



UN LUOGO DOVE MUSICA, ARTE E COMUNITÀ DIVENTANO ENERGIA.

## INFO

DURATA 4PM - 4 AM/24H

## DATE

25 APRILE 29-30 APRILE & 1 MAGGIO EVENTONE

LUOGO MONTE DE COCCI, TESTACCIO

## TEAM DI BASE

- LIVIA SABATINI HEAD DIRECTOR
- PIERPAOLO CAMPILONGO SOCIO-ARTISTA
- SALVATORE BARBERA SOCIO-ARTISTA
- RAPHAEL SOCIO SECONDARIO

- ANAIS BIANCHI ARTISTA
- ANDREA RICCI INGEGNERE INFORMATICO-DJ
- ANDREA BARBIERI IL PROFESSORE
- ALEXANDER RIVIERA PERFORMER-COREOGRAFO
- BENEDETTA DJ-PERFORMER-MARKETING SOSTENIBILE
- CLAUDIO PACELLA BODYGUARD SERATA
- PIETRO BOCCIO DJ-PERFORMER
- GIULIO BOSCHI DJ-TOUR MANAGER-NETWORKING
- JUAN CLAUDIO DJ-PERFORMER
- DAVIDE FARAONI TECNICO AUDIO E LUCI-PERFORMER-DJ-ARTISTA
- DORIAN LSH SOCIAL MEDIA MANAGER-WEBSITE-BUDGET PLAN-ANALYTICS
- EMANUELE SEVERINI BODYGUARD ENTRATA
- EMMA PICCIRILLI ATTRICE-PERFORMER
- KAREEM CO-EVENT PLANNER
- KIKO DJ-ARTISTA
- ILARIA ALESSANDRI WEBSITE-B&B OPERATOR-GESTIONE SISTEMA PAGAMENTI
- LUDOVICO D'AVINO 3D ARTIST-PERFORMER
- PAOLO MAGGI DJ-MARKETING SOSTENIBILE
- MARTINA MONCIOTTI DATA ANALYST
- MARKIAN SABBADASH BEATBOXER- BODYGUARD
- TROPIC DJ-PRODUCER
- MAX RAPONI DJ-PERFORMER
- MICHELE MELE VIDEOMAKER-TOUR SPONSOR
- MILA JONIS FOTOGRAFA-PERFORMER

- SHAMIL BAIBUSINOV ARTIST
- VALERIA SANTI ATTRICE-PERFORMER-ARTISTA
- YURI GUARINO ARTISTA
- GABRIELE ROLLO ATTORE-PERFORMER ??
- LIBERO RENZI ATTORE??
- LUCA SAVELLI ARCHITETTO ??
- INGEGNERE MECCANICO/ENERGETICO/CIVILE/??
- ANTONIO ABBATE LEGALE??
- GRAPHIC ARTIST ??

**<https://docs.google.com/document/d/1xDmuwOurMEtaFfLmBxuHNfTMftDUghUsHcE9MpnhbM/edit?tab=t>**

---

## MODALITÀ

TESSERAMENTO 8 EURO ANNUI TUTTI TESSERATI/ 30 EURO ANNUI

COSTO EVENTO DIURNO GRATUITO CON TESSERA

COSTO EVENTO NOTTURNO 20-30 EURO IN CASSA O TICKET ONLINE

- BENEFIT CLIENTE CON TESSERAMENTO

2 DRINK CON BIGLIETTO INGRESSO

SCONTISTICA SU MERCHANDISING E EVENTI

- BENEFIT GENERALI

ASSISTENZA IN LOCO TRAMITE STAND "HELP"

AMBULANZA IN LOCO

SERVIZI SANITARI NO GENDER GRATUITI FORNITI E GESTITI DA PERSONALE

BICCHIERI RICICLABILI E BOTTIGLIETTE CREATE CON STAMPANTE 3D MATERIALE

SOSTENIBILE

GUARDAROBA 1 EURO AD ARTICOLO

AREA FUMATORI DENTRO E FUORI

### ORGANIZZAZIONE & LINE-UP

H 4/6 MOSTRA FOTOGRAFICA /ARTISTICA / DIBATTITO

H 6/8 SPETTACOLO TEATRALE / PERFORMANCE/PROIEZIONE

H 7 INIZIO APERITIVO

H 8/10 CONCERTO

H 10/END DJ SET (JAZZ/ FUNKY/ AFRO BEAT/ TECHNO HOUSE/CLASSICI

ITALIANI/ELETTRONICA/TECHNO/TECHNO SSBOMSBOM)

---

### FINALITÀ

- START UP/SVILUPPO D'IMPRESA
- IMPRENDITORIA FEMMINILE
- DIGITALIZZAZIONE
- INNOVAZIONE E RICERCA
- TRANSIZIONE ECOLOGICA
- IMPRENDITORIA GIOVANILE

- INTERNAZIONALIZZAZIONE
  - INCLUSIONE SOCIALE
- 

## ATTREZZATURE

ARREDAMENTO MATERIALI IGNIFUGHI,  
ARMADIETTI GUARDAROBA CON SISTEMA MECCANICO/AUTOMATICO A PARTIRE DA 1  
EURO AD ARTICOLO TESSERE ALL'ENTRATA CODICE A BARRE PER SEGNARE LA PRESENZA  
ATTREZZATURA PER LIVE

SERVIZI SANITARI: IMPIANTO IDRAULICO A PAVIMENTO PER L'INSTALLAZIONE IN  
MALTA A LETTO SOTTILE PER CASSETTE DI SCARICO DA INCASSO PER L'USO IN POSIZIONE  
ACCOVACCIATA, IN CERAMICA SANITARIA

ATTREZZATURA PER RIPRESE

ARREDAMENTO GENERALE

BILIARDINO BILIARDO PING PONG CANESTRO DA BASKET

---

## FINANZIAMENTI & PERSONALE

- BANDO EUROPEO
- INCUBATORI DI STARTUP: AIUTANO CON MENTOR, NETWORKING E RISORSE. CI SONO INCUBATORI TECH IN TUTTA EUROPA
- CROWDFUNDING: CAMPAGNA SU KICKSTARTER O SIMILI

- **CARBON CALCULATOR** (ES. [CARBONFOOTPRINT.COM](https://www.carbonfootprint.com)): STIMA AUTONOMAMENTE L'IMPATTO DI UN EVENTO INSERENDO DATI COME CONSUMO ELETTRICO, TRASPORTI, ECC.

- **CERTIFICAZIONI GREEN CLUB** (GREEN NIGHT ALLIANCE 2023)

### 1. A GREENER FESTIVAL (AGF)

FOCUS: EVENTI MUSICALI A BASSO IMPATTO.

METRICHE: EMISSIONI CO<sub>2</sub>, GESTIONE RIFIUTI, EDUCAZIONE DEL PUBBLICO.

ESEMPIO: BOOM FESTIVAL (PORTUGAL) CERTIFICATO AGF DAL 2008; DGTI FESTIVAL (AMSTERDAM); SHAMBALA FESTIVAL (UK)

[HTTPS://WWW.AGREENERFUTURE.COM/MEMBER-AREAS](https://www.agreenerfuture.com/member-areas)

### 2. ISO 20121 (SOSTENIBILITÀ NEGLI EVENTI)

STANDARD GLOBALE: ADOTTATO DA LONDRA 2012 E COACHELLA.

PER IL CLUBBING:

- CATENA DI FORNITURA GREEN (ES. DRINK LOCALI).
- OTTIMIZZAZIONE LOGISTICA PER RIDURRE SPRECHI.

### 3. GREEN KEY

COS'È: CERTIFICAZIONE PER LOCALI NOTTURNI E HOTEL (FOCUS SU ENERGIA E RIFIUTI).

ESEMPI: CLUB WATT (ROTTERDAM, OLANDA) – USA PAVIMENTI A ENERGIA CINETICA.

DATI: I LOCALI GREEN KEY HANNO UN +20% DI RITORNO CLIENTI (FONTE: GREEN KEY REPORT).

### 4. LEED CERTIFICATION

PER LOCALI FISICI: VALUTA EFFICIENZA ENERGETICA, QUALITÀ DELL'ARIA.

ESEMPIO:

THE TEMPLE (BELGIO) – ILLUMINAZIONE A LED E SOLARE.

### ESPERTI DI FINANZIAMENTI E FONDI EUROPEI

- HORIZON EUROPE: PROGRAMMA DI FINANZIAMENTI UE PER INNOVAZIONE E SOSTENIBILITÀ
- EIC ACCELERATOR: FONDO UE PER STARTUP ALTAMENTE INNOVATIVE
- FONDI NAZIONALI: OGNI PAESE HA BANDI SPECIFICI PER PROGETTI GREEN E TECNOLOGICI.

