



**LIVORNINE 2030**  
POLO PER L'INNOVAZIONE URBANA

# MANUALE PER LA PRESENTAZIONE DELLE IDEE IMPRENDITORIALI

**LIVORNINE 2030**  
è un progetto del



Comune di Livorno

in collaborazione con





# LIVORNINE 2030

POLO PER L'INNOVAZIONE URBANA

1. CARATTERISTICHE DELL'IDEA INNOVATIVA .....	3
2. CATEGORIE DI IDEE INNOVATIVE .....	3
3. CONTENUTI MINIMI DELLE PROPOSTE PRESENTATE .....	4
4. GLOSSARIO .....	4





# LIVORNINE 2030

POLO PER L'INNOVAZIONE URBANA

## 1. CARATTERISTICHE DELL'IDEA INNOVATIVA

L'idea imprenditoriale proposta dovrà essere originale e dimostrare una effettiva ricaduta sul territorio di Livorno. La proposta dovrà rappresentare una sfida accolta, una risposta innovativa ai bisogni della società civile, indirizzandosi alla collettività o a un target specifico.

## 2. CATEGORIE DI IDEE INNOVATIVE

Le idee imprenditoriali potranno essere presentate nell'ambito delle seguenti categorie:

- **Innovazione tecnologica:** attività volta a introdurre nuovi prodotti e nuovi servizi, nonché nuovi metodi per produrli, distribuirli e usarli;
- **Innovazione sociale:** un prodotto, un servizio, un principio, un'idea, un processo sociale oppure una combinazione di tali fattori che mira a ottimizzare il benessere dei cittadini e lo sviluppo economico.

Tali idee innovative possono essere sviluppate nei seguenti settori di rilevanza per il territorio di Livorno:

### ➤ ECONOMIA DEL MARE

Detta anche “Blue Economy”, ha come scopo lo sfruttamento sostenibile delle risorse marittime. Ha come settori di attività la filiera ittica, l'industria delle estrazioni marine, la filiera della cantieristica, la movimentazione di merci e passeggeri, le attività di ricerca, regolamentazione e tutela ambientale, il turismo costiero e legato agli sport marittimi, e la nautica in senso ampio.

Alcuni esempi di applicazione: a) sistemi e tecnologie innovative per la cantieristica locale; b) proposte legate alla pesca sostenibile; c) applicazioni digitali per informazioni e servizi del territorio per i diportisti; d) progetti di fito-depurazione per il contesto locale.

### ➤ ECONOMIA VERDE

La cosiddetta “Green Economy” è un'economia in grado di produrre benessere individuale ed equità sociale nel completo rispetto dell'ambiente circostante. Tra gli obiettivi principali dell'economia verde si individuano la riduzione di emissioni di CO2, l'utilizzo consapevole delle risorse naturali e la maggiore inclusività dal punto di vista sociale.

Alcuni esempi di applicazione: a) attività congiunte tra piccoli agricoltori e florovivaisti che per le loro coltivazioni producono/utilizzano bio-compost ed energia ottenuta dai rifiuti; b) giovani creativi che realizzano le loro opere con materia prima secondaria; c) attività di consulenza e servizio in ambito dell'economia verde sia per attività di business, sia per utenze domestiche; d) tecnologie per l'energia sostenibile specifiche per il territorio; e) studi e progetti per materiali green.

### ➤ INDUSTRIA CREATIVA

Per industrie creative si intendono quegli enti che producono beni, servizi e attività considerate – per i loro attributi, scopi e caratteristiche – culturali, non solo in ambiti artistici tradizionali (arti visive, arti performative, letteratura, musica) ma anche in quelli di design, moda, artigianato, intrattenimento e industria del gusto. Una delle peculiarità del settore è la multidisciplinarietà, ossia la capacità di collegare ambiti tra loro anche lontani.

