

Ao8

Pubblicazione finale del **Progetto StartHub**
del **Comune di Pescara**
a cura di **Ass. Millimetri**

Titolo
Abitare la *sharing economy*
Il progetto StartHub per un coworking pubblico a Pescara

Di Luciana Mastrolonardo e Manuela Romano
Cura redazionale Luciana Mastrolonardo e Manuela Romano
Impaginazione e grafica a cura di Andrea Pinna
Coordinamento grafico Ecomood



Iniziativa co-finanziata dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Gioventù e del Servizio civile nazionale



movimentazioni 



Abitare la sharing economy

Il progetto StartHub per un coworking pubblico a Pescara

Luciana Mastrodonardo

Manuela Romano

Prefazione di:

Enzo Calabrese

Andrea Di Nisio

Mania Mehrabi

Krizia Sportelli

Scritti di:

Piero Giampietro

Barbara Magliani

Massimo Renzetti

Emilia Di Nicola

Antonio Marano

Arianna Pipino

Maria Pia Di Stasio

Simona Di Crescenzo

Stefania Valletta

Anna Maria Marrese

Dinalia Campanozzi

Sonia Carosello

Lucia Galante

Giorgia Altobelli

Giuseppe Rudi

Andrea Bartucciotto

Daniela Santroni





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVI

Gioacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.gioacchinoonoratieditore.it
info@gioacchinoonoratieditore.it

via Sotto le mura, 54
00020 Canterano (RM)
(06) 93781065

isbn 978-88-548-9246-0

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: giugno 2016

INDICE

6 PREFAZIONE

Enzo Calabrese

8 INTRODUZIONE

Luciana Mastrodonato Manuela Romano

PREMESSE

- 12 StartHub, nasce dal basso il primo coworking pubblico di Pescara
Piero Giampietro
- 14 Il progetto StartHub
Barbara Magliani
- 16 Il coworking a Pescara: potenzialità e prospettive
Massimo Renzetti
- 18 L'approccio bottom up e partecipativo
Emilia Di Nicola

PARTE PRIMA

PROGETTARE IL SERVIZIO DEL COWORKING

- 22 Introduzione al design dei servizi
Antonio Marano
- 28 Il servizio coworking a Pescara
Arianna Pipino
- 38 Best practice milanesi
Maria Pia Di Stasio e Simona Di Crescenzo
- 54 Costruire il coworking
Manuela Romano
- 62 Abitare il coworking: lo space-in-between
Luciana Mastrodonato
- 72 Il coworking e la sharing economy
Andrea Di Nisio

PARTE SECONDA

IL PROGETTO STARHUB

- 78 Introduzione al progetto StartHub
M. Pia Di Stasio, Simona Di Crescenzo

- 80 StartHub: un progetto bottom up

Mania Mehrabi

- 84 I promotori territoriali

Krizia Sportelli

- 88 I gruppi di lavoro e la formazione

Stefania Valletta

- 92 Le dinamiche di gruppo: una lettura sistemica relazionale

Anna Maria Marrese

- 96 Le assemblee e gli eventi pubblici: il progetto si apre alla città

Dinalia Campanozzi

- 100 Animazione e autoimprenditorialità: i giovani e il territorio

Sonia Carosello

- 104 Le prospettive future del progetto: uno sguardo all'Europa

Lucia Galante

LA COPROGETTAZIONE DELLO SPAZIO

- 110 Il progetto partecipato del coworking

Luciana Mastrodonato

- 114 Il setting organizzativo relazionale del coworking

Giorgia Altobelli

- 116 Partecipazione e coprogettazione: gli incontri con gli esperti

Luciana Mastrodonato

IL CONCORSO DI DESIGN

- 136 Sharing Working Place. Giovani creativi a confronto.

Manuela Romano

- 138 I progetti selezionati

Manuela Romano

- 152 La piattaforma aperta Arqoo.com

Giuseppe Rudi e Andrea Bartucciottio

CONCLUSIONI

- 156 Il progetto StartHub: dalla teoria alla pratica

Daniela Santroni

PREFAZIONE

Co_working > Co_beautiful

Enzo Calabrese*

Ho sempre pensato che il saper stare insieme in gruppo fosse alla base della capacità di adattamento dell'uomo e che questa capacità fosse parte della sua bellezza. Una sorta di 'desiderio' ancestrale che esalta le capacità della nostra specie e la sua fantasia nel tirare fuori il meglio di sé quando ci si organizza in gruppi.

Dai bambini agli anziani, tutti abbiamo dei desideri. I desideri possono durare pochi minuti o per sempre, e spesso passeggiano per i nostri sogni. I sogni possono essere realistici o al contrario possono risultare inverosimili! ...ma esistono e andrebbero coltivati. Ho letto che qualcuno, qualche tempo fa, si è divertito a stilare una classifica dei dieci desideri più importanti o 'più desiderati' nella vita dell'uomo. Bene, è risultato come al primo posto ci sia il desiderio di restare per sempre giovani, al secondo il desiderio di essere felici, al terzo il desiderio di diventare immortali, al quarto di tornare indietro nel tempo, al quinto di non perdere mai la persona amata. Al sesto posto c'è il desiderio di essere sani. Al settimo posto c'è quello di innamorarsi. All'ottavo posto essere famosi. Al nono posto viaggiare. E solo al decimo posto c'è il desiderio di diventare ricchi.

E la bellezza? ... il desiderio della bellezza? La bellezza di saper osservare, la bellezza di saper ascoltare, la bellezza del saper dare, la bellezza di stare insieme, la bellezza del lavorare, la bellezza dell'inventare.

