

BASSANO EXPERIMENT

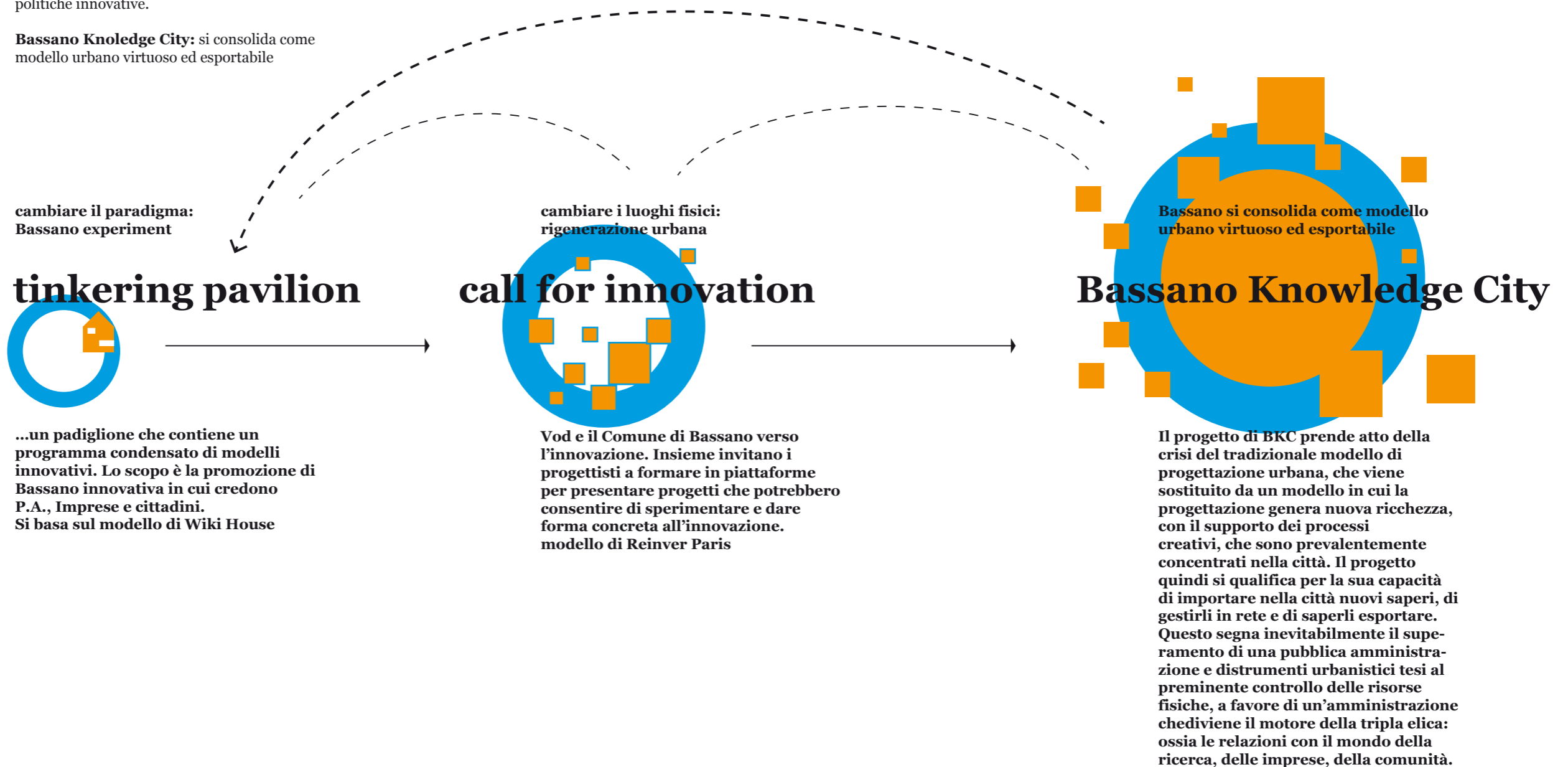
proposte operative

proposte operative che sono organizzate in tre possibili progetti/scenario

Tinkering Pavillion: ha funzione educational e di test pratico delle potenzialità del progetto. E' basso l'investimento e il rischio.

Call for innovation: l'azione promozionale del TP ha aperto la strada alla possibilità di investimenti privati, anche internazionali: Bassano sta diventando attraente per le sue politiche innovative.

Bassano Knowledge City: si consolida come modello urbano virtuoso ed esportabile

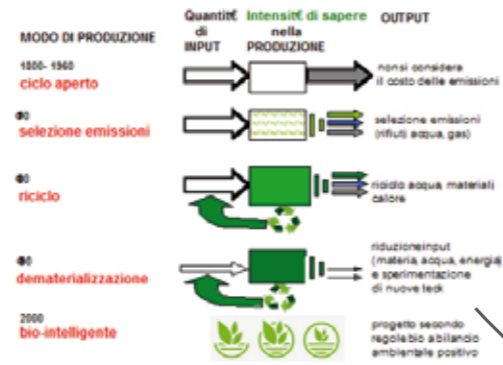


OBIETTIVI UE E FP8

Area	Contenuti e obiettivi
Scienze umane	10 obiettivi della scuola primaria devono rientrare in meno del 10% di 10% delle ore di insegnamento. Per il 2025, entro il 2025, deve essere un titolo di studio del terzo livello, deve essere l'innovazione in long life learning. L'Europa investe in tecnologia e il modello di organizzazione dell'industria superiore. Il 7% del PIL deve essere investito in ricerca.
Salute e benessere	Conferma con la strategia dell'Organizzazione Mondiale della Sanità e insieme in moderne analisi del benessere.
Metabolismo risorse naturali	Lo sviluppo non deve pregiudicare gli ecosistemi e la loro produttività. Devono essere definiti programmi per rigenerare lo stock di risorse naturali degradate (suolo, alberi, pesci, ecc.).
Una economia dell'acqua	Il sistema europeo-mercato deve aumentare l'efficienza d'uso e promuovere il ruolo.
Alimenti sostenibili	Devi essere promossa l'innovazione alimentare, specie nelle zone rurali. Devono essere promossi campagne di educazione alimentare.
Metabolismo risorse marine	Occorre dimezzare il consumo di energia entro il 2020, per questo occorre innovare i processi produttivi, occorre innovare. Deve essere riproposto il modello.
Industria, cultura e trasporti	La relazione tra arte e cultura deve essere accompagnata dal settore della cultura e della ricerca. La relazione tra arte e cultura deve essere accompagnata dal settore della cultura e della ricerca.
Metabolismo energia, rifiuti	Raggiungere gli obiettivi della Strategia Energy Technology Plan: riduzione delle emissioni del 20% rispetto al 1990, raggiungere le quote del 20% nell'uso di fonti rinnovabili nei consumi finali, aumentare del 20% l'efficienza energetica.
Trasporti sostenibili	Al 2020 tutti gli edifici ed infrastrutture dovranno essere a zero emissioni. Le energie rinnovabili saranno prodotte in situ o acquistate da operatori esterni mediante regolazione secondo quanto definito dal regolamento di Kyoto.