### DOVE TROVARE ESPERTI DI FINANZIAMENTI?

- INCUBATORI DI STARTUP (AD ESEMPIO, ACCELERATORI DI IMPRESE INNOVATIVE).
- UNIVERSITÀ O POLITECNICI (SPESSO HANNO UFFICI DEDICATI A STARTUP E BANDI).
- LINKEDIN (CERCANDO "ESPERTO FONDI EUROPEI" O "GRANT WRITER").

### FABBISOGNO ENERGETICO DI UN CLUB

UN CLUB DI MEDIE DIMENSIONI CONSUMA APPROSSIMATIVAMENTE:

- IMPIANTO AUDIO: 5-10 KW
- ILLUMINAZIONE: 2-5 KW
- ALTRI CONSUMI (BAR, VENTILAZIONE, ECC.): 3-5 KW

TOTALE STIMATO: 10-20 KW ALL'ORA.

PER 6 ORE, IL CONSUMO TOTALE SAREBBE TRA 60 E 120 KWH.

## BANDO

PREVEDE IL FINANZIAMENTO DI PROGETTI CHE IDEANO, SVILUPPANO O DIFFONDONO STRUMENTI E MODELLI INNOVATIVI APPLICABILI SIA ALL'AUDIOVISIVO CHE AD ALTRI SETTORI CULTURALI, CON UN ALTO POTENZIALE DI REPLICABILITÀ. I TEMI SONO:

- **MONDI VIRTUALI:** COME AMBIENTE PER PROMUOVERE CONTENUTI EUROPEI, AMPLIARE IL PUBBLICO E AUMENTARE LA COMPETITIVITÀ DELLE INDUSTRIE DEI CONTENUTI.
  - **STRUMENTI DI BUSINESS INNOVATIVI:** CHE SUPPORTANO LA PRODUZIONE, IL FINANZIAMENTO, LA DISTRIBUZIONE O LA PROMOZIONE, SFRUTTANDO TECNOLOGIE COME L'AI, I BIG DATA, BLOCKCHAIN, METAVERSO, MONDI VIRTUALI, NFT, ECC.
  - **PRATICHE SOSTENIBILI:** PER RIDURRE L'IMPATTO AMBIENTALE DEL SETTORE AUDIOVISIVO E CULTURALE, IN LINEA CON IL GREEN DEAL EUROPEO E L'INIZIATIVA NUOVO BAUHAUS EUROPEO.
-

## ASSOCIAZIONE NO-PROFIT / FUTURA START-UP CULTURALE E CREATIVA:

REPLICABILITÀ: DIMOSTRA CHE IL MODELLO PUÒ ESSERE APPLICATO A PIÙ CLUB, FESTIVAL O EVENTI.

IL TERMINE "AUDIOVISIVO" DI SOLITO SI RIFERISCE A CONTENUTI COME FILM, VIDEO, REALTÀ VIRTUALE O ESPERIENZE IMMERSIVE GENERANDO UN SISTEMA VISIVO INNOVATIVO BASATO SU AI.

### COME AL PROGETTO?

- **LUCI E VISUAL AI-GENERATED** 🎨: CREARE GRAFICHE CHE CAMBIANO IN BASE AL MOVIMENTO DEL PUBBLICO, TRASFORMANDO IL CLUB IN UN'OPERA AUDIOVISIVA INTERATTIVA.
- **SINCRONIZZAZIONE AUDIO-LUCE** 🎵 ⚡: L'IA POTREBBE GENERARE PROIEZIONI CHE SI SINCRONIZZANO CON IL BATTITO DELLA MUSICA E CON LA PRODUZIONE ENERGETICA.
- **ESPERIENZA IMMERSIVA REPLICABILE** 🌍: SE DIMOSTRIAMO CHE IL MODELLO PUÒ ESSERE RIPRODOTTO IN ALTRI EVENTI O CLUB, DIVENTA ANCORA PIÙ FORTE PER IL BANDO.

### UNIRE ARTE DIGITALE GENERATIVA, ENERGIA SOSTENIBILE E MUSICA DAL VIVO

"IMMAGINA UN CLUB IN CUI L'ENERGIA VIENE GENERATA DIRETTAMENTE DAI BALLERINI. GRAZIE A UNA TECNOLOGIA INVISIBILE E ALL'IA, POSSIAMO RACCOGLIERE E TRASFORMARE LA PRESENZA DELLE PERSONE IN ELETTRICITÀ PER ALIMENTARE MUSICA E

LUCI. IL CLUBBING DIVENTA AUTOSUFFICIENTE, RIDUCENDO I CONSUMI ENERGETICI  
SENZA SACRIFICARE L'ESPERIENZA.

È IL FUTURO DELL'INTRATTENIMENTO SOSTENIBILE  
E VOGLIAMO ESSERE I PRIMI A REALIZZARLO!"

 L'ASSOCIAZIONE PARTECIPA AL BANDO, ORGANIZZA EVENTI DI TEST, FA RICERCA SUL  
BENESSERE E L'IA.

 LA SRLS SVILUPPA IL SISTEMA SOSTENIBILE E LO VENDE AI CLUB INTERESSATI.

 **PROTEZIONE DELL'IDEA** → REGISTRARE UN BREVETTO O UN MARCHIO PER EVITARE  
CHE VENGA COPIATA.

 **STANDARDIZZAZIONE** → CREARE UN MODELLO CHIARO CHE QUALSIASI CLUB POSSA  
ADOTTARE FACILMENTE.

 **SCALABILITÀ** → FAR SÌ CHE L'INSTALLAZIONE SIA VELOCE ED ECONOMICA PER I  
LOCALI.

 **REVENUE MODEL** → DECIDERE **COME GUADAGNERAI** (LICENZE? ABBONAMENTO?  
VENDITA DIRETTA?).

 **MARKETING & ESPANSIONE** → CREARE HYPE, TROVARE INVESTITORI, COLLABORARE  
CON FESTIVAL FAMOSI.



 **1) VENDITA DIRETTA DEL SISTEMA**  **2) LICENZA O ABBONAMENTO** → I CLUB PAGANO UNA  
QUOTA PER USARE LA TECNOLOGIA, AGGIORNAMENTI INCLUSI  **3) REV-SHARE**

SULL'ENERGIA PRODOTTA  PACCHETTI PERSONALIZZATI → OLTRE ALLA TECNOLOGIA, SI OFFRE CONSULENZA, ASSISTENZA, E IA PER EFFETTI VISIVI.

INCENTIVI PER I CLIENTI .

- I CLUB NON DEVONO ACQUISTARE L'INTERO SISTEMA UPFRONT, MA PAGANO UNA QUOTA FISSA ANNUALE O MENSILE. QUESTO ABBASSA LA BARRIERA D'INGRESSO, RENDENDO IL MODELLO PIÙ ATTRAENTE PER I CLIENTI.

## 2. SOSTENIBILITÀ

PUNTO CRUCIALE PER OTTENERE FONDI EUROPEI.

IL PROGETTO CONTRIBUIRÀ ALLA SOSTENIBILITÀ E ALLA RIDUZIONE DELL'IMPRONTA ECOLOGICA.

- GIOIELLI IN PET ANAIS
- **TECNOLOGIA ECO-COMPATIBILE:** LA PROGETTAZIONE E IMPLEMENTAZIONE DEL SISTEMA SARANNO FATTE CON MATERIALI E SOLUZIONI A BASSO IMPATTO AMBIENTALE.

**PREMIUM DI PREZZO:** GLI EDIFICI CERTIFICATI LEED O BREEAM (I DUE STANDARD INTERNAZIONALI DI SOSTENIBILITÀ PIÙ IMPORTANTI) HANNO UN VALORE DI MERCATO SUPERIORE DEL 14-16% RISPETTO AGLI IMMOBILI TRADIZIONALI

## ANALISI

PER RAGGIUNGERE L'AUTOSUFFICIENZA ENERGETICA, NECESSARIO INTEGRARE ALTRE FONTI RINNOVABILI COME PANNELLI SOLARI O SISTEMI DI ACCUMULO ENERGETICO:

**ACCUMULATORI DI ENERGIA** PER IMMAGAZZINARE L'ENERGIA GENERATA, SI UTILIZZANO BATTERIE. LA CAPACITÀ NECESSARIA DIPENDE DALL'ENERGIA CHE SI PREVEDE DI ACCUMULARE. AD ESEMPIO, PER 7,5 KWH, SAREBBE SUFFICIENTE UNA BATTERIA DI CAPACITÀ EQUIVALENTE (BATTERIA A LITIO).