Alcuni esempi di applicazione: a) laboratori scenotecnici per la formazione professionale qualificata; b) formatori in campo artistico; c) imprese individuali o cooperative di guide turistiche specializzate in percorsi esperienziali ed interdisciplinari, capaci di unire momenti ludici, nozioni e approfondimenti



## LIVORNINE 2030

POLO PER L'INNOVAZIONE URBANA

culturali, promozione di prodotti tipici ed attività produttive locali; e) laboratori di multimediali di *storytelling*.

### ➤ ICT

Le ICT (Information and Communication Technologies – Tecnologie dell'informazione e della comunicazione) sono tecnologie riguardanti i sistemi integrati di telecomunicazione (linee di comunicazione cablate e senza fili), i computer, le tecnologie audio-video e relativi software, che permettono agli utenti di creare, immagazzinare e scambiare informazioni.

Alcuni esempi di applicazione: a) applicativi digitali per l'informazione alla cittadinanza; b) applicazioni per la telefonia mobile, internet, sistemi digitali connessi in rete; c) interaction design applicato all'industria, al turismo o all'ambiente domestico; d) sistemi automatizzati di sorveglianza territoriale.

### 3. CONTENUTI MINIMI DELLE PROPOSTE PRESENTATE

Ai fini dell'ammissione alla *Call for Ideas*, i candidati dovranno presentare la domanda di partecipazione compilando online il form presente sulla pagina web del Contest: [https://bit.ly/livornine2030\\_contest](https://bit.ly/livornine2030_contest)

Alla domanda di partecipazione potrà essere allegata documentazione aggiuntiva relativa all'idea presentata (la presenza di questa documentazione consentirà ai selezionatori di meglio valutare la proposta ed è pertanto consigliata la sua trasmissione). In ciascun box di caricamento allegati potranno essere inseriti file di dimensione massima **pari a 10 MB**. Per quanto concerne eventuali video si consiglia di allegare il link al file caricato su un canale di hosting video (ad esempio YouTube, Vimeo, ecc.).

Per la documentazione aggiuntiva è considerato ammissibile qualsiasi documento (esempi: file .xls con elaborazione costi e/o tempi; file .pdf con presentazione attività; ecc.), elaborazione grafica (esempi: video di presentazione; logo o marchio dell'idea; infografica riassuntiva; ecc.) o supporto informatico possa essere d'aiuto per la migliore comprensione e valutazione da parte del Comitato di selezione, purché compatibile con il sistema di raccolta.

### 4. GLOSSARIO

**Call for Ideas:** invito a presentare proposte innovative. Nell'ambito del presente bando si chiede di trasmettere proposte suscettibili di sviluppo imprenditoriale e/o professionale nei campi di applicazione della creatività, dell'innovazione digitale e dell'economia blu e verde.

**Start up learning days:** percorso di accompagnamento per trasformare l'idea innovativa in progetto imprenditoriale, per mezzo della realizzazione di un Piano di sviluppo. Il percorso affronterà le seguenti tematiche:

- *Innovation learning day:* giornata formativa sull'innovazione;
- *Business modeling and planning:* giornata formativa sui modelli di sviluppo delle idee imprenditoriali e business plan;
- *Communication:* giornata formativa sulla comunicazione dell'idea.

L'incontro di *coaching one to one* supporterà in modo specifico i singoli proponenti nello sviluppo della propria idea.

**Piano di sviluppo imprenditoriale:** documento nel quale un progetto di impresa viene esposto in termini di linguaggio aziendale, con riferimento alle variabili strategiche, tecnologiche, commerciali ed economico-finanziarie. Il piano sarà strutturato per essere la base della richiesta del capitale di rischio, ovvero lo strumento principale per il contatto con l'investitore.



# LIVORNINE 2030

POLO PER L'INNOVAZIONE URBANA

**Pitch:** rappresenta il veicolo promozionale di un progetto innovativo d'impresa e deve contenere le informazioni utili per favorire una business idea. Il *pitch* solitamente è una presentazione sintetica di una durata massima di 3 minuti

**LIVORNINE 2030**  
è un progetto del



Comune di Livorno

in collaborazione con