Ridurre la dipendenza di energia prima 2020	Investire in ricerca e sviluppo su nuove tecnologie che riducono il fabbisogno di materia prima e su nuove risorse di riciclaggio.
Trasformazione progressiva dell'efficienza energetica e la riduzione del cambiamento climatico	Novi obiettivi per l'efficienza energetica devono progressivamente spostare il design in linea con gli sviluppi tecnologici e sulla base di un bilancio completo del ciclo di vita, tenendo conto anche delle risorse, degli aspetti ambientali, sociali ed economici. Produzione fuori di fabbrica e basso livello di carbonio.
Tendere verso un'economia circolare	Integrare il concetto sviluppo di un mercato globale del carbonio, adottando misure di collegamento con il sistema di scambio di emissioni (ETS) con altri sistemi del Mercato Carbonio (in particolare gli OSE).
Far progredire la riduzione del mercato energetico europeo	Seguire un percorso di sviluppo della politica energetica che favorisca il pieno utilizzo delle fonti energetiche pulite dell'UE, spostando i parametri entro cui il mercato opera, invece di definire la struttura del mercato.
Promuovere la sicurezza della fornitura energetica	ad esempio mettendo in atto più infrastrutture e collegamenti infrastrutturali nelle reti del gas e dell'energia elettrica, diversificando le fonti di gas, i servizi e le forme di approvvigionamento, rafforzando la costruzione di terminali di gas naturale liquefatto (GNL), e l'adozione di un approccio comune dell'UE per le relazioni energetiche esterne.
Promuovere infrastrutture energetiche d'avanguardia	Accettare che la rete energetica e i necessari sviluppi infrastrutturali precedano la tendenza del cambiamento richiesto per l'adattamento energetico dell'UE per rispettare i target al 2030 e oltre, compresa la rete elettrica intelligente, le reti nazionali di gas naturale, e la centrale di trasporto di CO2.
Promuovere e sviluppare sistemi di trasporto sostenibili e infrastrutture innovative	Progettare per contenere la mobilità di persone e merci a basse emissioni in tutta Europa, integrare il trasporto e la pianificazione territoriale e utilizzare i fondi strutturali dell'UE per promuovere soluzioni di infrastruttura ad alta tecnologia. La tabella di marcia per l'energia al 2030 è stata ristabilita. L'impegno del Green Industrial e del Green Digital per il trasporto e la sicurezza delle politiche e del Green Digital, non è un obiettivo.
Promuovere nuove infrastrutture per la ICT	Sviluppare un'agenda digitale che consenta all'UE di fare pieno uso delle possibilità di informazione e ICT per realizzare la propria politica dell'UE.
Sviluppare un'agenda digitale	Sviluppare tutte le tecnologie disponibili, tra cui la "Green ICT".
Ridurre le emissioni di CO2	Mettere in atto quadri politici, che favoriscano gli investimenti privati nelle reti e nelle tecnologie, nei servizi digitali e nelle applicazioni.
Investire per il benessere sociale	Sviluppare tecnologie in sanità, istruzione e trasporti di ultima generazione. La Commissione Europea ha avviato consultazioni su questi temi, incoraggiando nell'agenda politica il programma Health, per creare una maggiore consapevolezza, ma senza risultati specifici.
Creare un mercato digitale	Fare tutti gli sforzi relativi facendo gli investimenti privati.

LIMITATEZZA DELLE RISORSE



Wuppertal Institut: evoluzione della produzione in relazione all'ottimizzazione del metabolismo

piattaforme in cui confluiscono gli attori sociali, della ricerca e dell'economia, su base locale e in rete, per operare in base al principio dell'improvvisazione, per dare risposte pragmatiche a precise situazioni

INOVAZIONE TECNOLOGICA

Campo di innovazione	Innovazione
Simulazione dell'intelligenza umana	Computer neurale
Generatore	Automation of knowledge work
Dematerializzazione	Cloud technology Mobile Internet Internet of things
Produrre in sintonia con la natura	Next generation genomics Salvaguardia dei servizi e dei prodotti naturali
Energia da fonti rinnovabili	Renewable energy Energy storage Advanced oil and gas exploration and recovery Grid scale storage Digital power conversion Compressorless air conditioned and electrochromic windows Classical Biofuels and electrofuels
Applicazioni industriali	Advanced robotics Autonomous vehicles 3D printing Advanced materials

Fonte: Rilevazione da McKinsey Global Institute, Disruptive technologies: advances that will transform life, business, and the global economy, May 2013

tinkering pavilion

open source
esperimento

...un padiglione che contiene un programma condensato di modelli innovativi. Lo scopo è la promozione di Bassano innovativa in cui credono P.A., Imprese e cittadini. Si basa sul modello di Wiki House

eventi/ palinsesto

il progetto si basa sulla costruzione di un numero determinato di eventi che fanno accendere l'attenzione su Bassano Experiment secondo un calendario programmato

evento progetto

con le regole date dalla piattaforma tech, gli attori decidono come fare il progetto

evento costruzione

con le regole date dalla tecnologia scelta e sotto una direzione esperta si sperimenta un progetto di autoconstruzione

organizzare eventi sull'innovazione

...capire come si applica la tech e cosa serve

...con le scuole dei diversi livelli

...con le aziende

...con i cittadini

DIVERSI APPROCCI EDUCATIVI

TINKERING

modalità molto efficace nel coinvolgere persone con diversi livelli di esperienza e interesse nell'esplorazione di concetti, pratiche e fenomeni legati alla scienza.

MAKING

I makers provano, si mettono in gioco (letteralmente), smontano oggetti, sperimentano alternative. Da questo processo nascono idee nuove che a volte portano ad applicazioni trasferibili al mondo della produzione 'reale'.