- COORDINAMENTO GENERALE
- GESTIONE AMMINISTRATIVA E FINANZIARIA
- MONITORAGGIO DELLA QUALITÀ
- REPORTISTICA PERIODICA

- 
- **COOPERAZIONE INTERSETTORIALE** - LA COOPERAZIONE TRA IL SETTORE AUDIOVISIVO E ALTRI SETTORI CULTURALI/CREATIVI È "AL CUORE DELLA CALL". ENERGIKA CREA PONTI TRA TECNOLOGIA, SOSTENIBILITÀ, MUSICA E ESPERIENZE AUDIOVISIVE.
  - **IMPATTO A LUNGO TERMINE** - SOLUZIONI INNOVATIVE CON "POTENZIALE IMPATTO POSITIVO A LUNGO TERMINE SU MOLTEPLICI SETTORI CULTURALI E CREATIVI".
  - **REPLICABILITÀ** - ALTO POTENZIALE DI REPLICABILITÀ NEI DIVERSI SETTORI

DUNQUE...

- UNA PARTE DEL FINANZIAMENTO SARÀ DEDICATA PROPRIO ALLA RICERCA DELLE MIGLIORI SOLUZIONI DI IMPLEMENTAZIONE CON IL SUPPORTO DI ESPERTI INGEGNERI;

- IL PROGETTO INCLUDE UNA FASE DI PROTOTIPAZIONE IN SCALA RIDOTTA PRIMA DELLA PIENA IMPLEMENTAZIONE;
- SI PREVEDE LO SVILUPPO DI UN "TOOLKIT DI IMPLEMENTAZIONE" CHE POTRÀ ESSERE ADATTATO A DIVERSI CONTESTI.

### TOOLKIT DI IMPLEMENTAZIONE:

- 1. DOCUMENTAZIONE TECNICA:** SPECIFICHE DEI COMPONENTI, SCHEMI, DISEGNI TECNICI E REQUISITI PER L'INSTALLAZIONE DEL SISTEMA ENERGETICO;
- 2. MANUALI OPERATIVI:** GUIDE STEP-BY-STEP SU COME INSTALLARE, CONFIGURARE E MANUTENERE IL SISTEMA;
- 3. STANDARD E PROTOCOLLI:** PARAMETRI DI RIFERIMENTO PER GARANTIRE SICUREZZA, EFFICIENZA E COMPATIBILITÀ;
- 4. MODELLI DI BUSINESS:** DIVERSE OPZIONI PER IMPLEMENTARE ECONOMICAMENTE IL SISTEMA (VENDITA DIRETTA, LICENZA, ABBONAMENTO);
- 5. CASI STUDIO E BEST PRACTICE:** ESEMPI DOCUMENTATI DI IMPLEMENTAZIONI RIUSCITE E LEZIONI APPRESE;
- 6. SOFTWARE E STRUMENTI DIGITALI:** EVENTUALI APPLICAZIONI PER MONITORARE, GESTIRE O OTTIMIZZARE IL SISTEMA;
- 7. MATERIALI FORMATIVI:** RISORSE PER FORMARE I TEAM CHE IMPLEMENTERANNO O UTILIZZERANNO IL SISTEMA;

TALE APPROCCIO DIMOSTRA CHE IL VALORE DEL FINANZIAMENTO VA OLTRE IL SINGOLO PROGETTO PILOTA, PERMETTENDO LA DIFFUSIONE DELL'INNOVAZIONE IN MODO PIÙ AMPIO NEL SETTORE.

- I "DELIVERABLE" E LE "MILESTONE" SONO DUE COMPONENTI FONDAMENTALI NELLA PIANIFICAZIONE E GESTIONE DI UN PROGETTO EUROPEO:

### DELIVERABLE (RISULTATI TANGIBILI):

- RAPPORTO DI ANALISI TECNICA SU SENSORI E TECNOLOGIE DI RECUPERO ENERGETICO;
- PROTOTIPO FUNZIONANTE DEL SISTEMA DI RACCOLTA ENERGETICA
- MANUALE D'USO DEL SISTEMA;
- SOFTWARE DI GESTIONE E VISUALIZZAZIONE DELL'ENERGIA GENERATA;
- TOOLKIT DI IMPLEMENTAZIONE PER ALTRI SPAZI CULTURALI.

### MILESTONE (PIETRE MILIARI):

- QUALI DELIVERABLE SARANNO PRODOTTI, CON CHE FORMATO E ENTRO QUALE DATA;
- QUALI MILESTONE SARANNO RAGGIUNTE E COME SARÀ VERIFICATO IL LORO COMPLETAMENTO.

### SFIDE DA CONSIDERARE:

1. **TEAM MULTIDISCIPLINARE:** BISOGNO DI ESPERTI IN TECNOLOGIA ENERGETICA, DESIGN, GESTIONE CULTURALE E FINANZIARIA

---

### COVER PAGE

- NOME DEL PROGETTO: ENERGIKA
- COORDINATORE: LIVIA SABATINI

- PARTNER: SALVATORE BARBERA, PIERPAOLO CAMPILONGO
  - DURATA: 2 ANNI IN BASE ALLA PIANIFICAZIONE
  - BUDGET TOTALE RICHIESTO: BUDGET STIMATO 500.000 MILA
- 

## PROJECT SUMMARY

ENERGIKA È UN PROGETTO INNOVATIVO CHE MIRA A TRASFORMARE IL SETTORE DEGLI EVENTI CULTURALI, ARTISTICI E MUSICALI, ATTRAVERSO UN SISTEMA GREEN CHE RENDA SOSTENIBILE IL PROGETTO DIMOSTRANDO QUANTO LA TRANSIZIONE ECOLOGICA SIA EFFETTIVAMENTE ATTUABILE IN TALE AMBITO.

IN QUESTO MODO SI VIENE A CREARE UN ECOSISTEMA IN CUI CULTURA E SOSTENIBILITÀ SI ALIMENTANO RECIPROCAMENTE ATTRAVERSO L'USO DI TECNOLOGIE NON INVASIVE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE.

ENERGIKA NON SOLO RIDUCE L'IMPATTO AMBIENTALE DEGLI EVENTI CULTURALI MA CREA ANCHE NUOVE ESPERIENZE AUDIOVISIVE INTERATTIVE CHE RISPONDONO E SI ADATTANO ALL'ENERGIA GENERATA DAL PUBBLICO.

QUESTO APPROCCIO CROSS-SETTORIALE UNISCE TECNOLOGIA ENERGETICA SOSTENIBILE, DESIGN INNOVATIVO E SETTORE CULTURALE IN UN MODELLO REPLICABILE CHE PUÒ ESSERE ADOTTATO DA FESTIVAL, CLUB E ALTRI SPAZI CULTURALI IN TUTTA EUROPA.

---

## 1. RELEVANCE

## 1.1 BACKGROUND AND GENERAL OBJECTIVES

IL SETTORE DEGLI EVENTI CULTURALI AFFRONTA SFIDE SIGNIFICATIVE IN TERMINI DI SOSTENIBILITÀ ENERGETICA. UN CLUB DI MEDIA DIMENSIONE CONSUMA TRA 60 E 120 KWH IN UNA SERATA DI 6 ORE, MENTRE I GRANDI FESTIVAL POSSONO RICHIEDERE L'EQUIVALENTE DEL CONSUMO ENERGETICO DI MIGLIAIA DI ABITAZIONI.

NONOSTANTE LA CRESCENTE CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE, IL SETTORE CULTURALE È SPESSO LIMITATO DA:

- ELEVATI COSTI DI IMPLEMENTAZIONE DELLE SOLUZIONI SOSTENIBILI
- INFRASTRUTTURE OBSOLETE NON PROGETTATE PER L'EFFICIENZA ENERGETICA
- MANCANZA DI INNOVAZIONE SPECIFICAMENTE ADATTATA AL SETTORE CULTURALE

IL PROGETTO ENERGIKA AFFRONTA QUESTE SFIDE CON TRE OBIETTIVI GENERALI:

1. CREARE UN PONTE TRA SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE E INNOVAZIONE CULTURALE
2. SVILUPPARE STRUMENTI CHE CONSENTANO AL SETTORE CULTURALE DI PARTECIPARE ATTIVAMENTE ALLA TRANSIZIONE ECOLOGICA
3. AUMENTARE LA CONSAPEVOLEZZA DEL PUBBLICO RISPETTO ALLE POSSIBILITÀ CREATIVE OFFERTE DALLE ENERGIE RINNOVABILI

## 1.2 NEEDS ANALYSIS AND SPECIFIC OBJECTIVES

### ANALISI DEI BISOGNI:

LA RICERCA PRELIMINARE HA IDENTIFICATO TRE BISOGNI FONDAMENTALI NEL SETTORE DEGLI EVENTI CULTURALI:

- 1. SOSTENIBILITÀ ENERGETICA:** L'IMPRONTA ECOLOGICA DEGLI EVENTI CULTURALI È SEMPRE PIÙ SOTTO ESAME, MA LE SOLUZIONI ESISTENTI NON SONO ADATTE ALLE SPECIFICHE ESIGENZE DEL SETTORE.
- 2. ESPERIENZE COINVOLGENTI E INNOVATIVE:** IL PUBBLICO CERCA CONTINUAMENTE NUOVE FORME DI INTERAZIONE E PARTECIPAZIONE, CHE VADANO OLTRE IL SEMPLICE CONSUMO CULTURALE.
- 3. MODELLI ECONOMICI SOSTENIBILI:** IL SETTORE NECESSITA DI SOLUZIONI CHE COMBININO BENEFICI AMBIENTALI CON VANTAGGI ECONOMICI CONCRETI.

