



Allegato 2 – Modulo di Partecipazione

I componenti del Team

Nome	Cognome	Ruolo	Titolo di studio (incluso l'ambito disciplinare)	Età
AURORA	CECCARELLI	Capogruppo	Laurea triennale Economia	22
MARIANA	DE LUCA		Laurea triennale Economia	24
ANGELICA	TIROCCHI		Laurea triennale Economia	27
SILVIA	UTENSILI		Laurea triennale Economia	22
FEDERICA	ORLANDI		Laurea triennale Economia	22
EMANUELE	PALAIA		Laurea triennale Economia	22
NICOLA	PALAIA		Laurea triennale Economia	22
ADALBERTO	CUCCU		Laurea triennale Economia	22
RICCARDO	RISPOLI		Laurea triennale Economia	23
FABIO	CAPUTO		Engineering in Computer Science	24
MANUEL	IVAGNES		Engineering in Computer Science	24
VALERIO	CORETTI		Engineering in Computer Science	25

Nome del progetto:

ABLATIVO

Ateneo/Ente di Ricerca di riferimento:

Università degli studi di Roma "Tor Vergata"

Settore di applicazione prevalente:

- ☐ Life sciences
 - ☒ ICT
 - ☐ Cleantech & Energy
 - ☐ Industrial
-

Indirizzo:

@mail: auroracecc@hotmail.it

Tel: ----- **Cell.** 3408282468

Descrizione dell'idea imprenditoriale max 2000 car.:

L'idea imprenditoriale è quella di creare un'applicazione dal nome Ablativo. Questa ha lo scopo di rendere l'esperienza del visitatore all'interno dei musei più interattiva offrendo una soluzione alternativa a quelle che sono le classiche guide audio. La nostra app permette all'utente di avere un atteggiamento più proattivo nella visualizzazione delle opere d'arte. Nello specifico il software permetterà di avviare una conversazione tramite messaggi con gli elementi artistici presenti nel museo. In sostanza l'utente potrà dialogare, porre domande e scoprire tutto quello che l'opera d'arte riserva. La tecnologia iniziale non permetterà di spaziare troppo con le domande, ma in futuro è prevedibile che essa, grazie all'implementazione dell'AI, potrà garantire la risposta a più domande. Se in un primo momento l'app è pensata solo per essere funzionale all'interno della rete museale, in un secondo momento l'idea è quella di espanderne l'utilizzo anche ad opere architettoniche. Così facendo la nostra app si potrebbe configurare come una guida omnicomprensiva capace di costituire una valida opzione a tutte quelle che sono le guide turistiche. Inoltre, la nostra invenzione potrebbe allargare la platea di visitatori nei musei, coinvolgendo persone che normalmente si annoierebbero durante la visita a causa della monotonia, come per esempio i bambini. L'app aumenta gli scambi di informazioni attraverso un processo di arricchimento reciproco di conoscenze. Infatti, l'app tramite l'AI sarebbe in grado di rendere più esaustive e coinvolgenti le risposte studiando le preferenze dei consumatori, mentre

l'utente riuscirebbe a conoscere sempre più nello specifico l'opera d'arte. In conclusione, pensiamo che la nostra applicazione possa anche ridare slancio al settore turistico gravemente impattato dall'emergenza in corso.

Descrizione del valore del contenuto tecnologico o di conoscenza dell'idea max 2000 car.:

L'app funziona attraverso l'utilizzo di sensori bluetooth (BEACON), dotati di una tecnologia Bluetooth Low Energy (BLE), che intercettando il segnale emesso dallo smartphone del visitatore inviano un messaggio all'interno dell'app dell'utente, il quale viene catapultato all'interno di una chat. Il device mobile trasmette l'ID del sensore all'interfaccia di backend che crea il collegamento tra lo smartphone e il database dove sono archiviate le domande e le risposte predefinite attraverso un'architettura cloud. La comunicazione con l'utente è gestita tramite un Bot che permette l'interazione continua tra le parti. La tecnologia di backend trasmette i risultati dell'interazione ad un pannello di controllo che consente l'analisi dei dati. Il software applicativo è sviluppato su React Native, una piattaforma open-source che permette di creare app compatibili con sistemi operativi iOS e Android tramite il linguaggio JavaScript.