DESIGN

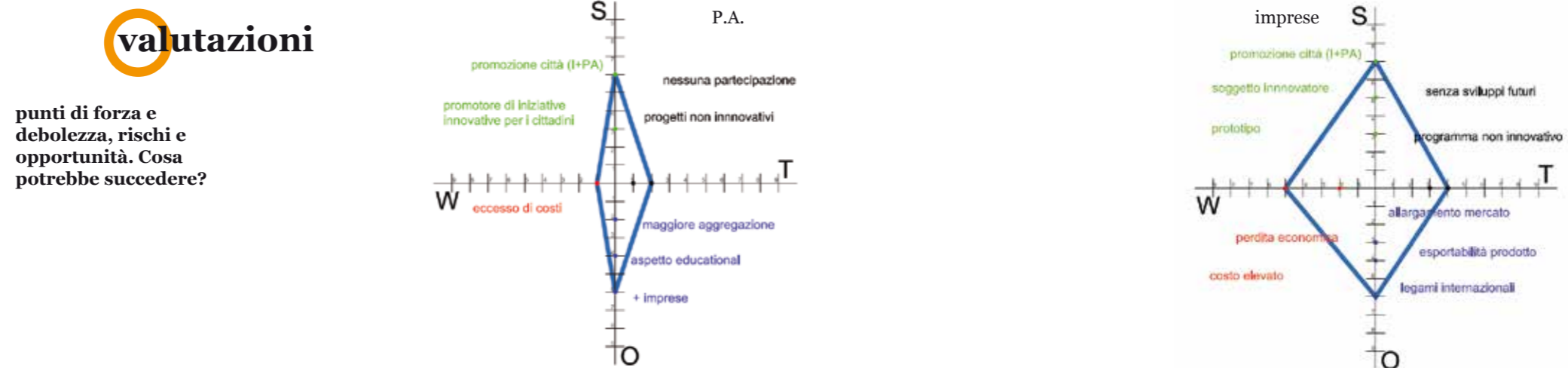
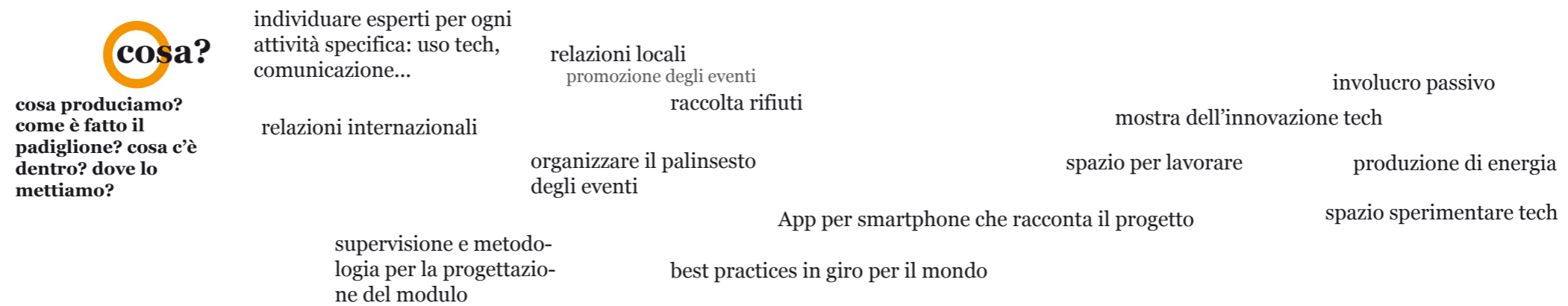
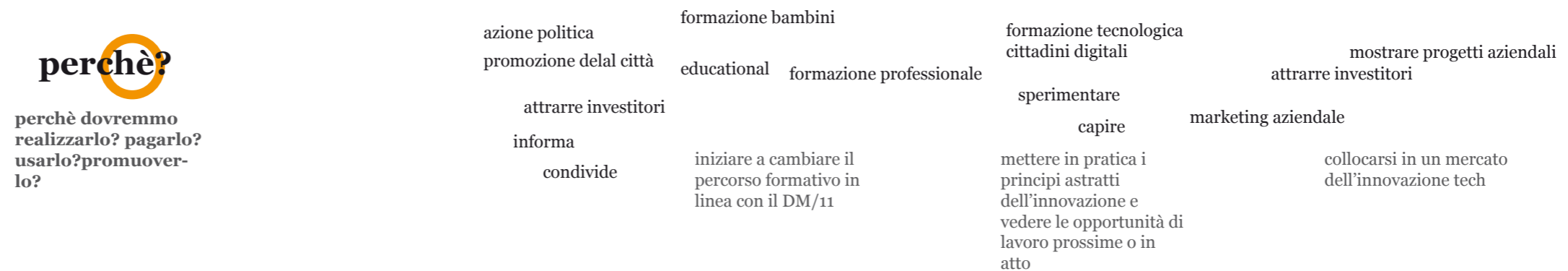
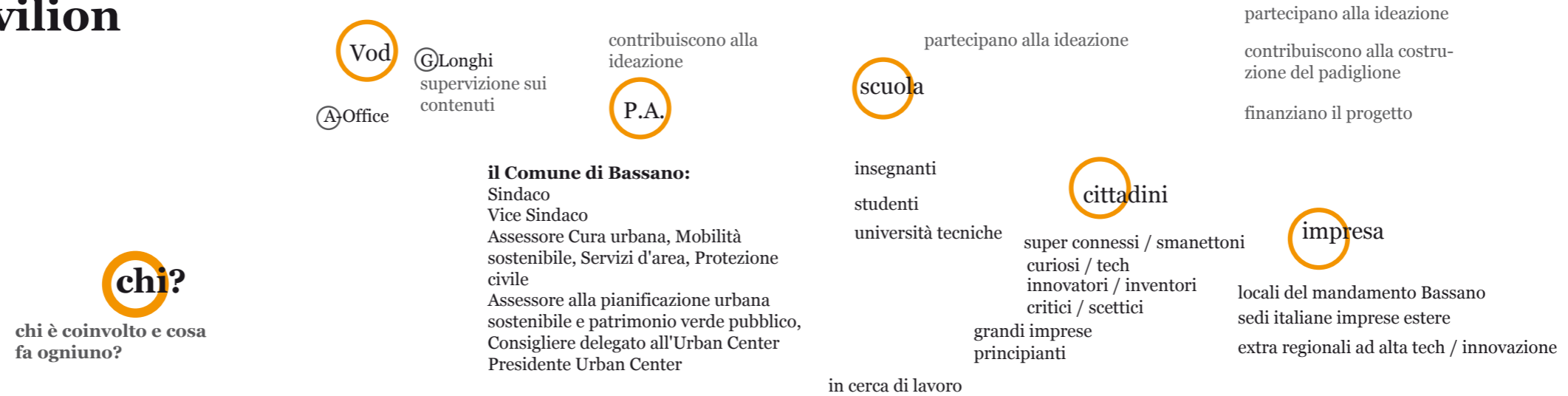
dal problema, alle conoscenze necessarie per risolverlo, alla progettazione, alla realizzazione e test finale, in un loop continuo di ottimizzazione.



RESPONSABILITÀ SOCIALE

Aggregare risorse	Porta a risparmi multipli che generano impatti nel complesso significativo. Ogni portatore d'interesse e partecipa del progetto, non solo chi ha specifici interessi.
Organizzazione per piattaforme collaborative e diversificate	Da prospettiva all'organizzazione olistica, crea sinergie e consente un conseguimento degli effetti cumulativi ad ampio raggio.
Separare la visione del progetto come prodotto, con attenzione verso le componenti di servizio	Una visione antropocentrica del progetto deve rivalutare i servizi delle risorse naturali, ed il progetto deve mirare ad aumentare la produttività.
Visione a lungo termine, progettabilità per l'ecosistema	Permette di incorporare nei progetti gli effetti imprevisti dei cambiamenti.
Responsabilità del progetto	Occorre superare la visione locale del progetto a favore di una filosofia generativa che espanda le reti e aumenti la ricchezza.
Aggregare collaborativi, che comprende l'apprendimento continuo o il coinvolgimento di reti peer-to-peer	Approcci collaborativi e di apprendimento peer-to-peer possono essere più efficaci di un manuale o dell'apprendimento in aula e possono favorire una maggiore diffusione delle misure di efficienza delle risorse. Il coinvolgimento delle reti peer-to-peer aumenta la credibilità.
Accento ai dati base gratuiti o a tariffe preferenziali	L'accessibilità alle informazioni è un fattore chiave per lo sviluppo.
Attualizzazione dei progetti per il ciclo di vita	Moltiplica gli aspetti positivi per i soggetti coinvolti.
Integrità fra aspetti ambientali, sociali ed economici	Permette di realizzare progetti coerenti con il principio dell'accountability e del reddito compatibile con i vincoli delle risorse.
Monitoraggio e valutazione	Il monitoraggio e la valutazione periodica, indipendente e imparziale, migliorano la qualità del progetto e delle realizzazioni.
Moltiplicazione delle fonti di finanziamento	Diminuisce la dipendenza da un'unica fonte e aumenta la probabilità che il programma rimanga attivo anche se una delle fonti di finanziamento viene interrotta.
Diversificazione dei risultati attraverso big data	Le nuove tecnologie di raccolta e diffusione delle esperienze permettono un'espansione delle reti e un aumento della ricchezza.

tinkering pavilion



Auspichiamo prima di tutto l'innovazione in termini di utilizzo: la progettazione di edifici con più usi adattabili e intelligenti. I rapidi cambiamenti negli stili di vita della città richiedono di innovare le forme di abitare, spazi condivisi e di facile utilizzo, di innovare i metodi di lavoro, grazie alla co-working, telelavoro, incubatori di un nuovo genere, e innovare i modi di fare business, con showroom condivisi, fablabs e....