#### OBIETTIVI SPECIFICI:

1. SVILUPPARE UN SISTEMA MODULARE DI RACCOLTA ENERGETICA ADATTABILE A DIVERSI CONTESTI CULTURALI
2. CREARE UNA PIATTAFORMA SOFTWARE CHE TRASFORMI I DATI ENERGETICI IN ESPERIENZE AUDIOVISIVE INTERATTIVE
3. PRODURRE UN TOOLKIT DI IMPLEMENTAZIONE CHE FACILITI L'ADOZIONE DEL SISTEMA IN CONTESTI DIVERSI
4. DIMOSTRARE IL FUNZIONAMENTO DEL SISTEMA ATTRAVERSO ALMENO 3 IMPLEMENTAZIONI PILOTA
5. SVILUPPARE UNA STRATEGIA DI COINVOLGIMENTO DEL PUBBLICO CHE AUMENTI LA CONSAPEVOLEZZA SULLE ENERGIE RINNOVABILI

#### 1.3 EUROPEAN ADDED VALUE

IL PROGETTO ENERGIKA OFFRE UN CHIARO VALORE AGGIUNTO EUROPEO ATTRAVERSO:

- **COLLABORAZIONE TRANSNAZIONALE:** RIUNISCE COMPETENZE DA DIVERSI SETTORI E CULTURE EUROPEE;
- **ALLINEAMENTO CON LE PRIORITÀ UE:** CONTRIBUISCE DIRETTAMENTE AGLI OBIETTIVI DEL GREEN DEAL EUROPEO E DEL NEW EUROPEAN BAUHAUS;
- **SCALABILITÀ PAN-EUROPEA:** IL SISTEMA È PROGETTATO PER ESSERE IMPLEMENTATO IN CONTESTI CULTURALI DIVERSI IN TUTTA EUROPA;
- **SUPERAMENTO DELLE BARRIERE LINGUISTICHE:** L'ESPERIENZA VISIVA E INTERATTIVA TRASCENDE LE DIFFERENZE LINGUISTICHE;
- **CREAZIONE DI UNA RETE EUROPEA:** CONNETTE SPAZI E ORGANIZZAZIONI CULTURALI ATTRAVERSO UN OBIETTIVO COMUNE DI SOSTENIBILITÀ.

#### 1.4 ENVIRONMENT AND SUSTAINABILITY

ENERGIKA È INTRINSECAMENTE LEGATA ALLA SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE:

- **RIDUZIONE DELL'IMPRONTA DI CARBONIO:** IL SISTEMA PUÒ POTENZIALMENTE RIDURRE IL CONSUMO ENERGETICO DEGLI EVENTI FINO AL 15-25%;
- **ECONOMIA CIRCOLARE:** UTILIZZA L'ENERGIA CHE ALTRIMENTI ANDREBBE DISPERSA;
- **SENSIBILIZZAZIONE AMBIENTALE:** RENDE VISIBILE E TANGIBILE IL TEMA DELLA PRODUZIONE ENERGETICA SOSTENIBILE;
- **APPROCCIO ETICO AI MATERIALI:** LA PROGETTAZIONE DEL SISTEMA PRESTERÀ PARTICOLARE ATTENZIONE ALLA SCELTA DI MATERIALI A BASSO IMPATTO AMBIENTALE;
- **MONITORAGGIO DELL'IMPATTO:** IL PROGETTO INCLUDE STRUMENTI PER QUANTIFICARE E VISUALIZZARE L'EFFETTIVO RISPARMIO ENERGETICO.

## 1.5 GENDER BALANCE, INCLUSION AND DIVERSITY

ENERGIKA ADOTTA UN APPROCCIO INCLUSIVO A TUTTI I LIVELLI:

- **TEAM EQUILIBRATO:** NELLA SELEZIONE DEL TEAM DI PROGETTO SARÀ GARANTITO UN EQUILIBRIO DI GENERE;
  - **DESIGN UNIVERSALE:** IL SISTEMA SARÀ PROGETTATO PER ESSERE ACCESSIBILE A PERSONE CON DIVERSE ABILITÀ;
  - **STRATEGIA DI COMUNICAZIONE INCLUSIVA:** I MATERIALI DI COMUNICAZIONE UTILIZZANO UN LINGUAGGIO E IMMAGINI INCLUSIVI;
  - **COINVOLGIMENTO DI COMUNITÀ DIVERSE:** LE FASI DI TEST INCLUDERANNO PUBBLICI ETEROGENEI PER ETÀ, BACKGROUND CULTURALE E SOCIALE;
  - **SPAZI ACCESSIBILI:** I LUOGHI DI IMPLEMENTAZIONE SARANNO SELEZIONATI TENENDO CONTO DELL'ACCESSIBILITÀ FISICA.
- 

## 2. QUALITY

### 2.1 CONCEPT AND METHODOLOGY

ENERGIKA SI BASA SU UN CONCETTO INNOVATIVO DI "ENERGIA CULTURALE CIRCOLARE" IN CUI L'ENERGIA PRODOTTA DAL PUBBLICO VIENE IMMEDIATAMENTE REIMPIEGATA PER MIGLIORARE L'ESPERIENZA STESSA.

L'APPROCCIO METODOLOGICO SI ARTICOLA IN QUATTRO FASI PRINCIPALI:

- 1. RICERCA E SVILUPPO:** STUDIO DELLE TECNOLOGIE PIÙ APPROPRIATE E NON INVASIVE PER LA RACCOLTA DELL'ENERGIA CINETICA;
- 2. PROTOTIPAZIONE:** CREAZIONE DI PROTOTIPI TESTABILI IN CONTESTI CONTROLLATI;
- 3. IMPLEMENTAZIONE PILOTA:** INSTALLAZIONE IN CONTESTI REALI CON MONITORAGGIO DETTAGLIATO;
- 4. ITERAZIONE E MIGLIORAMENTO:** PERFEZIONAMENTO CONTINUO BASATO SUI FEEDBACK E SUI DATI RACCOLTI.

IL PROGETTO AFFRONTERÀ SPECIFICHE SFIDE METODOLOGICHE, TRA CUI:

- GARANTIRE LA DURABILITÀ E L'EFFICIENZA DEL SISTEMA IN CONDIZIONI DI UTILIZZO INTENSIVO;
- SVILUPPARE SOLUZIONI PER LA MANUTENZIONE E L'AGGIORNAMENTO DELLE COMPONENTI;
- ESPLORARE L'EQUILIBRIO OTTIMALE TRA ESTETICA, FUNZIONALITÀ E SOSTENIBILITÀ.

## 2.2 POTENTIAL

IL POTENZIALE DI ENERGİKA SI ESTENDE BEN OLTRE L'APPLICAZIONE INIZIALE:

**SCALABILITÀ:**

- DA PICCOLI SPAZI A GRANDI EVENTI
- DA INSTALLAZIONI TEMPORANEE A IMPLEMENTAZIONI PERMANENTI
- DA APPLICAZIONI CULTURALI A CONTESTI EDUCATIVI

**EVOLUZIONE TECNOLOGICA:**

- INTEGRAZIONE CON ALTRE FONTI DI ENERGIA RINNOVABILE
- SVILUPPO DI NUOVE INTERFACCE INTERATTIVE
- APPLICAZIONE IN ALTRI SETTORI (MUSEI, SPAZI PUBBLICI, SCUOLE)

#### IMPATTO CULTURALE:

- CREAZIONE DI NUOVE FORME DI ESPRESSIONE ARTISTICA
- SENSIBILIZZAZIONE DEL PUBBLICO SUI TEMI ENERGETICI ATTRAVERSO L'ESPERIENZA DIRETTA
- ISPIRARE UNA NUOVA GENERAZIONE DI SPAZI CULTURALI SOSTENIBILI

## 2.4 COST EFFECTIVENESS AND FINANCIAL MANAGEMENT

IL MODELLO ECONOMICO DI ENERGIKA È PROGETTATO PER GARANTIRE SOSTENIBILITÀ ECONOMICA E VALORE PER IL DENARO:

#### STRUTTURA DEI COSTI:

- INVESTIMENTO INIZIALE IN R&S (CIRCA 40% DEL BUDGET)
- PROTOTIPAZIONE E TEST (CIRCA 25% DEL BUDGET)
- IMPLEMENTAZIONE PILOTA (CIRCA 20% DEL BUDGET)
- COMUNICAZIONE E DISSEMINAZIONE (CIRCA 15% DEL BUDGET)