Descrizione del carattere innovativo dell'idea max 2000 car.:

Ablativo propone una modalità interattiva per visitare un museo d'arte, al fine di accrescere la customer experience. Tramite la chat dell'applicazione mobile, infatti, i clienti potranno avviare una conversazione direttamente con il quadro, improvvisamente, "animato". Al momento, non esiste sul mercato una proposta di valore come quella offerta da Ablativo. Tuttavia, alcuni competitor hanno sviluppato varie applicazioni da utilizzare durante le visite nei musei, le quali, però, all'occorrenza offrono solo informazioni di tipo statico (es. Smartify). Si tratta di meccanismi unidirezionali, dove al visitatore vengono riproposte, sempre tramite applicazione mobile, le informazioni relative all'opera a cui di volta in volta si avvicina durante tutto il suo percorso nel museo. Il carattere innovativo dell'idea di Ablativo sta proprio nel superare la passiva lettura di uno schermo e l'ascolto passivo di dispositivi a sostituzione della guida turistica, migliorando l'apprendimento e la percezione dell'opera d'arte. Il visitatore non resterà succube di un quantitativo enorme di informazioni, ma riceverà esclusivamente le risposte alle sue domande e/o a quelle predefinite dal sistema. In tal modo, la visita lascerà un senso di piacevolezza e ne aumenterà l'attrattività, grazie ad un'esperienza davvero unica. L'applicazione, offrendo esperienze facilmente attivabili e coinvolgenti, promuoverebbe la fruizione dei servizi culturali, aumenterebbe l'accesso ai complessi museali da parte degli utenti, specie dei più giovani, contribuirebbe quindi a valorizzare il patrimonio culturale. Il progetto migliorerebbe la visibilità dei musei, spesso orientati alla mera conservazione del proprio patrimonio e poco sensibili all'innovazione.

Descrizione del mercato di riferimento max 2000 car.:

La segmentazione del mercato è il risultato di una ricerca di marketing con campionamento casuale su un cluster significativo composto per il 60% da studenti e impiegati. È emerso che oltre il 90% del campione, pur manifestando al momento frequenze di accesso ai musei non elevate, gradirebbe un'app con le funzionalità di Ablativo, che integrerebbe il set di applicazioni già scaricate: oltre il 70% possiede più di 10 app sullo smartphone. L'intero campione valuta positivamente l'integrazione dell'offerta museale con la nuova modalità di interazione proposta. I nostri target di clientela sono rappresentati da studenti, impiegati e professionisti, ma anche da famiglie, che verrebbero agevolate nella fruizione delle risorse culturali, nonché in particolare da bambini in età scolare che, grazie al dispositivo interattivo e di facile e immediato utilizzo, percepirebbero la visita al museo come un momento di svago. Potrebbe essere l'incentivo per la creazione di progetti di partenariato tra l'impresa tecnologica e il Sistema museale romano (21 siti, 1,7 milioni di visitatori l'anno), nonché, in prospettiva, altre strutture museali. Poiché l'implementazione dell'app richiede la strutturazione di specifici dispositivi nei siti e quindi un impegno finanziario, verrebbe avviata un'apposita campagna di comunicazione verso i poli museali per superare gli ostacoli alla realizzazione dell'iniziativa, rappresentati, da un lato, dalla ridotta sensibilità dei direttori verso investimenti innovativi, dall'altro, dalla presenza di situazioni di deficit strutturale delle istituzioni, costrette a ricorrere al sostegno pubblico, indiretto o diretto, ovvero alle sponsorizzazioni di privati. Le fonti di ricavi dell'app si basano su due segmenti di clienti: da un lato il museo che per attirare maggior pubblico implementerebbe la nostra app, dall'altro la possibilità di monetizzare il traffico di utenza che tutti i fruitori genererebbero sulla piattaforma tramite inserti pubblicitari.