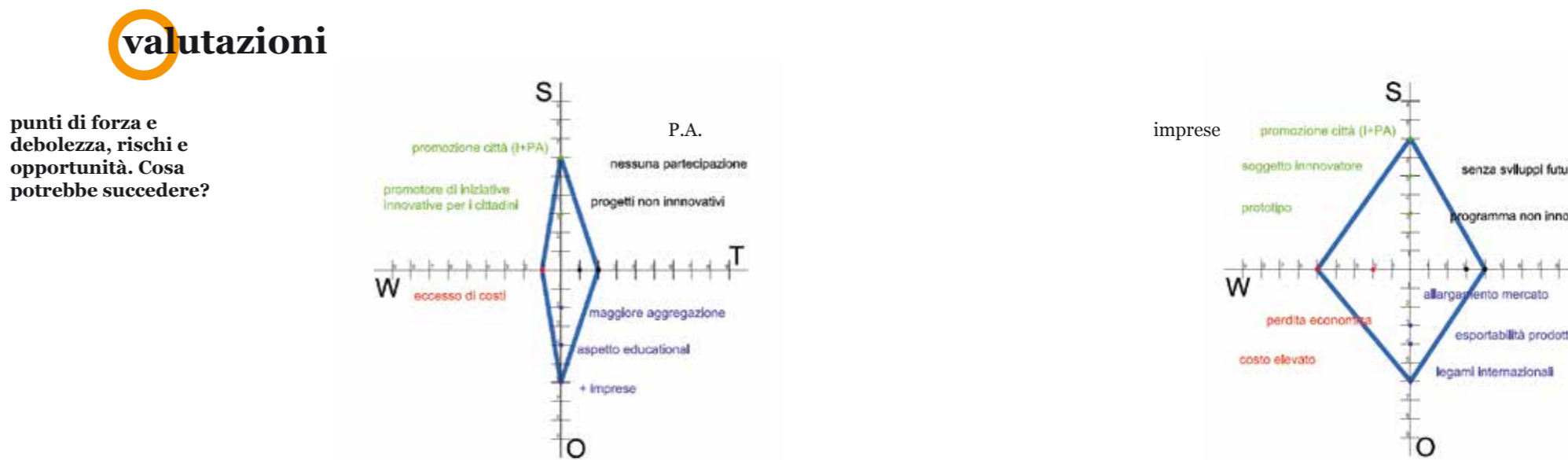
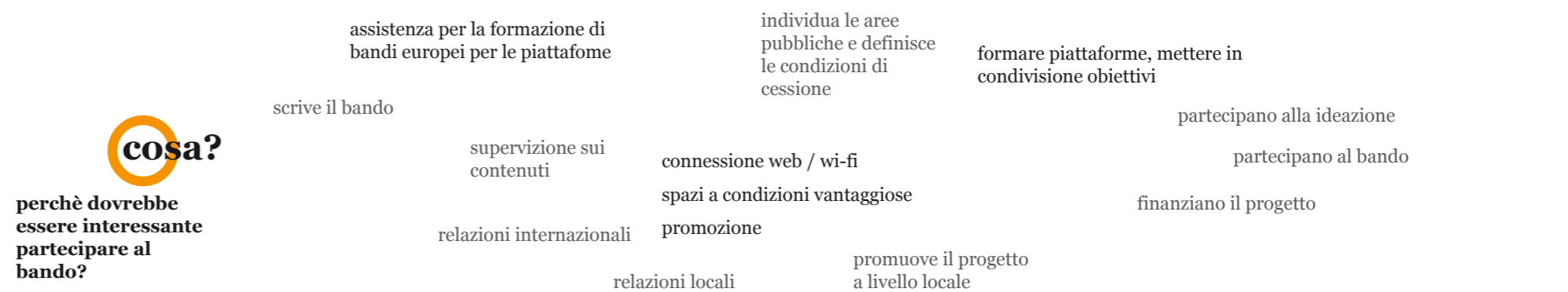
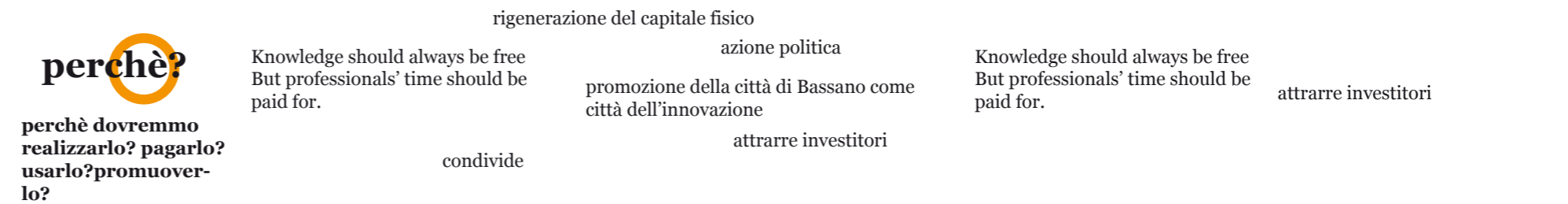
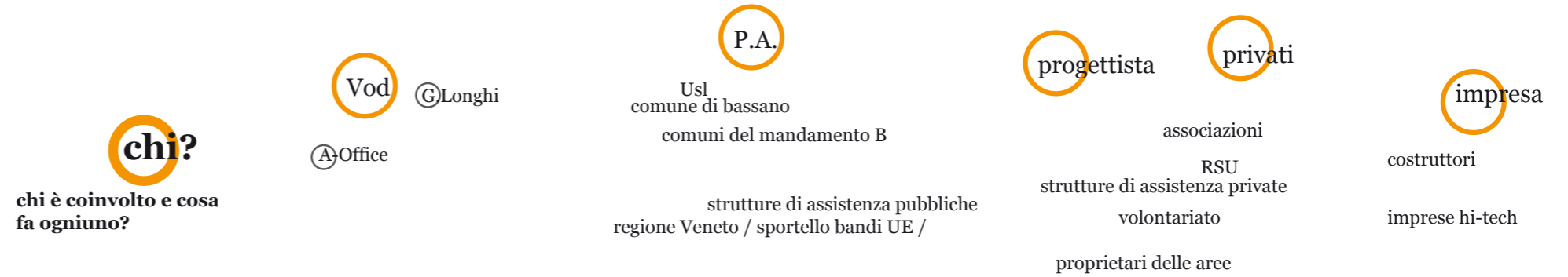
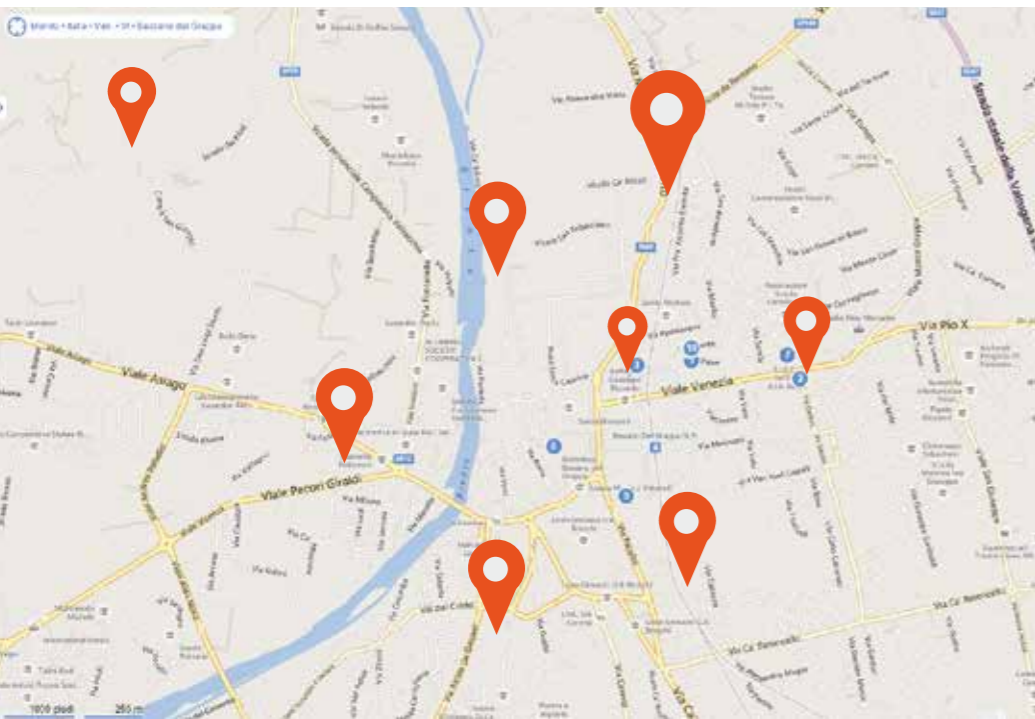
formazione
 autosufficienza
 creatività
 nuove forme di lavoro
 tutela ambiente

abitare
bando / contenuti
 ospitalità
 assistenza
 produrre energia
 internazionalizzazione

tecnologia



Vod e il Comune di Bassano verso l'innovazione. Insieme invitano i progettisti a formare in piattaforme per presentare progetti che potrebbero consentire di sperimentare e dare forma concreta all'innovazione. modello di Reinventer Paris