#### STRATEGIA DI CO-FINANZIAMENTO:

- CONTRIBUTO DEI PARTNER DI PROGETTO
- POTENZIALI SINERGIE CON ALTRI PROGRAMMI DI FINANZIAMENTO
- CONTRIBUTI IN NATURA DA PARTE DEGLI SPAZI CULTURALI PARTECIPANTI

## RITORNO SULL'INVESTIMENTO:

- RISPARMIO ENERGETICO DIRETTO PER GLI SPAZI CULTURALI
- VALORIZZAZIONE DELL'OFFERTA CULTURALE CON CONSEGUENTE AUMENTO DEL PUBBLICO
- POTENZIALE MODELLO DI MONETIZZAZIONE FUTURO BASATO SU LICENZE O ROYALTY

## 2.5 RISK MANAGEMENT

IL PROGETTO PREVEDE UNA GESTIONE STRUTTURATA DEI RISCHI:

| RISCHIO  | PROBABILITÀ | IMPATTO | STRATEGIA DI MITIGAZIONE   |
|--|-------------|---------|--|
| DIFFICOLTÀ TECNICHE NELL'IMPLEMENTAZIONE               | MEDIA       | ALTO    | FASE ESTESA DI R&S, COLLABORAZIONE CON ESPERTI SETTORIALI          |
| RISULTATI ENERGETICI INFERIORI ALLE ATTESE             | MEDIA       | MEDIO   | TEST PRELIMINARI APPROFONDITI, DEFINIZIONE DI OBIETTIVI REALISTICI |
| RESISTENZA ALL'ADOZIONE DA PARTE DEGLI SPAZI CULTURALI | BASSA       | ALTO    | COINVOLGIMENTO PRECOCE DEGLI STAKEHOLDER,                          |

|                        |       |       |   |
|------------------------|-------|-------|---|
|                        |       |       | DIMOSTRAZIONE DEI VANTAGGI CONCRETI   |
| PROBLEMI DI SICUREZZA  | BASSA | ALTO  | CERTIFICAZIONE E TEST RIGOROSI, CONFORMITÀ AGLI STANDARD DI SICUREZZA       |
| RITARDI NELLA CONSEGNA | MEDIA | MEDIO | PIANIFICAZIONE CON MARGINI ADEGUATI, MONITORAGGIO COSTANTE DELL'AVANZAMENTO |

---

### 3. PROJECT MANAGEMENT

#### 3.1 PARTNERSHIP AND CONSORTIUM, ROLES AND TASKS DIVISION

LA STRUTTURA DEL CONSORZIO SARÀ COMPOSTA DA PARTNER COMPLEMENTARI:

- **ORGANIZZAZIONE CULTURALE CAPOFILA:** COORDINAMENTO GENERALE, TEST IN CONTESTI REALI
- **PARTNER TECNOLOGICO:** SVILUPPO DEL SISTEMA
- **PARTNER CREATIVO/AUDIOVISIVO:** SVILUPPO DELL'INTERFACCIA UTENTE E DELLE ESPERIENZE INTERATTIVE

- **PARTNER ACCADEMICO/DI RICERCA:** VALIDAZIONE SCIENTIFICA, ANALISI DEI DATI
- **PARTNER DI COMUNICAZIONE:** STRATEGIA DI DISSEMINAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE

LA DIVISIONE DEI COMPITI SEGUIRÀ UNA STRUTTURA MATRICIALE, CON RESPONSABILITÀ CHIARE MA COLLABORAZIONE TRASVERSALE TRA I PARTNER.

### 3.2 PROJECT TEAMS

IL TEAM DI PROGETTO SARÀ COMPOSTO DA PROFESSIONISTI CON COMPETENZE DIVERSE:

- **PROJECT MANAGER:** COORDINAMENTO GENERALE, GESTIONE FINANZIARIA E AMMINISTRATIVA
- **TECHNICAL LEAD:** SUPERVISIONE DELLO SVILUPPO TECNOLOGICO
- **CREATIVE DIRECTOR:** RESPONSABILE DELL'ESPERIENZA UTENTE E DEGLI ASPETTI ARTISTICI
- **SUSTAINABILITY EXPERT:** CONSULENZA SUGLI ASPETTI AMBIENTALI E MONITORAGGIO DELL'IMPATTO
- **COMMUNICATION MANAGER:** GESTIONE DELLA COMUNICAZIONE E DISSEMINAZIONE

IL TEAM SARÀ SUPPORTATO DA ESPERTI ESTERNI QUANDO NECESSARIO, IN PARTICOLARE PER QUESTIONI TECNICHE SPECIALISTICHE.

### 3.3 DEVELOPMENT STRATEGY

LA STRATEGIA DI SVILUPPO SEGUIRÀ UN APPROCCIO ITERATIVO CON FASI BEN DEFINITE:

## FASE 1: CONCETTUALIZZAZIONE E DESIGN (MESI 1-4)

- RICERCA APPROFONDIRITA SULLE TECNOLOGIE DISPONIBILI
- DEFINIZIONE DELLE SPECIFICHE TECNICHE
- DESIGN CONCETTUALE DEL SISTEMA

## FASE 2: PROTOTIPAZIONE (MESI 5-10)

- SVILUPPO DI PROTOTIPI FUNZIONALI
- TEST IN LABORATORIO
- VALIDAZIONE TECNICA

## FASE 3: IMPLEMENTAZIONE PILOTA (MESI 11-18)

- INSTALLAZIONE IN ALMENO 3 SPAZI CULTURALI DIVERSI
- RACCOLTA DI FEEDBACK E DATI
- OTTIMIZZAZIONE CONTINUA

## FASE 4: FINALIZZAZIONE E DISTRIBUZIONE (MESI 19-24)

- FINALIZZAZIONE DEL DESIGN
- SVILUPPO DEL TOOLKIT DI IMPLEMENTAZIONE
- PREPARAZIONE PER LA DIFFUSIONE SU LARGA SCALA

### 3.4 FINANCING STRATEGY

LA STRATEGIA FINANZIARIA SI BASA SU TRE PILASTRI:

1. FINANZIAMENTO EUROPEO: COPERTURA DEI COSTI DI SVILUPPO E IMPLEMENTAZIONE INIZIALE
2. CO-FINANZIAMENTO DEI PARTNER: CONTRIBUTO IN RISORSE UMANE E MATERIALI
3. STRATEGIA DI SOSTENIBILITÀ A LUNGO TERMINE:
  - MODELLO DI LICENZA PER L'IMPLEMENTAZIONE IN NUOVI SPAZI
  - SERVIZI DI CONSULENZA E SUPPORTO TECNICO
  - POTENZIALI PARTNERSHIP COMMERCIALI PER LA DISTRIBUZIONE

IL PROGETTO MIRA A RAGGIUNGERE LA SOSTENIBILITÀ FINANZIARIA ENTRO 3 ANNI DALLA CONCLUSIONE DEL FINANZIAMENTO EUROPEO.

---

## 4. DISSEMINATION

### 4.1 COMMUNICATION, PROMOTION AND MARKETING

LA STRATEGIA DI COMUNICAZIONE SI ARTICOLERÀ SU PIÙ LIVELLI:

#### CANALI DIGITALI:

- SITO WEB DEDICATO CON AGGIORNAMENTI REGOLARI
- PRESENZA SUI SOCIAL MEDIA PRINCIPALI
- CONTENUTI MULTIMEDIALI (VIDEO, PODCAST, INFOGRAFICHE)

#### EVENTI FISICI:

- PRESENTAZIONI PUBBLICHE NEI LUOGHI DI IMPLEMENTAZIONE

- PARTECIPAZIONE A FIERE E CONFERENZE SETTORIALI
- WORKSHOP DIMOSTRATIVI PER POTENZIALI ADOTTANTI

### MATERIALI PROMOZIONALI:

- DOCUMENTAZIONE TECNICA E BROCHURE
- VIDEO CASE STUDY DELLE IMPLEMENTAZIONI PILOTA
- TOOLKIT INFORMATIVO PER GLI STAKEHOLDER DEL SETTORE CULTURALE

## 4.2 DISSEMINATION AND DISTRIBUTION

LA STRATEGIA DI DISSEMINAZIONE SI CONCENTRERÀ SU TRE PUBBLICI PRINCIPALI:

### 1. SETTORE CULTURALE E CREATIVO:

- ASSOCIAZIONI DI CATEGORIA
- FESTIVAL E CLUB IN EUROPA
- ORGANIZZATORI DI EVENTI

### 2. SETTORE TECNOLOGICO E DELLA SOSTENIBILITÀ:

- COMUNITÀ DI INNOVAZIONE TECNOLOGICA
- ORGANIZZAZIONI AMBIENTALISTE
- ISTITUTI DI RICERCA SU ENERGIE ALTERNATIVE

### 3. ISTITUZIONI E POLICY MAKERS:

- AMMINISTRAZIONI LOCALI
- AGENZIE PER L'ENERGIA E L'AMBIENTE
- ISTITUZIONI EUROPEE

LA DISSEMINAZIONE INCLUDE:

- PUBBLICAZIONI OPEN ACCESS SUI RISULTATI
- WEBINAR E SEMINARI FORMATIVI
- PARTECIPAZIONE A RETI E PIATTAFORME EUROPEE

### 4.3 IMPACT

L'IMPATTO DEL PROGETTO SARÀ MISURATO ATTRAVERSO INDICATORI CHIAVE:

#### IMPATTO AMBIENTALE:

- KWH DI ENERGIA GENERATA/RISPARMIATA
- RIDUZIONE DELLE EMISSIONI DI CO<sub>2</sub>
- NUMERO DI IMPLEMENTAZIONI REALIZZATE

#### IMPATTO CULTURALE E SOCIALE:

- NUMERO DI PERSONE COINVOLTE NELLE ESPERIENZE
- FEEDBACK QUALITATIVO DEI PARTECIPANTI
- CAMBIAMENTI NELLA PERCEZIONE DELLA SOSTENIBILITÀ (MISURATI TRAMITE SURVEY)

#### IMPATTO ECONOMICO:

- RISPARMIO ECONOMICO PER GLI SPAZI CULTURALI
  - CREAZIONE DI NUOVE OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI
  - POTENZIALE DI MERCATO PER IL SISTEMA SVILUPPATO
-

## 5. WORKPLAN, WORK PACKAGES, ACTIVITIES, RESOURCES AND TIMING

### 5.1 WORK PLAN

IL PIANO DI LAVORO È ORGANIZZATO IN WORK PACKAGE (WP) INTERCONNESSI CHE COPRONO L'INTERO CICLO DI VITA DEL PROGETTO. OGNI WP HA OBIETTIVI SPECIFICI, DELIVERABLE E MILESTONE CHE PERMETTONO DI MONITORARE L'AVANZAMENTO E GARANTIRE LA QUALITÀ.

### 5.2 WORK PACKAGES, ACTIVITIES, RESOURCES AND TIMING

#### WORK PACKAGE 1: GESTIONE E COORDINAMENTO DEL PROGETTO

LEADER: LIVIA SABATINI

DURATA: MESI 1-24

OBIETTIVI:

- GARANTIRE UNA GESTIONE EFFICIENTE DEL PROGETTO
- COORDINARE LA COMUNICAZIONE INTERNA
- ASSICURARE LA QUALITÀ DEI RISULTATI
- GESTIRE I RAPPORTI CON L'AUTORITÀ DI FINANZIAMENTO

ATTIVITÀ:

- 1.1 COORDINAMENTO GENERALE E AMMINISTRAZIONE
- 1.2 MONITORAGGIO DELL'AVANZAMENTO E REPORTING
- 1.3 GESTIONE FINANZIARIA
- 1.4 CONTROLLO QUALITÀ

## DELIVERABLE:

- D1.1 PIANO DI GESTIONE DEL PROGETTO (MESE 2)
- D1.2 REPORT PERIODICI DI AVANZAMENTO (MESI 6, 12, 18)
- D1.3 REPORT FINANZIARIO INTERMEDIO (MESE 12)
- D1.4 REPORT FINALE TECNICO E FINANZIARIO (MESE 24)

## MILESTONE:

- M1.1 KICK-OFF MEETING (MESE 1)
- M1.2 REVISIONE DI METÀ PROGETTO (MESE 12)
- M1.3 MEETING FINALE DI PROGETTO (MESE 24)

## WORK PACKAGE 2: RICERCA E SVILUPPO TECNOLOGICO

LEADER: (PARTNER TECNOLOGICO] DA DEFINIRE : INVIARE PROPOSTE)

DURATA: MESI 1-10

### OBIETTIVI:

- ANALIZZARE LE TECNOLOGIE DISPONIBILI PER LA RACCOLTA DI ENERGIA
- IDENTIFICARE LE SOLUZIONI PIÙ APPROPRIATE PER CONTESTI CULTURALI
- PROGETTARE L'ARCHITETTURA DEL SISTEMA
- SVILUPPARE UN PROTOTIPO FUNZIONALE

### ATTIVITÀ:

- 2.1 ANALISI DELLO STATO DELL'ARTE
- 2.2 STUDIO DI FATTIBILITÀ TECNICA

- 2.3 DESIGN DEL SISTEMA
- 2.4 SVILUPPO DI PROTOTIPI
- 2.5 TEST DI LABORATORIO

#### DELIVERABLE:

- D2.1 REPORT DI ANALISI TECNOLOGICA (MESE 3)
- D2.2 SPECIFICHE TECNICHE DEL SISTEMA (MESE 5)
- D2.3 PROTOTIPO FUNZIONALE (MESE 9)
- D2.4 REPORT DI VALIDAZIONE TECNICA (MESE 10)

#### MILESTONE:

- M2.1 COMPLETAMENTO DELL'ANALISI TECNOLOGICA (MESE 3)
- M2.2 FINALIZZAZIONE DEL DESIGN (MESE 6)
- M2.3 PROTOTIPO FUNZIONANTE (MESE 9)

#### WORK PACKAGE 3: SVILUPPO DELL'INTERFACCIA INTERATTIVA

LEADER: (PARTNER TECNOLOGICO] DA DEFINIRE : INVIARE PROPOSTE)

DURATA: MESI 4-14

#### OBIETTIVI:

- CREARE UN'INTERFACCIA CHE TRADUCA I DATI ENERGETICI IN ESPERIENZE AUDIOVISIVE
- SVILUPPARE ALGORITMI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER PERSONALIZZARE L'ESPERIENZA
- GARANTIRE L'INTEROPERABILITÀ CON I SISTEMI AUDIOVISIVI ESISTENTI

## ATTIVITÀ:

- 3.1 DESIGN DELL'ESPERIENZA UTENTE
- 3.2 SVILUPPO DEL SOFTWARE DI VISUALIZZAZIONE
- 3.3 IMPLEMENTAZIONE DEGLI ALGORITMI DI IA
- 3.4 TEST DI USABILITÀ
- 3.5 INTEGRAZIONE CON IL SISTEMA HARDWARE

## DELIVERABLE:

- D3.1 CONCEPT DESIGN DELL'INTERFACCIA (MESE 6)
- D3.2 PRIMO PROTOTIPO SOFTWARE (MESE 9)
- D3.3 SOFTWARE COMPLETO CON ALGORITMI DI IA (MESE 13)
- D3.4 REPORT DEI TEST DI USABILITÀ (MESE 14)

## MILESTONE:

- M3.1 APPROVAZIONE DEL CONCEPT DESIGN (MESE 6)
- M3.2 COMPLETAMENTO DEL SOFTWARE CORE (MESE 12)
- M3.3 INTEGRAZIONE HARDWARE-SOFTWARE COMPLETATA (MESE 14)

## WORK PACKAGE 4: IMPLEMENTAZIONE PILOTA E VALIDAZIONE

LEADER: (PARTNER TECNOLOGICO] DA DEFINIRE : INVIARE PROPOSTE)

DURATA: MESI 12-22

## OBIETTIVI:

- IMPLEMENTARE IL SISTEMA IN ALMENO 3 SPAZI CULTURALI DIVERSI

- RACCOGLIERE DATI REALI SULL'EFFICIENZA E L'IMPATTO
- VALIDARE IL FUNZIONAMENTO IN CONDIZIONI REALI
- RACCOGLIERE FEEDBACK DA GESTORI E PUBBLICO

#### ATTIVITÀ:

- 4.1 SELEZIONE DEI SITI PILOTA
- 4.2 INSTALLAZIONE E CONFIGURAZIONE
- 4.3 MONITORAGGIO E RACCOLTA DATI
- 4.4 ANALISI DELLE PERFORMANCE
- 4.5 ITERAZIONE E MIGLIORAMENTO

#### DELIVERABLE:

- D4.1 PIANO DI IMPLEMENTAZIONE PILOTA (MESE 12)
- D4.2 REPORT DI INSTALLAZIONE E CONFIGURAZIONE (MESE 15)
- D4.3 REPORT DI MONITORAGGIO INTERMEDIO (MESE 18)
- D4.4 ANALISI COMPLETA DELLE PERFORMANCE (MESE 21)
- D4.5 RACCOMANDAZIONI PER OTTIMIZZAZIONE (MESE 22)

