

## DESCRIZIONE DELL'INIZIATIVA IMPRENDITORIALE PROPOSTA

### 1) **Profilo del soggetto proponente**

*(Descrivere il profilo formativo e professionale del soggetto proponente mettendo in evidenza in particolare gli aspetti rilevanti per l'idea imprenditoriale proposta)*

I proponenti della costituenda attività aziendale sono gli studenti della classe frequentante il PON imprenditorialità “Biografie di successo in impresa”, i quali, all'interno del loro percorso formativo hanno trasformato la loro idea, orientata allo sviluppo ed alla valorizzazione del territorio in cui essi vivono, in una vera e propria business idea, con l'obiettivo di realizzare sia una applicazione (app) che possa gestire e pubblicizzare tutti i flussi informativi relativi al contesto di riferimento che uno spazio fisico per la gestione della biblioteca scolastica. Attraverso tale percorso formativo scolastico gli studenti hanno ampliato le loro capacità professionali e maturato un'elevata conoscenza del tessuto imprenditoriale dove essi vivono ed operano.

L'attività che ad essi piacerebbe intraprendere, e che tutt'oggi dimostrerebbe per l'istituzione scolastica notevoli margini di crescita, è la creazione di una applicazione, utile ad organizzare e a valorizzare spazi digitali e reali della biblioteca scolastica e tutte le attività che in esso insistono e che lo rendono particolarmente piacevole agli occhi degli utenti (alumni, docenti ed eventualmente anche soggetti esterni alla scuola).

### 2) **Caratteristiche dell'iniziativa progettuale**

*(Descrivere l'idea imprenditoriale che si intende realizzare – i presupposti e le motivazioni che ne sono all'origine – lo specifico settore d'intervento – la validità sociale ed economica – la ricaduta occupazionale)*

Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l'importanza del patrimonio culturale del territorio attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie. Un progetto che applica il concetto del learning by doing al settore della valorizzazione attraverso le nuove tecnologie.

L'idea prende corpo da diverse considerazioni effettuate nel corso degli ultimi mesi e durante le lezioni tenutesi all'interno del progetto di alternanza scuola/lavoro.

La possibilità di penetrare in un mercato sostanzialmente libero dalla concorrenza di altri attività similari e la possibilità concreta di crescere in questo settore hanno maturato negli studenti la convinzione che questo futuro business possa generare margini di profitto interessanti e duraturi nel tempo.

Dall'indagine del territorio si è definito un nuovo concetto di “biblioteca” come spazio fisico ricreativo, con eventuale apertura pomeridiana e come open source da cui attingere e in cui inserire nuovi contenuti.

Tale idea dimostra un carattere estremamente innovativo in termini di prodotto e di servizio, essa richiede, comunque, una notevole conoscenza del contesto imprenditoriale e culturale ad esso connesso.

I presupposti e le motivazioni principali, alla base di tale iniziativa imprenditoriale, risiedono proprio nella volontà di coniugare le più evolute conoscenze tecnologiche con un'innovativa idea di “biblioteca”: creare una applicazione che possa diventare non un arido catalogo di libri ma una vetrina sulle attività e gli eventi della scuola ed eventualmente della città di Belvedere, delle sue attività commerciali, del suo patrimonio e delle sue tradizioni, dei suoi usi, costumi, delle tradizioni religiose, delle pratiche sportive, etc.: tutte queste informazioni racchiuse in un tablet, in un pc o, ancor meglio, in un telefonino.

Per quanto concerne la validità economica e sociale dell'iniziativa è opportuno evidenziare una serie di vantaggi.

Vengono elencati qui di seguito i maggiormente rappresentativi:

- esclusività in un'area priva di attività similari;
- benefit derivanti dal "brand" scolastico: la "rete studentesca" potrebbe generare un effetto moltiplicatore per la diffusione e per la buona riuscita dell'iniziativa e per la distribuzione del servizio, così da sfruttare come politica commerciale il passaparola tra gli studenti della scuola provenienti non solo dal Comune di Belvedere, ma anche dai Paesi limitrofi.

### 3) **Prodotto /Servizio**

*(Descrivere le caratteristiche del Prodotto/Servizio che si intende realizzare)*

La presente proposta progettuale prevede la creazione di un applicazione (app) per Android, iOS o Windows Phone.

La costituenda attività si occuperà della catalogazione fisica e digitale dei volumi presenti nell'attuale biblioteca scolastica e nel contempo pubblicizzerà gli eventi e le informazioni utili legati sia alla scuola che al territorio.

### 4) **Lo scenario di riferimento** *(Descrivere il mercato di sbocco)*

La nascita attività agirà con carattere di assoluta esclusività all'interno della sede dell'Istituto Archimede di Rosolini.

Non è da considerare soltanto l'intera popolazione scolastica, ma da non sottovalutare anche il passaparola tra studenti degli istituti comprensivi e delle scuole medie.

### 5) **Gli investimenti previsti**

*(Descrivere le modalità di realizzazione dell'iniziativa progettuale – i beni oggetto dell'investimento – le previsioni di spesa)*

La realizzazione della presente proposta progettuale prevede una serie di piccoli investimenti, fondamentali per il buon andamento dell'attività. Sono necessarie, in fase iniziale, delle spese relative alla fornitura e posa in opera degli impianti necessari allo svolgimento delle normali attività della biblioteca nel locale (da individuare nel prossimo allestimento del nuovo edificio) dove troverà sede l'attività, ed altre spese rivolte all'acquisto di attrezzature informatiche, mobili e arredi, tese ad allestire sia internamente che esternamente questa sorte di "caffè letterario" dove poter concretamente svolgere le attività di consultazione delle risorse digitali e/o cartacee.

Sono da verificare le convenzioni con la Biblioteca comunale per la formazione iniziale.

Dovrebbero essere azzerati i costi dei tecnici informatici in quanto dipenderà dalla capacità degli studenti di apprendere nel più breve tempo possibile e replicare quanto appreso lavorando come programmatori.

Nello specifico, le principali spese oggetto dell'investimento riguardano l'acquisto dei seguenti beni:

- lavori di fornitura e posa in opera di computer e rete;
  - mobili: scrivanie, librerie, sedie, poltrone;
  - arredamento: lampade, scaffalature;
  - hardware, software, stampanti;
  - campagna pubblicitaria;
  - collaboratori informatici.
- libri per incrementare la biblioteca.