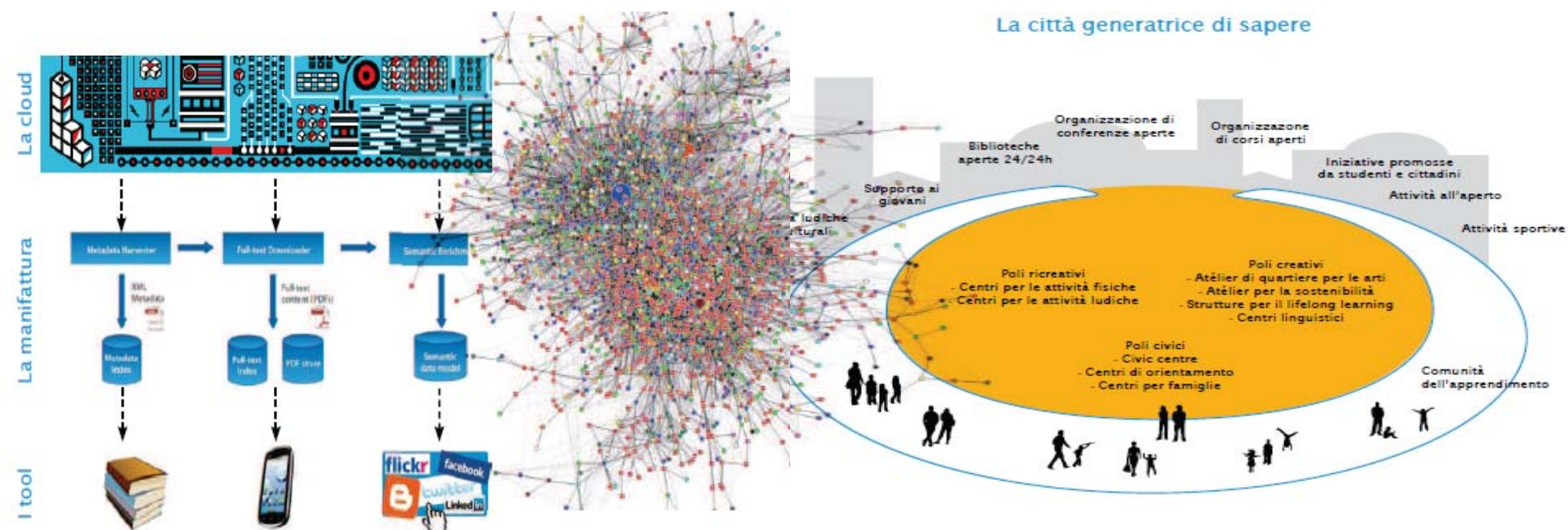
... to be continued

LA CITTÀ FABBRICA DEI DATI

... le nuove fabbriche dei dati devono essere collegate con i **generatori di dati** (cittadini, portatori d'interesse, strutture ambientali, economiche.....).

BIG DATA

NET EXPERIENCES



LE ESPERIENZE DELLA RETE

Come si catturano le esperienze, la creatività?

... sono il risultato di sperimentazioni casuali, di passioni, della capacità di manipolare sia la materia che la virtualità, di mescolare competenze e di improvvisare ...

(Richard Feynman)

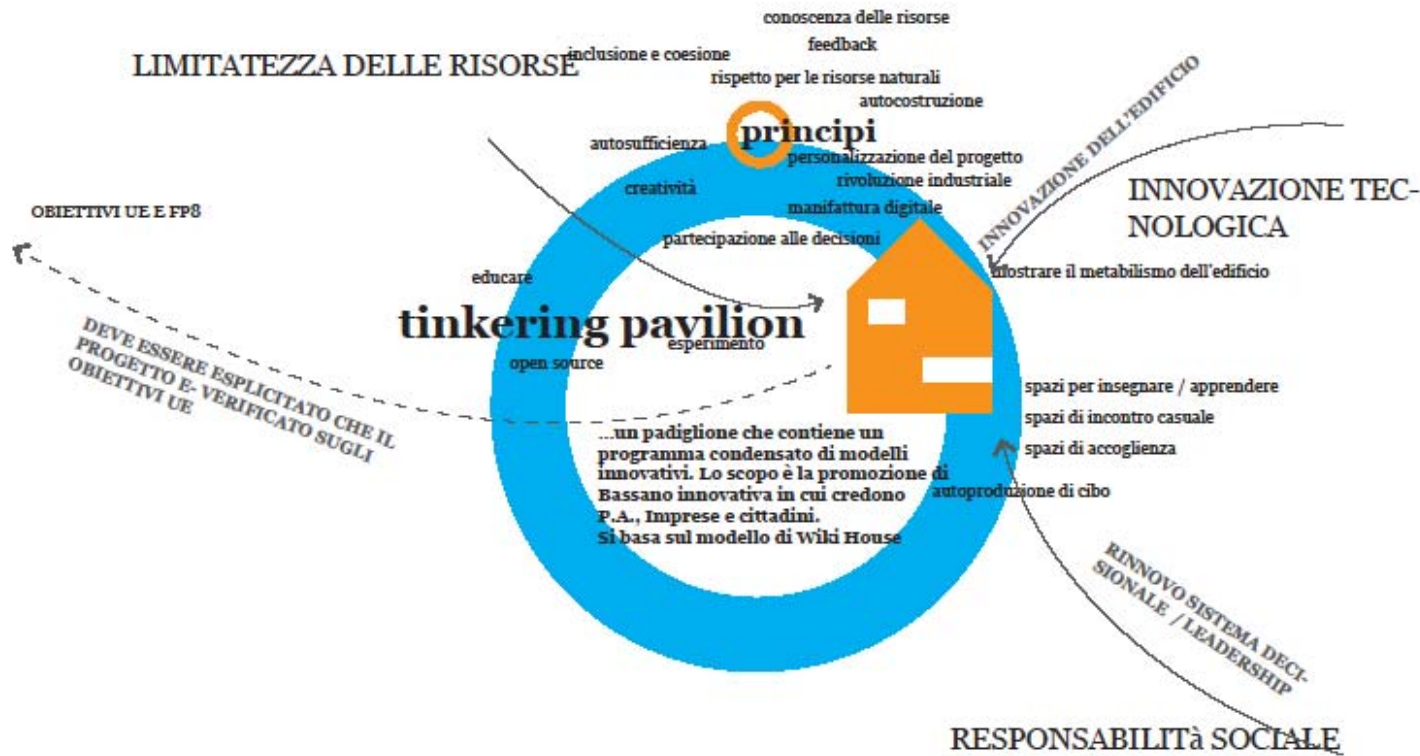


RICOSTRUZIONE DELL' ESPERIENZA

...è necessario che il caos delle esperienze della rete siano ricondotte ad un

beneficio collettivo (piuttosto che alla corsa al brevetto).

piattaforme in cui confluiscono gli attori sociali, della ricerca e dell'economia, su base locale e in rete, per operare in base al principio dell'improvvisazione, per dare risposte pragmatiche a precise situazioni



BASSANO EXPERIMENT, è la struttura che permette di sperimentare e che ricostruisce i risultati (PUBBLICO)