#### MILESTONE:

- M4.1 SELEZIONE COMPLETA DEI SITI PILOTA (MESE 13)
- M4.2 PRIMA INSTALLAZIONE COMPLETATA (MESE 15)
- M4.3 TUTTE LE INSTALLAZIONI PILOTA OPERATIVE (MESE 17)
- M4.4 VALIDAZIONE FINALE DEL SISTEMA (MESE 22)

#### WORK PACKAGE 5: COMUNICAZIONE, DISSEMINAZIONE E EXPLOITATION

LEADER: FEDERICO D'ANDREA, MICHELE MELE

DURATA: MESI 1-24

OBIETTIVI:

- GARANTIRE VISIBILITÀ AL PROGETTO
- DIFFONDERE I RISULTATI AI GRUPPI TARGET
- SVILUPPARE UNA STRATEGIA PER LA SOSTENIBILITÀ A LUNGO TERMINE
- CREARE MATERIALI PER FACILITARE L'ADOZIONE DEL SISTEMA

ATTIVITÀ:

- 5.1 SVILUPPO DELLA STRATEGIA DI COMUNICAZIONE
- 5.2 CREAZIONE DELL'IDENTITÀ VISIVA E DEI MATERIALI
- 5.3 GESTIONE DEI CANALI DI COMUNICAZIONE
- 5.4 ORGANIZZAZIONE DI EVENTI DIMOSTRATIVI
- 5.5 SVILUPPO DEL TOOLKIT DI IMPLEMENTAZIONE

DELIVERABLE:

- D5.1 PIANO DI COMUNICAZIONE E DISSEMINAZIONE (MESE 3)
- D5.2 SITO WEB E MATERIALI DI COMUNICAZIONE (MESE 6)
- D5.3 TOOLKIT DI IMPLEMENTAZIONE (MESE 20)
- D5.4 PIANO DI EXPLOITATION (MESE 23)
- D5.5 REPORT FINALE DI DISSEMINAZIONE (MESE 24)

MILESTONE:

- M5.1 LANCIO DEL SITO WEB (MESE 4)
  - M5.2 PRIMO EVENTO DIMOSTRATIVO (MESE 16)
  - M5.3 EVENTO FINALE DI DISSEMINAZIONE (MESE 23)
- 

## 6. OTHER

### 6.1 ETHICS

IL PROGETTO ENERGIKA RISPETTERÀ I PIÙ ALTI STANDARD ETICI IN TUTTE LE SUE ATTIVITÀ:

- **PRIVACY E PROTEZIONE DEI DATI:** NESSUN DATO PERSONALE SARÀ RACCOLTO SENZA ESPlicito CONSENSO
- **SICUREZZA:** IL SISTEMA SARÀ PROGETTATO PER GARANTIRE LA MASSIMA SICUREZZA DEGLI UTENTI
- **ACCESSIBILITÀ:** L'ESPERIENZA SARÀ PROGETTATA PER ESSERE INCLUSIVA E ACCESSIBILE
- **TRASPARENZA:** TUTTI I DATI RELATIVI ALL'EFFICIENZA ENERGETICA SARANNO COMUNICATI IN MODO TRASPARENTE

### 6.2 SECURITY

IL PROGETTO IMPLEMENTA MISURE DI SICUREZZA APPROPRIATE PER:

- **PROTEZIONE DELLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE:** ACCORDI DI RISERVATEZZA E PROTEZIONE DELLA PI

- **SICUREZZA DEI DATI:** PROTOCOLLI SICURI PER LA TRASMISSIONE E L'ARCHIVIAZIONE DEI DATI
  - **SICUREZZA FISICA:** GARANZIA CHE TUTTE LE INSTALLAZIONI RISPETTINO GLI STANDARD DI SICUREZZA
  - **CONTINUITÀ OPERATIVA:** PIANI DI BACKUP E RECOVERY IN CASO DI PROBLEMI TECNICI
- 

## FLUSSO DI LAVORO DELL'ESPERIENZA

### 1. CALIBRAZIONE PRE-EVENTO:

- MAPPATURA DELLO SPAZIO
- DEFINIZIONE DELLE SOGLIE E DEI PARAMETRI
- SELEZIONE DEI TEMI VISIVI

### 2. DURANTE L'EVENTO:

- RACCOLTA DATI IN TEMPO REALE
- TRASFORMAZIONE AUTOMATICA IN ELEMENTI VISIVI
- ADATTAMENTO DINAMICO BASATO SU PATTERN RICONOSCIUTI
- FEEDBACK VISIVO AL PUBBLICO

### 3. POST-EVENTO:

- GENERAZIONE DI REPORTISTICA
- ANALISI DELL'EFFICIENZA
- ESTRAZIONE DI INSIGHT PER FUTURI MIGLIORAMENTI
- ARCHIVIAZIONE DEI DATI PER RICERCA

## INNOVAZIONE E UNICITÀ

CIÒ CHE RENDE UNICO QUESTO SOFTWARE RISPETTO ALLE SOLUZIONI ESISTENTI:

- 1. ESTETICA GUIDATA DAI DATI:** L'ENERGIA NON È SOLO MISURATA MA DIVENTA ELEMENTO CREATIVO
- 2. ESPERIENZA COLLETTIVA:** VISUALIZZAZIONE DELL'IMPATTO COMBINATO DI TUTTI I PARTECIPANTI
- 3. ADATTAMENTO CONTESTUALE:** IL SISTEMA RISPONDE NON SOLO ALL'ENERGIA MA AL CONTESTO CULTURALE SPECIFICO
- 4. APPRENDIMENTO EVOLUTIVO:** IL SOFTWARE MIGLIORA PROGRESSIVAMENTE LA SUA CAPACITÀ DI GENERARE ESPERIENZE SIGNIFICATIVE

## ASPETTI DI ACCESSIBILITÀ E INCLUSIVITÀ

IL SOFTWARE SARÀ PROGETTATO CONSIDERANDO:

- **ACCESSIBILITÀ VISIVA E PRATICA:** MODALITÀ ALTERNATIVE PER PERSONE CON DISABILITÀ
- **PERSONALIZZAZIONE:** POSSIBILITÀ DI ADATTARE L'ESPERIENZA A DIVERSE ESIGENZE
- **MULTILINGUE:** INTERFACCIA IN ALMENO 5 LINGUE EUROPEE
- **DESIGN UNIVERSALE:** USABILITÀ TESTATA CON DIVERSI GRUPPI DI UTENTI

## PROPRIETÀ INTELLETTUALE E OPEN INNOVATION

IL PROGETTO ADOTTERÀ UN APPROCCIO EQUILIBRATO:

- **CORE SYSTEM:** PROTETTO DA BREVETTI PER GARANTIRE SOSTENIBILITÀ ECONOMICA

- **API E PROTOCOLLI:** DOCUMENTATI E APERTI PER FAVORIRE L'ECOSISTEMA
- **VISUALIZZAZIONI CREATIVE:** LICENZE CHE PERMETTONO ADATTAMENTI ARTISTICI
- **DATASET ANONIMI:** CONDIVISI PER RICERCA SCIENTIFICA

QUESTO APPROCCIO GARANTIRÀ SIA LA PROTEZIONE DEGLI ASPETTI INNOVATIVI SIA LA  
POSSIBILITÀ DI CREARE UN ECOSISTEMA APERTO ATTORNO AL PROGETTO.

---



## ENERGIKA

A PLACE WHERE MUSIC, ART AND COMMUNITY BECOME ENERGY.

ENERGIKA IS A CULTURAL AND ARTISTIC PROJECT THAT MERGES MUSIC, VISUAL ARTS,  
PERFORMANCE AND SUSTAINABILITY INTO A SINGLE IMMERSIVE EXPERIENCE.

IT AIMS TO TRANSFORM COLLECTIVE MOVEMENT INTO ENERGY, CREATING A VIRTUOUS  
CIRCLE BETWEEN CULTURE AND ECOLOGICAL TRANSITION.

---

### GENERAL INFORMATION

DURATION: 4 PM – 4 AM/24H

DATE: TO BE DEFINED (INDICATIVELY MID/END OF APRIL)

LOCATION: MONTE DEI COCCI PARK, TESTACCIO (ROME)

---

## CORE TEAM

- LIVIA SABATINI – HEAD DIRECTOR
- PIERPAOLO CAMPILONGO – PARTNER / ARTIST
- SALVATORE BARBERA – PARTNER / ARTIST
- RAPHAEL – SECONDARY PARTNER
- ANAIS BIANCHI – ARTIST
- ILARIA ALESSANDRI – WEBSITE, B&B OPERATOR, PAYMENT SYSTEM MANAGER
- ANDREA RICCI – IT ENGINEER / DJ
- ANDREA BARBIERI – “IL PROFESSORE”

- BENEDETTA – DJ / PERFORMER / SUSTAINABLE MARKETING
- PIETRO BOCCIO – DJ / PERFORMER
- GIULIO BOSCHI – DJ / TOUR MANAGER / NETWORKING
- JUAN CLAUDIO – DJ / PERFORMER
- JILÉ – ARTIST / DJ / PERFORMER
- CLAUDIO TRAGE – DJ / ARTIST
- ENO COELHO – TOUR MANAGER
- DAVIDE FARAONI – AUDIO & LIGHT TECHNICIAN / PERFORMER / DJ / ARTIST
- DORIAN LSH – SOCIAL MEDIA MANAGER / WEBSITE / BUDGET PLAN / ANALYTICS
- KAREEM – CO-EVENT PLANNER

ADDITIONAL COLLABORATORS INCLUDE DJS, PERFORMERS, ACTORS, VIDEOMAKERS, DATA ANALYSTS, ARCHITECTS, ENGINEERS, LEGAL ADVISORS, AND GRAPHIC ARTISTS.

