all'estero.

Istituzioni culturali, archivi, ricercatori, docenti, professionisti, filmmaker potranno accedere alla library secondo modalità differenti, dalla consultazione del catalogo alla visione dei contenuti in streaming web protetto, fino ad attività di ricerca dedicate.

---

## Belfiore 9

Belfiore 9 è una community internazionale che unisce artisti e amanti dell'arte tramite eventi di Art Sharing: un'esperienza che mescola diverse arti (performative e visuali) in spazi intimi e anticonvenzionali. Belfiore 9 ha come obiettivo portare l'arte in tutte le sue sfaccettature di fronte a un pubblico più ampio, favorendo, grazie al suo format, una connessione diretta tra artisti e pubblico.

---

## Boboto

Boboto è una Società Benefit, certificata B Corp. I suoi progetti principali sono "Montessori 3D" e "Coding & Cittadinanza Digitale". "Montessori 3D" ha come obiettivo l'accessibilità del metodo Montessori attraverso lo sviluppo e produzione di materiali montessoriani, con le nuove tecnologie, per l'abbattimento dei costi. "Coding & Cittadinanza Digitale" punta a potenziare il pensiero computazionale nei bambini, attraverso workshop che promuovono un uso attivo della tecnologia, sviluppando competenze e abilità, nei nuovi media, che siano radicate "nei valori umani di rispetto, empatia e prudenza".

---

## BUTìK

BUTìK è un progetto che ha l'obiettivo di aumentare la quota di music tourists in Italia attraverso una piattaforma di ticketing che propone la creazione di experiences attorno ai boutique music festivals selezionati. BUTìK è un'agenzia di comunicazione e marketing con vocazione internazionale che coinvolge i più promettenti boutique music festivals italiani supportando il loro sviluppo tramite servizi accessori customizzati attorno alle loro identità.

---

## CoCreaLab

CoCreaLab è una community di bambini, genitori, insegnanti con l'obiettivo di rendere più democratico il processo di creazione, distribuzione e fruizione di contenuti editoriali ludici ed educativi per bambini. Il centro nevralgico di CoCreaLab è un'applicazione mobile che permetterà a chiunque di creare contenuti educativi interattivi senza possedere alcuna competenza tecnica e potendo utilizzare "blocchi" creati da persone con competenze diverse.

---

## Crowdbooks

Crowdbooks è la piattaforma di publishing che aiuta autori ed editori a finanziare, produrre, vendere e distribuire libri. Ambisce a diventare il Marketplace di riferimento dove si potranno scoprire nuove incredibili storie che non hanno ancora avuto modo di essere pubblicate e per le quali ci sono appassionati in grado di supportarle finanziariamente.

---

## Dewey Rooms

Dewey Rooms progetta e realizza escape games culturali a tema storico, letterario, giornalistico, artistico e di attualità, con l'obiettivo di valorizzare i luoghi del sapere (biblioteche, archivi, location storiche) attraverso esperienze di gioco uniche, immersive, e ad alto contenuto narrativo: i primi escape games dove storia, arte e cultura non si imparano—si vivono.

---

## Diysco

Diysco è una piattaforma glocal di promozione e vendita per la musica indipendente. Artisti, band, etichette discografiche, hobbisti e professionisti hanno la necessità di essere presenti su piattaforme che offrano strumenti per la vendita e la diffusione delle proprie produzioni, ma che allo stesso tempo li promuovano e valorizzino a partire dal loro territorio di appartenenza e/o elezione artistica. La soluzione che proponiamo con DIYSCO si può riassumere come l'unione delle feature utili attualmente sul mercato ma ottimizzate in un nuovo ed unico servizio.

---

## Dora

Dora è il motore di ricerca della lingua italiana che aiuta a scrivere correttamente e a trovare i contenuti migliori per dare forma alle idee. Grazie ad uno sconfinato database composto da fonti autorevoli e a un algoritmo che coniuga ricerca statistica e semantica, Dora aiuterà chiunque a trovare le frasi più adatte per esprimersi e le fonti più affidabili e diverse per creare i propri contenuti. Riunendo il meglio del web in italiano e dando voce e visibilità anche alle piccole case editrici indipendenti, Dora diventerà il servizio di riferimento per chiunque scriva in lingua italiana.

---

## Esperienze.com

Grazie ad Esperienze.com conoscere diventa un'esperienza, benvenuti nel turismo del futuro.

Collaboriamo con istituzioni, comunità e organizzazioni private per offrire e promuovere esperienze in cui viaggio e apprendimento si fondono. Esperienze.com è l'ecosistema digitale delle esperienze transformative, un modo innovativo di conoscere, di sfidare i propri limiti, di incontrare e capire territori, valori, storie.

Scopri, prenota e vivi la tua esperienze ideale, su Esperienze.com.

---

## Hoppípolla

Hoppípolla – cultura indipendente per corrispondenza è un progetto che ha la missione di sostenere la cultura indipendente, attraverso una scatola a sorpresa in abbonamento.