ESPERIMENTO A BASSANO

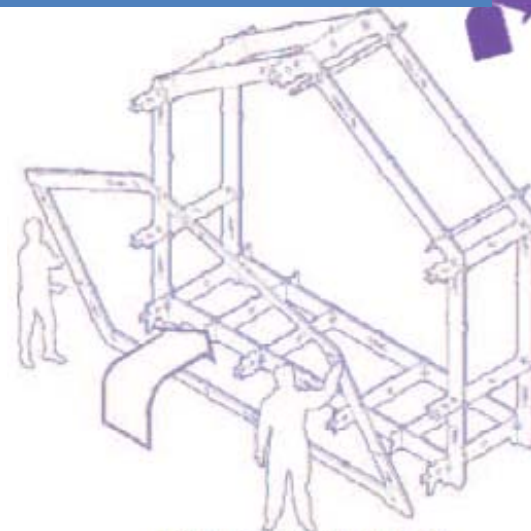
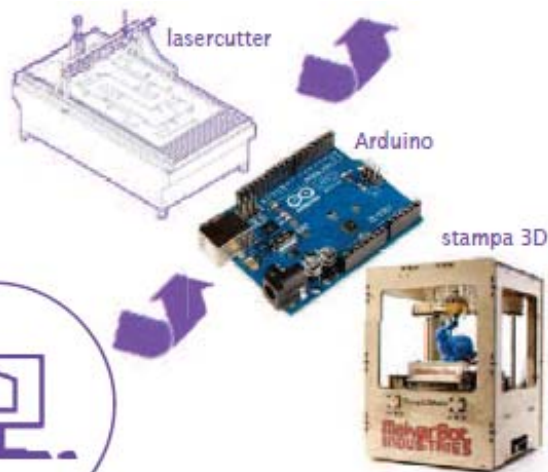
...a Bassano, un padiglione che contiene un programma condensato di modelli innovativi. Lo scopo è la promozione di Bassano innovativa in cui credono P.A., Imprese e cittadini.

Si basa sul modello di **Wiki House**

WikiHouse is an open source construction system. A design commons for high-performance, low-energy homes that can be customised, printed and self-assembled. We are collaborating to put design tools and knowledge into the hands of everyone

Un nuovo processo industriale

Scuola di Bassano:
nuova fabbrica del sapere



produco nuovi oggetti, nuovi edifici, nuovi materiali, ...

PADIGLIONE

Il progetto architettonico è fatto dalla composizione e aggregazione di un modulo di base.

.... garantisce alte prestazioni energetiche, facilità di **montaggio e smontaggio**, trasportabilità e numerose conformazioni composite variabili,

adattabilità per dotazioni tecnologiche avanzate. La diversa conformazione dei moduli permette di svolgere attività più o meno formali con funzioni di accoglienza, spazi sociali, strutture didattiche, e aree amministrative, ed integra e aumenta le potenzialità delle strutture di servizio esistenti.



PADIGLIONE

Il progetto architettonico è fatto dalla composizione e aggregazione di un modulo di base.

.... garantisce alte prestazioni energetiche, facilità di montaggio e smontaggio, trasportabilità e numerose conformazioni composite variabili, adattabilità per dotazioni tecnologiche avanzate. La diversa conformazione dei moduli permette di svolgere attività più o meno formali con funzioni di accoglienza, spazi sociali, strutture didattiche, e aree amministrative, ed integra e aumenta le potenzialità delle strutture di servizio esistenti.



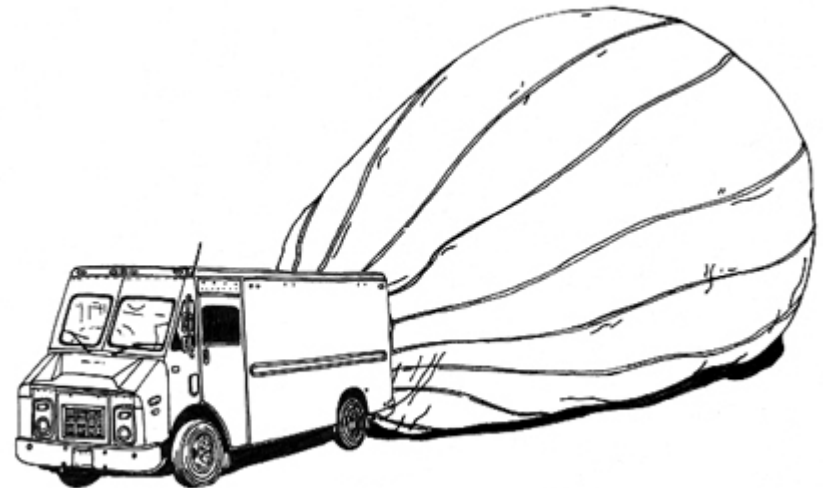
PADIGLIONE

Il progetto architettonico è fatto dalla composizione e aggregazione di un modulo di base.

.... garantisce alte prestazioni energetiche, facilità di montaggio e smontaggio,

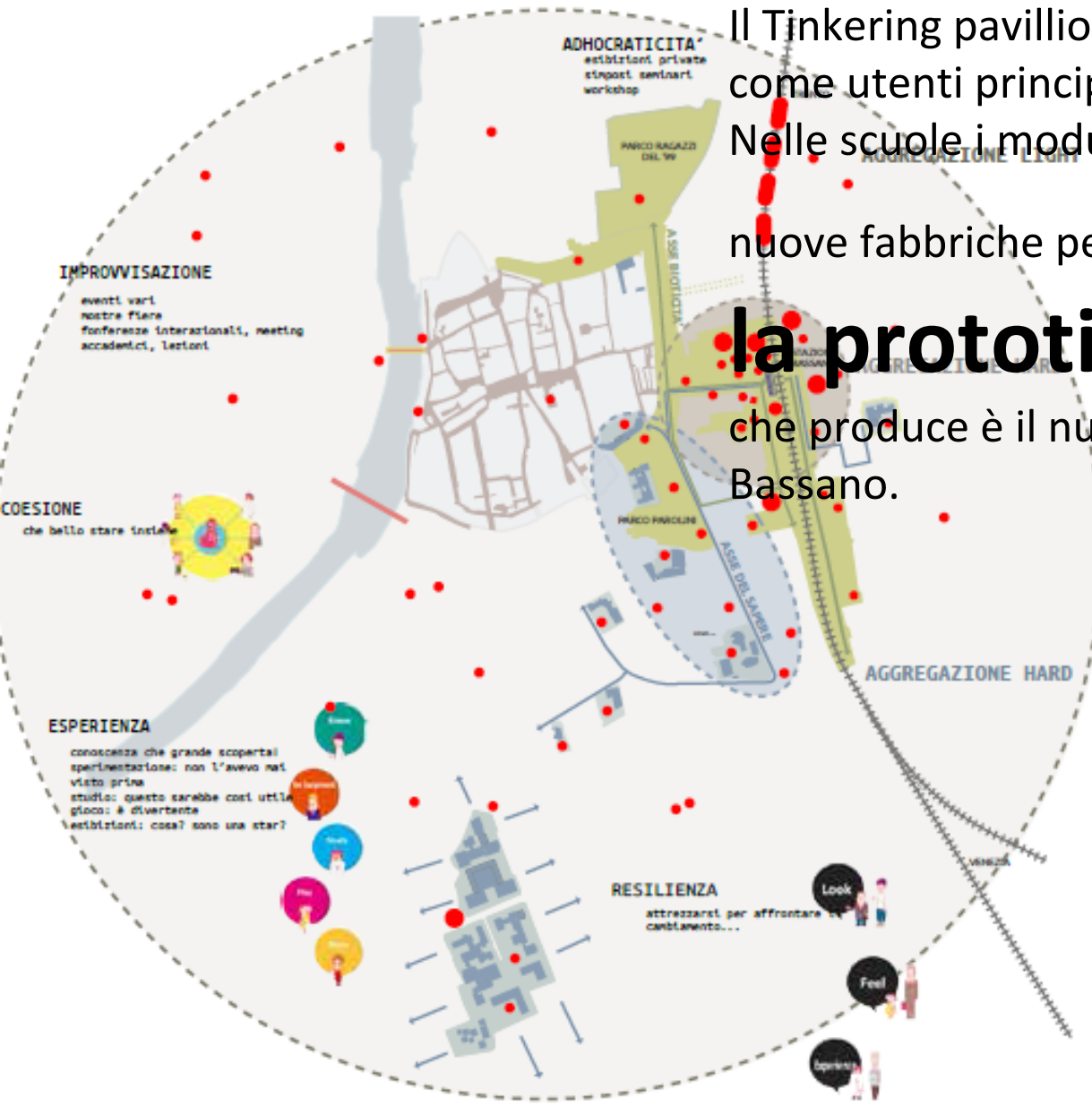
trasportabilità e numerose conformazioni composite variabili, adattabilità per dotazioni tecnologiche avanzate. La diversa conformazione dei moduli permette di svolgere attività più o meno formali con funzioni di accoglienza, spazi sociali, strutture didattiche, e aree amministrative, ed integra e aumenta le potenzialità delle strutture di servizio esistenti.

