

Creare, viaggiare, studiare con un CLIC



E'giunto al termine CLIC il progetto finanziato dal bando di Regione Lombardia e legato al Fondo sociale europeo. I ragazzi, che hanno partecipato, sono riusciti, nonostante la pandemia, ad aprire le loro imprese creative e culturali.

Milano, 31 maggio 2021 - Quanto pesano la cultura e la creatività sull'economia nazionale?

In un paese come l'Italia i numeri sono in crescita, nonostante la pandemia abbia colpito soprattutto i settori legati al turismo e allo sport.

Nel 2019 il sistema rappresentava il 5,7% del valore aggiunto italiano: oltre 90 miliardi di euro, cioè l'1% in più dell'anno precedente.

Più di 24,1 miliardi di euro e 353 mila addetti collocano la Lombardia ai vertici del panorama culturale italiano. Si tratta di valori che, rispettivamente, incidono per il +7,3% e +6,9%. Milano si conferma prima su entrambi gli indicatori economici, con incidenze intorno ai dieci punti percentuali. La crisi pandemica ha però indotto una accelerazione della transizione digitale nelle imprese culturali e creative in una misura superiore rispetto alla media (13,8% contro 7,3%). *

E' in questo contesto che è nato **CLIC**, il progetto destinato ai giovani dai 18 anni in su pronti a cimentarsi nella realizzazione di un'idea creativa nell'ambito del design, multimedia, ICT, moda e comunicazione. Finanziato dal bando di Regione Lombardia legato al Fondo sociale europeo, il progetto ha visto tra i partner

Fondazione Politecnico di Milano (capofila), **Politecnico di Milano** - Dipartimento di Design con **CILAB**, **AFOL** Metropolitana l'Agencia per la Formazione, l'Orientamento e il Lavoro, **PoliHub**, Innovation District and Startup Accelerator.

Il progetto si è concluso in questi giorni e da questa esperienza sono emerse otto idee imprenditoriali, quattro delle quali sono diventate imprese creative e culturali. Si tratta di progetti di inclusione sociale, digitalizzazione, tutela del territorio e prossimità, costruzione di valore. Tutti elementi che caratterizzano le imprese culturali e creative che si stanno affacciando sul mercato.

“Siamo orgogliosi di questi ragazzi che in un periodo storico così incerto hanno dovuto cambiare modalità e strumenti per affrontare la crisi sanitaria – ha precisato **Arianna Vignati** del Politecnico di Milano. Chi è rimasto, ha dovuto tirare fuori coraggio e resilienza. Noi abbiamo fornito loro la formazione, con esperti da cui hanno appreso le competenze che servono per fare impresa: il problem solving, il team working, l’autoimprenditorialità e la capacità di cogliere i segnali del mondo e trasformarli in idee e impresa. Questo per loro è solo l’inizio”.

“Digitalizzazione e innovazione- dichiara **Maurizio Del Conte**, Presidente di Afol Metropolitana - rappresentano lo scenario del mercato del lavoro post covid. La creatività progettuale ad alto valore aggiunto che si traduce in impresa, come nel caso dei partecipanti al progetto CLIC, rappresenta il modo giusto per fare impresa in questo tempo che richiede intuizioni ed energie fuori dagli schemi”.

Ecco i progetti presentati

BIKEMEET Creare degli itinerari che mettano in comunicazione i vari punti di interesse regionali. Fornire ai turisti il materiale necessario per poter sfruttare i percorsi proposti e Creare un fondo d’investimento fra imprese operanti nel cicloturismo e nel noleggio bike per finanziare progetti di mobilità sostenibile.

INESTO – Vedi storia

POSTOBELLO: è una piattaforma web che abbina domanda e offerta di qualità garantita con un formato chiaro e accessibile.

FRATTAGLIA: un HUB per la ricerca artistica contemporanea, con momenti di incontro per giovani artisti..

SPAZIOFORMA: un'agenzia per Eventi Culturali che intende intervenire all'interno dei Spazi di Coworking e offrire dei Workshop/Corsi di formazione sui temi dello sviluppo della carriera, della qualità di vita al lavoro e delle collaborazioni professionali.

VG-Rise: Piattaforma crowdfunding su idee per giocatori di videogiochi

START-HOP: Accademia online su marketing per le start-up e imprenditori nei loro primi passi con l'obiettivo di fornire gli strumenti per raggiungere e condividere la loro idea con i clienti ideali attraverso i social media.

RELABO: Relabo utilizza artisti contemporanei e professionisti per trasferire le loro competenze alle comunità locali tramite laboratori e residenze per artisti, permettendo sperimentazione ed esplorazioni Workshop artistici e ricerca archivi di libri d'artista.

**Dati presi dal X rapporto Io sono cultura, promosso da Fondazione Symbola*

La storia di Inesto

Paola, Gabriele e Roberta si sono conosciuti grazie al progetto CLIC. Tutti e tre volevano creare un'impresa nel campo del turismo, ma da soli non riuscivano a trovare un'idea vincente. Durante la prima lezione hanno formato un team e un anno dopo hanno fondato Inesto, impresa creativa che propone esperienze di coliving e coworking per tutte quelle categorie di persone che sono indipendenti da un luogo preciso come smartworker, nomadi digitali, e freelancer in luoghi unici e remoti.

Nei prossimi cinque anni il numero di lavoratori da remoto passerà in Europa da 12 milioni a 48 milioni. In Italia da 1 milione a 4 milioni.

L'obiettivo di Inesto è proporre luoghi speciali, creando così anche una rigenerazione urbana e sociale che abbia ricadute positive sul territorio. Solo in Italia esistono 600 case cantoniere abbandonate e più di 5000 mila tra paesi e borghi in stato di abbandono.

Chi andrebbe ad occupare questi luoghi? Soggetti liberi di svolgere la loro professione in modo indipendente, senza obblighi derivanti dal contesto geografico e quindi una nutrita schiera di persone, che durante la settimana e per un periodo che loro stessi decidono, vivrebbero insieme accumulati dalla voglia di una maggior qualità della vita, curiosità e passione per i viaggi. Inesto fornirebbe loro un

alloggio, uno spazio di lavoro, guide locali, esperienze su misura per apprezzare nuovi ritmi di vita e avere il giusto tempo per lavorare ed esplorare.

Immaginate così di avere una vista mozzafiato al risveglio, di lavorare immersi nella natura e dopo il lavoro di poter passeggiare in un borgo in ottima compagnia e magari il fine settimana esplorare i dintorni. Insomma l'impresa creativa di Paola, Gabriele e Roberta potrebbe diventare un nuovo modo di viaggiare, vivere e lavorare.

I NUMERI di CLIC

54 candidature

29 candidati selezionati

15 partecipanti arrivati alla fine del percorso

8 idee/team alla fine del percorso

4 imprese costituite (**Inesto, Frattaglia, Startup Hop, Relabo**)