---

## EVENT FORMAT

### MEMBERSHIP & TICKETS

- ANNUAL MEMBERSHIP: €10
  - EVENT TICKET: €20-30 (AT THE DOOR OR ONLINE TICKETING)
- 

### BENEFITS

- 2 DRINK
- DISCOUNTS ON MERCHANDISE AND FUTURE EVENTS

### GENERAL BENEFITS

- ON-SITE ASSISTANCE VIA DEDICATED "HELP" STAND
- AMBULANCE ON SITE
- FREE HEALTH SERVICES PROVIDED BY NO GENDER STAFF
- RECYCLABLE CUPS AND 3D-PRINTED SUSTAINABLE BOTTLES

- CLOAKROOM: €1 PER ITEM
  - INDOOR AND OUTDOOR SMOKING AREAS
- 

## PROGRAM & LINE-UP

4:00–6:00 PM

PHOTOGRAPHY EXHIBITION / ART EXHIBITION / PUBLIC DEBATE

6:00–8:00 PM

THEATRE PERFORMANCE / LIVE PERFORMANCE / SCREENING

7:00 PM

APERITIF BEGINS

8:00–10:00 PM

LIVE CONCERT

10:00 PM – END

DJ SETS

(JAZZ / HOUSE / FUNKY / AFROBEAT / ITALIAN CLASSICS / ELECTRONIC / TECHNO /  
EXPERIMENTAL TECHNO)

---

## EQUIPMENT

- MECHANICAL/AUTOMATIC CLOAKROOM LOCKERS (FROM €1 FOR ITEM)
- BARCODE ENTRY CARDS TO TRACK ATTENDANCE
- LIVE PERFORMANCE TECHNICAL EQUIPMENT
- SANITARY SERVICES WITH FLOOR HYDRAULIC SYSTEM AND BUILT-IN CERAMIC FIXTURES
- VIDEO PRODUCTION EQUIPMENT
- GENERAL FURNITURE SETUP
- RECREATIONAL AREAS: TABLE FOOTBALL, BILLIARDS, PING PONG, BASKETBALL HOOP

---

## PROJECT VISION (CONCEPT NARRATIVE)

IMAGINE A CLUB WHERE ENERGY IS GENERATED DIRECTLY BY DANCERS.

THROUGH INVISIBLE TECHNOLOGY AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE, WE COLLECT AND TRANSFORM HUMAN MOVEMENT TO POWER MUSIC AND LIGHTS.



CLUBBING BECOMES PARTIALLY ENERGY SELF-SUFFICIENT, REDUCING CONSUMPTION WITHOUT SACRIFICING EXPERIENCE.

THIS IS THE FUTURE OF SUSTAINABLE ENTERTAINMENT — AND ENERGIKA AIMS TO PIONEER IT.

---

## STRATEGIC STRUCTURE

THE PROJECT MAY OPERATE THROUGH:





-  AN ASSOCIATION → APPLIES FOR GRANTS, ORGANIZES PILOT EVENTS, CONDUCTS RESEARCH ON WELL-BEING AND AI
  -  AN SRLS (LIMITED COMPANY) → DEVELOPS THE ENERGY HARVESTING SYSTEM AND SELLS/LICENSES IT TO CLUBS
- 

## BUSINESS MODEL OPTIONS

- 1) DIRECT SALE OF THE SYSTEM (FLOOR/SENSORS INSTALLED BY CLUBS)
- 2) LICENSING OR SUBSCRIPTION MODEL (ANNUAL/MONTHLY FEE)
- 3) REVENUE SHARE ON GENERATED ENERGY (IF SOLD TO THE GRID)
- 4) CUSTOM PACKAGES INCLUDING CONSULTING, SUPPORT AND AI VISUAL SYSTEMS

---

## WHY A ROYALTY LICENSE MODEL?

-  SCALABILITY: UNLIMITED EXPANSION ACROSS VENUES
-  PASSIVE REVENUE GENERATION
-  LOWER ENTRY BARRIER FOR CLIENTS
-  LONG-TERM SUSTAINABLE GROWTH



# ENERGIKA

UN LIEU OÙ LA MUSIQUE, L'ART ET LA COMMUNAUTÉ DEVIENNENT ÉNERGIE.

ENERGIKA EST UN PROJET CULTUREL ET ARTISTIQUE QUI FUSIONNE MUSIQUE, ARTS VISUELS, PERFORMANCE ET DURABILITÉ DANS UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE UNIQUE. IL VISE À TRANSFORMER LE MOUVEMENT COLLECTIF EN ÉNERGIE, CRÉANT UN CERCLE VERTUEUX ENTRE CULTURE ET TRANSITION ÉCOLOGIQUE.

---

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

DURÉE : 16H00 – 4H00/24H

DATE : À DÉFINIR (INDICATIVEMENT MI/FIN AVRIL)

LIEU : PARC MONTE DEI COCCI, TESTACCIO (ROME)

---

## ÉQUIPE PRINCIPALE

- DIRECTRICE PRINCIPALE LIVIA SABATINI
- ASSOCIÉS ARTISTES LIVIA SABATINI, PIERPAOLO CAMPILONGO, ANAIS BIANCHI, SHAMIL BAIBUSINOV
- RESPONSABLE IT / DJ LIVIA SABATINI & PIERPAOLO CAMPILONGO
- RESPONSABLE COMMUNICATION MICHELE MELE & DORIAN LSH
- TECHNICIEN SON ET LUMIÈRE DAVIDE FARAONI & JACOPO PALLA

- DJ, PERFORMEURS, ACTEURS, VIDÉASTES, ANALYSTES, INGÉNIEURS, ETC.  
LIVIA SABATINI, MARTINA MONCIOTTI, MAX RAPONI, PIETRO BOCCIO, ANDREA RICCI, KIKO
- 

## FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

### ADHÉSION & BILLETTERIE

- ADHÉSION ANNUELLE : 10€ TOUS ABONNÉ
  - BILLET ÉVÉNEMENT : 20-30 € (SUR PLACE OU EN LIGNE)
- 

### AVANTAGES

- 2 DRINK
- RÉDUCTIONS SUR MERCHANDISING ET ÉVÉNEMENTS FUTURS

### SERVICES GÉNÉRAUX

- STAND D'ASSISTANCE SUR PLACE

- AMBULANCE SUR SITE
  - SERVICES SANITAIRES GRATUITS
  - Gobelets recyclables et bouteilles durables imprimées en 3D
  - VESTIAIRE : 1 € PAR ARTICLE
  - ESPACES FUMEURS INTÉRIEURS ET EXTÉRIEURS
- 

## PROGRAMMATION

16H00–18H00 : EXPOSITION PHOTOGRAPHIQUE / ARTISTIQUE / DÉBAT

18H00–20H00 : THÉÂTRE / PERFORMANCE / PROJECTION

19H00 : DÉBUT DE L'APÉRITIF

20H00–22H00 : CONCERT LIVE

22H00 – FIN : DJ SETS (JAZZ, HOUSE, AFROBEAT, TECHNO, ETC.)

---

## VISION DU PROJET

IMAGINEZ UN CLUB OÙ L'ÉNERGIE EST GÉNÉRÉE DIRECTEMENT PAR LES DANSEURS.  
GRÂCE À UNE TECHNOLOGIE INVISIBLE ET À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, LE  
MOUVEMENT HUMAIN EST TRANSFORMÉ POUR ALIMENTER MUSIQUE ET LUMIÈRES.  
LE CLUBBING DEVIENT PARTIELLEMENT AUTOSUFFISANT ÉNERGÉTIQUEMENT.  
C'EST L'AVENIR DU DIVERTISSEMENT DURABLE — ET ÉNERGIKA VEUT EN ÊTRE LE  
PIONNIER.

CONTACT

[liv3mme@gmail.com](mailto:liv3mme@gmail.com)

[campilongopier3204@gmail.com](mailto:campilongopier3204@gmail.com)

[shamilbaibusinov2019@gmail.com](mailto:shamilbaibusinov2019@gmail.com)