Selezioniamo accuratamente e promuoviamo il lavoro di creativi emergenti, di eccellenze del made in Italy e di realtà indipendenti che hanno storie interessanti da raccontare, per distribuire prodotti che non vengano recepiti solo come tali, ma come veicoli di ispirazione e di approfondimento.

---

## Italian Videogame Program – IVIPRO

L'Italian Videogame Program vuole raccontare l'Italia attraverso i videogiochi: il progetto punta a creare un ponte tra sviluppatori e istituzioni e ad agevolare la produzione di titoli ambientati in Italia o legati alla cultura italiana. IVIPRO arricchisce la mappatura del territorio in chiave videoludica individuando le location più adatte ai videogiochi e catalogando - all'interno del database dedicato - luoghi, monumenti, racconti e personaggi.

---

## Le Dimore del Quartetto

Sosteniamo giovani quartetti d'archi nell'avvio alla carriera e valorizziamo il patrimonio di dimore storiche in un'economia circolare.

Per supportare i musicisti nello studio alla vigilia di un impegno artistico, abbiamo creato in collaborazione con l'Associazione Dimore Storiche Italiane (ADSI) ed il Fondo Ambiente Italiano (FAI) una rete di dimore disponibili a offrire ospitalità e spazi per provare, in cambio di un concerto. Il concerto può essere privato su invito o aperto al pubblico, ma sempre gratuito per chi vi partecipa. I Quartetti sono selezionati dal Maestro Simone Gramaglia (viola del Quartetto di Cremona).

---

## LudiCult

LudiCult è un'associazione culturale capace di affiancare le diverse realtà legate al territorio (PA, Scuole, Enti, Associazioni, Imprese e Cittadini), sviluppando e realizzando originali strumenti comunicativi attraverso il gioco. Il mezzo ludico può così elevarsi a nuovo elemento di storytelling territoriale, coinvolgendo in maniera partecipata tutti gli attori attraverso lo sviluppo di format. Tra questi, "VIAVAI! - Giochi di Città", è finalizzato alla co-creazione di originali e personalizzati giochi da tavolo, capaci di generare coinvolgimento attivo non digitale delle realtà coinvolte.

---

## NOI radio hospital

NOI radio hospital è la web-radio/webzine che porta musica, cultura, informazione e intrattenimento a chi sta affrontando un percorso terapeutico dentro e fuori l'ospedale. Insieme alle dirette e ai podcast l'emittente realizza una serie di instant articles studiati appositamente per i social networks e per sviluppare la community on-line. Attraverso l'utilizzo innovativo dei media digitali e il supporto scientifico alla linea editoriale, la radio intende favorire il benessere e la socialità dentro e fuori le strutture di cura.

---

## Smart Conservation

Promuove un sistema interattivo su virtual tour 3D per la valorizzazione e gestione semplificata della manutenzione programmata del patrimonio culturale. Ha come obiettivo la creazione di un sistema informativo interattivo specifico da applicare presso parrocchie, comuni e enti minori che si trovano a dover gestire un sistema di beni ed edifici tutelati in modo che possano essere il più possibile autonomi, riducendo i costi di consulenza e rendendo il piano di conservazione programmata uno strumento vivo e realmente utilizzabile nella pratica.

---

## Story VR

"Storie che si prendono cura di te." StoryVR crea esperienze in realtà virtuale per l'ascolto di audiolibri in ambienti che facilitino l'immersione nel racconto, amplificando gli effetti benefici della letteratura. StoryVR si rivolge principalmente a persone che hanno bisogno di rilassarsi e "evadere" dal luogo in cui sono, perché si trovano in situazioni spiacevoli (passeggeri di aereo e treno su lunghe tratte, pazienti d'ospedale, carcerati), ma anche a chi vuole staccare dallo stress quotidiano, immergendosi nelle proprie storie preferite, ritrovandoti a piacimento nell'ambientazione del libro o in un luogo rilassante e isolato.

---

## TooCult

TooCult è un social network che facilita la comunicazione tra utenti con interessi culturali affini, offrendo la possibilità di partecipare a eventi "tailor-made". I profili degli utenti iscritti a TooCult si focalizzano esclusivamente sui loro interessi culturali, e serviranno per suggerire agli utenti i possibili match (tra due o più persone) per condividere la partecipazione ad eventi culturali.

---

## voicebookradio.com

voicebookradio.com mira a creare una radio web ideata e gestita interamente dagli studenti di varie scuole secondarie con l'obiettivo di coinvolgere un pubblico di tutte le età e creare un ulteriore contatto tra le generazioni. voicebookradio.com vuole creare un'interconnessione tra mondo della scuola e la realtà dei giovani: una fonte di informazione a 360° che possa dare voce ai pensieri degli studenti. Allo stesso tempo, un'attività lavorativa che crei le condizioni per acquisire competenze trasversali chiave, utili per il futuro degli studenti.

---