1) Sino ad ora, quali azioni concrete sono state poste in essere per avviare l'iniziativa imprenditoriale? Se si specificare quali?

È stato ideato il product design dell'applicazione, individuando le piattaforme necessarie per la progettazione del software e la tecnologia dei sensori che permettono il suo utilizzo. È stata svolta un'analisi di mercato per una prima fase di validazione dell'idea.

2) Il progetto è stato già presentato sul mercato? Se sì, specificare quali azioni.
max 2000 car:

✓ NO

3) Da quanti mesi il gruppo sta lavorando all'idea?

Circa 1 mese

4) Il progetto è stato già presentato in passato ad altre competizioni di rilievo regionale, nazionale o internazionale (tra cui precedenti edizioni della Start Cup)?

✓ **NO**

Dichiarano sotto la propria responsabilità

1. di aver preso visione del Regolamento generale che accettano incondizionatamente;
2. di essere in possesso dei requisiti ivi indicati e accettano tutte le disposizioni in esso contenute;
3. di non essere iscritti e/o partecipare, nel corso dell'anno 2020, ad altre Start Cup del circuito PNI-Premio Nazionale per l'innovazione;

Nel caso l'idea presentata partecipi, anche indirettamente, ad altre iniziative o forme di finanziamento (diverse da Start Cup del circuito PNI) si prega di darne comunicazione di seguito, indicandone i riferimenti

e si rendono disponibili ai fini della riscossione dell'eventuale premio (barrare l'opzione di interesse):

- in caso di impresa da avviare: costituirsi in impresa con sede nel Lazio
- in caso di impresa esistente, nel rispetto dell'art. 3 del bando Start Cup Lazio 2020: di produrre visura camerale

Chiedono

di essere ammessi alla Start Cup Lazio 2020

Si allegano i **Curricula** di ogni partecipante al Gruppo

Copyright

Ogni Business Plan rimane di proprietà degli autori, che potranno proteggerlo mediante le forme di tutela previste dalla legge.

I Promotori sono esonerati da ogni responsabilità per eventuali contestazioni che dovessero sorgere circa l'originalità e la paternità dell'opera, di sue parti o da eventuali limitazioni da parte di terzi.

Data __10/05/2020__

Firma (di tutti i partecipanti al Gruppo)

Aurora Ceccarelli

Angelica Tirocchi

Federica Orlandi

Nicola Palaia

Riccardo Rispoli

Manuel Ivagnes

Mariana De Luca

Silvia Utensili

Emanuele Palaia

Adalberto Cuccu

Fabio Caputo

Valerio Coretti

Trattamento dei dati personali

I sottoscritti autorizzano, ai sensi del Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (General Data Protection Regulation – GDPR- Regolamento UE 2016/679), il trattamento dei dati personali forniti. Questi saranno utilizzati unicamente per le finalità di gestione della selezione, da parte dei Comitati della Start Cup Lazio, come definiti nel relativo Bando 2020. Il conferimento di tali dati è obbligatorio ai fini della valutazione dei requisiti di partecipazione, pena l'esclusione dalla selezione.

Se selezionati, i candidati autorizzano, la pubblicazione, sul sito www.startcuplazio.it e i relativi social, dei propri nominativi, titolo e abstract di progetto. Autorizzano, altresì, la Start Cup Lazio all'invio di comunicazioni relative alla competizione, all'indirizzo email, di seguito specificato _auroracecc@hotmail.it

I sottoscritti possono rettificare, aggiornare, completare o cancellare i dati personali erronei, incompleti o raccolti in termini non conformi alla legge, nonché opporsi al loro trattamento per motivi legittimi, inviando comunicazione a segreteria@startcuplazio.it

Data __10/05/2020__

Firma (di tutti i partecipanti al Gruppo)

Aurora Ceccarelli

Angelica Tirocchi

Federica Orlandi

Nicola Palaia

Mariana De Luca

Silvia Utensili

Emanuele Palaia

Adalberto Cuccu

Riccardo Rispoli
Manuel Ivagues

Fabio Caputo
Valerio Coretti