<http://raumlabor.net/>



SISTEMA SCUOLE

Il Tinkering pavillion ha scopo educational ed ha come utenti principali le scuole tecniche. Nelle scuole i moduli trasformano lo spazio in nuove fabbriche per **l'ideazione e la prototipazione** - la scuola che produce è il nuovo paradigma di sviluppo di Bassano.



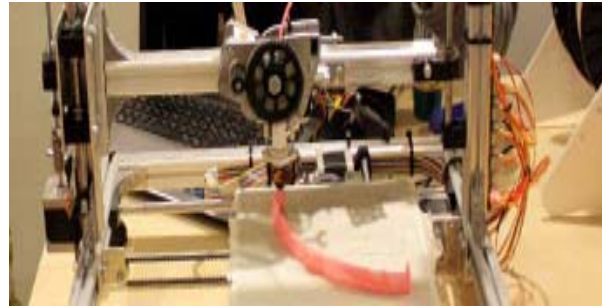
DIVERSI APPROCCI EDUCATIVI

Nel padiglione si svolgono attività ...



TINKERING

modalità molto efficace nel coinvolgere persone con diversi livelli di esperienza e interesse nell'esplorazione di concetti, pratiche e fenomeni legati alla scienza.



MAKING

I makers provano, si mettono in gioco (letteralmente), smontano oggetti, sperimentano alternative. Da questo processo nascono idee nuove che a volte portano ad applicazioni trasferibili al mondo della produzione 'reale'.



DESIGN

dal problema, alle conoscenze necessarie per risolverlo, alla progettazione, alla realizzazione e test finale, in un loop continuo di ottimizzazione.

