

Siracusa. Nascono quattro nuove imprese sostenute da Eureka 2.0: ecco i progetti

Nascono quattro nuove imprese grazie all'incubatore Eureka 2.0, creato dalla Fondazione Comunità Val di Noto. Selezionati i progetti a cui andranno – cadauno – 15.000 euro a fondo perduto per avviare l'attività. Turismo accessibile, agricoltura biologica, istruzione e barriere architettoniche da abolire: questi i settori delle quattro idee di impresa.

Adesso l'incubatore offrirà anche percorsi formativi gratuiti su marketing, management, ma anche diritto commerciale e accesso al credito, nonché consulenza nello sviluppo dell'idea d'impresa, programma di mentoring, dove manager, professionisti, esperti di finanza metteranno a disposizione gratuitamente alcune giornate del loro tempo per supportare lo sviluppo delle nuove imprese.

Le idee di impresa sono "Maninpasta", "Handlesiracusa", "Eco-Qu@!", "Guidabile".

Il gruppo "Maninpasta" vorrebbe dar vita ad un Centro di servizi educativi rivolti alla formazione e promozione sociale. Tra i servizi proposti si offrono attività di educazione alla sana alimentazione a scopo preventivo ai disturbi del comportamento alimentare. Inoltre ci sarà un servizio di supporto allo studio per rendere consapevole lo studente delle sue conoscenze e abilità. Si punterà a creare un centro aperto a bambini e famiglie che vivono in condizioni di svantaggio sociale e bambini e giovani che necessitano di un supporto nello svolgimento dei compiti scolastici. Lo staff è composto da Rita Bonanno, Stefania Carianni e Giovanna Chiara Carianni, Federica Fatuzzo.

Il progetto "Handlesiracusa" intende realizzare una serie di ausili, prodotti, pubblicazioni, servizi e materiali informativi e di sensibilizzazione sui temi legati alla

disabilità visiva e all'accessibilità della cultura per tutti. L'obiettivo, inoltre, è quello di sviluppare dispositivi tecnologici per la fruizione turistico museale basati sulle esperienze sensoriali. Il gruppo è composto da Massimo Di Rocco, Daniela Patricola e Roberta Conti.

Il progetto "Eco-Qu@!" si pone di creare una vetrina interattiva per dare spazio ai produttori, che potranno mettere in vendita, con offerte anche last minute, le proprie produzioni, che siano soprattutto biologiche e naturali. I consumatori avranno così spazio per fare una vera e propria spesa, recuperando prodotti naturali e a poco prezzo e soprattutto di qualità. Il progetto è stato presentato da Chiara Lissandrello, Christian Figura e Sara Figura.

Infine il progetto "Guidabile": si tratta di una piattaforma per reperire luoghi e locali privi di barriere architettoniche. Inoltre solamente tramite l'app si accede al gioco e mediante una serie di missioni da superare sia l'utente con disabilità e non che saranno invogliati a visitare quanti più locali possibili. I locali più virtuosi riceveranno un certificato d'eccellenza. A proporre il progetto Valentina Amico, Paolo Battaglia e Nadia Trovato.