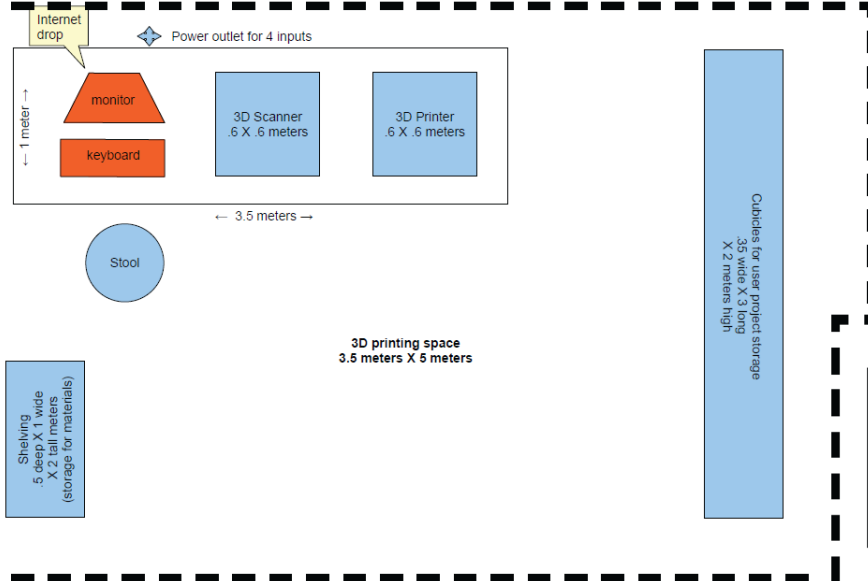
<http://www.museoscienza.org/>

COME FUNZIONA

SPAZI PER LA PROGETTAZIONE E LA PRODUZIONE

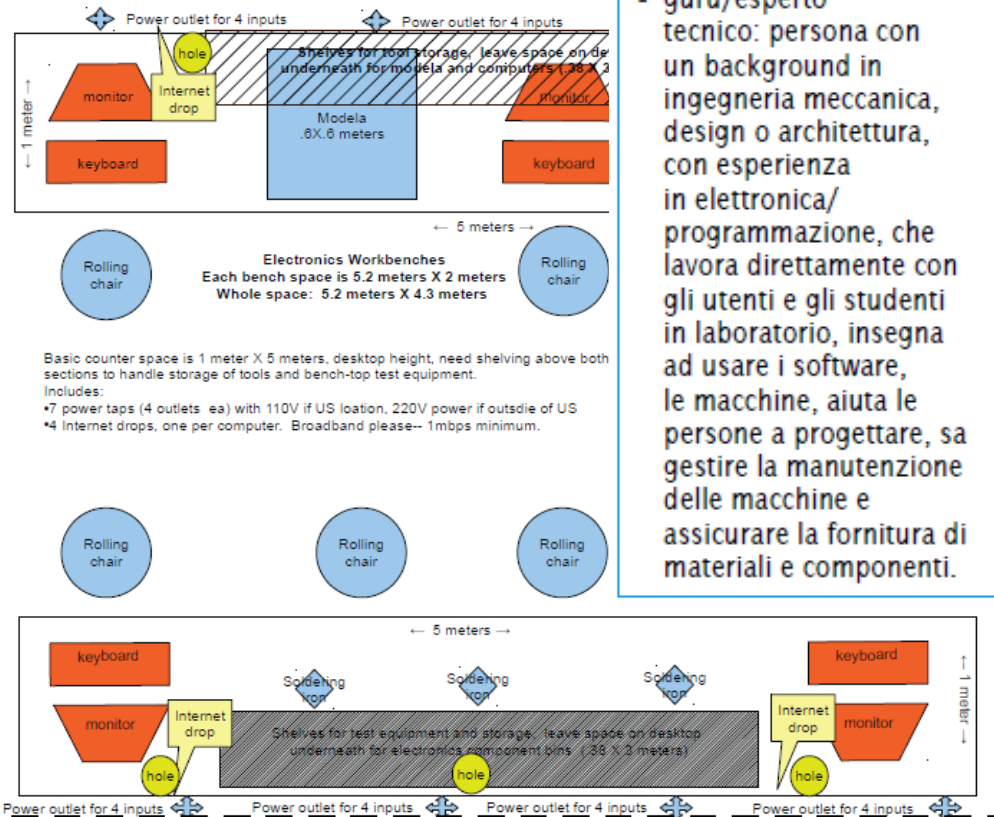
PRODUZIONE

SPAZI PER LA PROGETTAZIONE E LA



spazio per 3D printing

spazio per i componenti elettronici



Persone

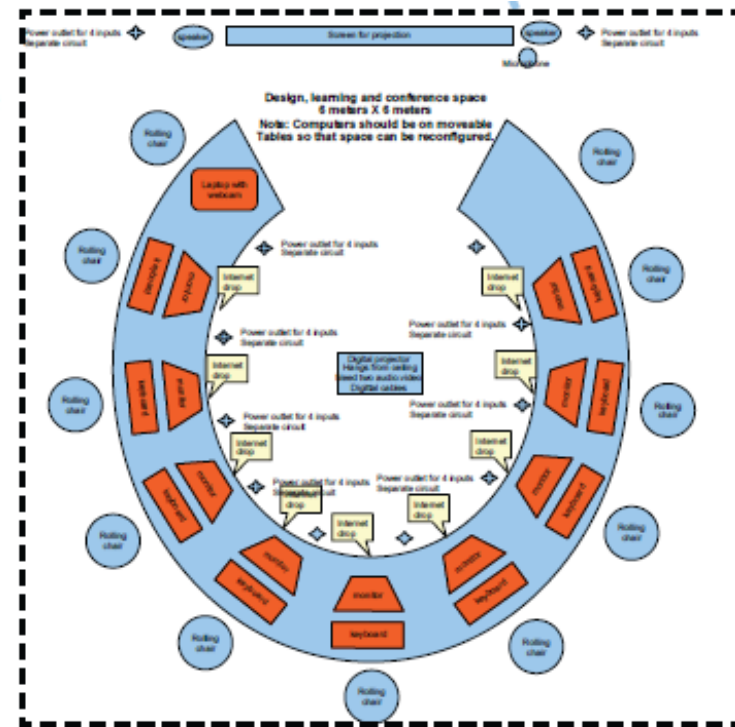
- gestore: promuove il fablab, gestisce orari, comunicazioni, finanze, raccoglie fondi, sviluppa programmi comunitari, ...
- guru/esperto tecnico: persona con un background in ingegneria meccanica, design o architettura, con esperienza in elettronica/programmazione, che lavora direttamente con gli utenti e gli studenti in laboratorio, insegna ad usare i software, le macchine, aiuta le persone a progettare, a gestire la manutenzione delle macchine e assicurare la fornitura di materiali e componenti.

COME FUNZIONA

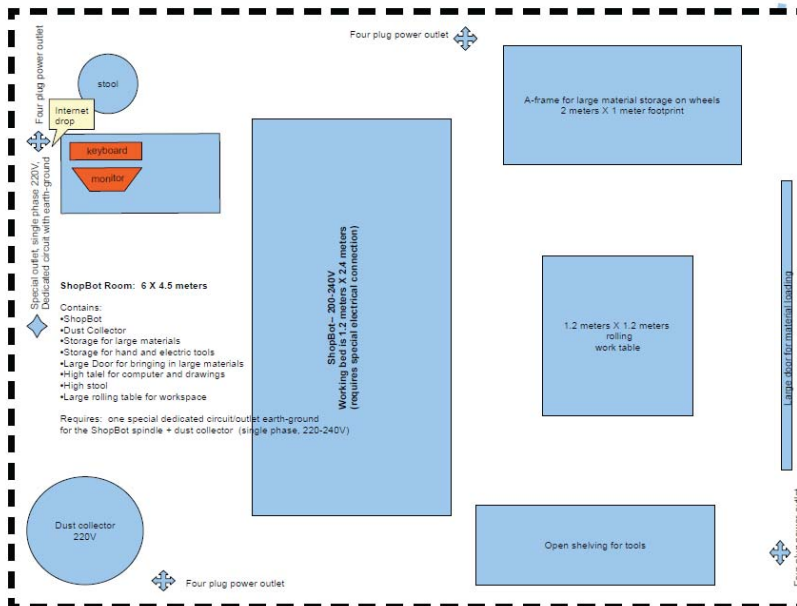
Il padiglione sperimentale è composto da:

SPAZI PER LA PER LA **CONDIVISIONE**

conference e
brainstorming



esposizione e
shopping



PALINSESTO EVENTI

il progetto si basa sulla costruzione di un numero determinato di eventi che fanno accendere l'attenzione su Bassano Experiment secondo un calendario programmato



EVENTO PROGETTO

con le regole date dalla piattaforma tech, gli attori decidono come fare il progetto

SPERIMENTARE!

...capire come si applica la tech e cosa serve

...con le scuole dei diversi livelli

...con le aziende

...con i cittadini



EVENTO COSTRUZIONE

con le regole date dalla tecnologia scelta e sotto una direzione esperta si sperimenta un progetto di autocostruzione



COSTRUZIONE



EVENTO



VISIONE D'INSIEME

BASSANO EXPERIMENT

proposte operative

proposte operative che sono organizzate in tre possibili progetti/scenario

Tinkering Pavillion: ha funzione educativa e di test pratico delle potenzialità del progetto. E' basso l'investimento e il rischio.

Call for innovation: l'azione promozionale del TP ha aperto la strada alla possibilità di investimenti privati, anche internazionali: Bassano sta diventando attraente per le sue politiche innovative.

Bassano Knowledge City: si consolida come modello urbano virtuoso ed esportabile

cambiare il paradigma:
Bassano experiment

tinkering pavilion



...un padiglione che contiene un programma condensato di modelli innovativi. Lo scopo è la promozione di Bassano innovativa in cui credono P.A., Imprese e cittadini. Si basa sul modello di Wiki House

cambiare i luoghi fisici:
rigenerazione urbana

call for innovation



Vod e il Comune di Bassano verso l'innovazione. Insieme invitano i progettisti a formare in piattaforme per presentare progetti che potrebbero consentire di sperimentare e dare forma concreta all'innovazione. modello di Reinver Paris

Bassano si consolida come modello urbano virtuoso ed esportabile

Bassano Knowledge City



Il progetto di BKC prende atto della crisi del tradizionale modello di progettazione urbana, che viene sostituito da un modello in cui la progettazione genera nuova ricchezza, con il supporto dei processi creativi, che sono prevalentemente concentrati nella città. Il progetto quindi si qualifica per la sua capacità di importare nella città nuovi saperi, di gestirli in rete e di saperli esportare. Questo segna inevitabilmente il superamento di una pubblica amministrazione e strumenti urbanistici tesi al preminente controllo delle risorse fisiche, a favore di un'amministrazione che diviene il motore della tripla elica: ossia le relazioni con il mondo della ricerca, delle imprese, della comunità.

CHI, PERCHÉ, VALUTAZIONE

tinkering pavilion



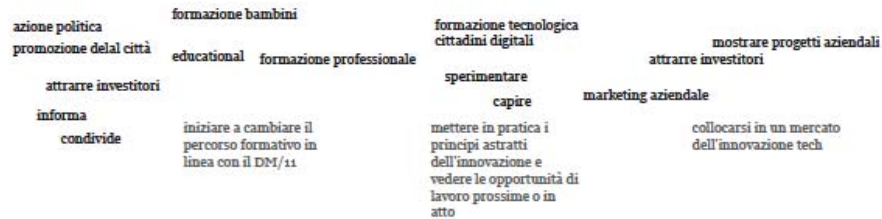
chi?

chi è coinvolto e cosa fa ognuno?



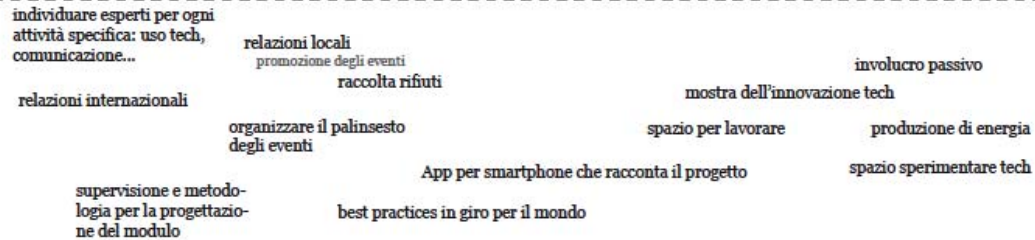
perché?

perché dovremmo realizzarlo? pagarlo? usarlo? promuoverlo?



cosa?

cosa produciamo? come è fatto il padiglione? cosa c'è dentro? dove lo mettiamo?



valutazioni

punti di forza e debolezza, rischi e opportunità. Cosa potrebbe succedere?