Il *co_working*, visto in modo sistemico, al di là degli aspetti logistici, si potrebbe definire anche come una serie di saperi messi a fattor comune: «...lavorare in gruppo, mettendo a disposizione il proprio sapere, arricchito dal sapere altrui, acquisito ascoltando e osservando...»... Ed ecco l'idea!

**Architetto, designer, docente
in composizione architettonica*

Il *co_working*, è una innovazione che nasce, ormai parecchi anni fa, per esigenze economiche logistiche e funzionali, solo che non aveva un nome. Accadeva, che un numero indefinito di soggetti dividesse insieme uno spazio di lavoro, mettendo in sinergia tutta una serie di potenzialità, culture, specializzazioni, ma anche attrezzature ed economie (una sua declinazione oggi è il *crowdfunding*).

Teoricamente una struttura così organizzata doveva essere una macchina da guerra, nella quale ognuno conservava la propria individualità, ma all'occorrenza tutti si riunivano a formare un unico gruppo, ognuno con un ruolo specifico. Un po' come i pezzi del robot *Mazinga Zeta*, eroe della mia tarda adolescenza. Ognuno era una astronave, o navicella autonoma, e poi tutti insieme si riunivano a formare il grande Mazinga... Solo che spesso non è andata così!

Accadeva e accade ancora, infatti, che l'individualità diventi spesso un'arma a doppio taglio. La non condivisione anche dei più piccoli progetti, e non solo di quelli considerati importanti, porta spesso all'isolamento, pur stando in gruppo. All'insorgere di grossi equivoci all'interno del gruppo su chi condivide cosa con chi... e infine, ciliegina sulla torta, l'impossibilità di poter convergere nel gruppo in caso di necessità, a causa dell'impegno nell'attività personale, che, per paradosso, spesso non produce grandi guadagni, ma al tempo stesso impegna enormemente. Ed ecco fatto... il gruppo non è più un gruppo.

Oggi questo processo spontaneo ha preso un nome, ed è diventato un modello, al quale grazie ad internet, in tanti attingono o partecipano ad integrarne le modalità con sfumature sempre più affascinanti.

Quello che sta cambiando, se ci si salva dai cavalieri delle mode, è il suo essere diventato un fenomeno work in progress. Tutto dipenderà sempre dal 'desiderio' di essere parte di questo fenomeno. È il desiderio, che è alla base di una operazione di questo tipo. È un desiderio di bellezza.

Unirsi per collaborare, vuol dire anche portare al massimo le proprie capacità...

La 'bellezza' è una di queste! La 'bellezza' intesa come la capacità di adattarsi e dare il meglio di sé.

Alla fine, così, l'organizzarsi in gruppi è un fatto culturale. Il *co_working* è un fatto culturale... Chi non è pronto non può comprenderne le potenzialità, né farne parte.

INTRODUZIONE

Luciana Mastrodonato e Manuela Romano

«L'utopia è la maniera più comoda per liquidare quello che non si ha voglia, capacità o coraggio di fare. Un sogno sembra un sogno fino a quando non si comincia da qualche parte, solo allora diventa un proposito, cioè qualcosa di infinitamente più grande.» Adriano Olivetti

Le definizioni e l'organizzazione di un luogo dove 'abitare' (1) implica quasi sempre una riflessione sul futuro e, di conseguenza, impone la necessità di mettere a fuoco il presente. Non si parla del presente come un tempo determinato e da considerarsi 'stabile', ma come espressione di mutamenti in atto, che esprimono potenzialità in grado di mettere in scena il futuro. Di conseguenza il progetto non è più orientato alla prefigurazione e alla costruzione del futuro, ma è sempre più concentrato nell'elaborazione del 'nuovo', attraverso lo sviluppo di scenari, composti per la maggior parte da una grande quantità di previsioni (oggettive) e un certo numero di desideri (soggettivi).

La definizione di uno scenario ha la caratteristica di non dare mai risposte univoche, ma pre-visioni o segnali, a cui poi si dovrebbe dare forma e consistenza. Con la costruzione dello scenario non si esprime ciò che accade o che è in atto adesso, nel momento presente, se non con il rischio di apparire già in ritardo, ma si mette in scena lo 'spazio del possibile'. Ed è questo che abbiamo fatto per il progetto StartHub, finanziato dall'Ance, al Comune di Pescara e al suo partenariato di associazioni varie e di categoria.

Ma prima di farlo ci siamo dati delle regole. Sin dalle fasi iniziali abbiamo aperto il dialogo tra i diversi saperi e condiviso con il territorio la nostra esperienza. Abbiamo coinvolto innanzitutto la comunità scientifica, grazie alla disponibilità del Prof. Marano

del Dipartimento di Architettura e Design di Pescara, che ci ha fornito gli strumenti per il *design dei servizi* sulla base del quale abbiamo utilizzato l'approccio esigenziale-prestazionale. Siamo andati a Milano per confrontarci con una realtà che ci ha permesso di indagare le prospettive di una *vision*. Abbiamo riunito alcuni esperti all'interno di incontri di progettazione partecipata e aperta alla comunità, che ci hanno aiutato a capire i problemi connessi allo spazio e a definire alcune parole chiave per il progetto. E infine, abbiamo lanciato un concorso di design volto a promuovere la creatività di giovani talenti nella progettazione di una postazione di lavoro per coworking.

Così ci siamo trovati in questo immobile, abbandonato tra le carte di una pubblica amministrazione e la poca efficienza della sua gestione, a mettere in scena un *coworking*, uno spazio di lavoro condiviso, aperto al possibile, all'immaginabile... Ci siamo trovati sospesi, letteralmente, tra il mare e la pineta, tra un teatro all'aperto, il 'D'Annunzio', e un teatro al chiuso, il 'Flaiano', due punti fermi della storia e della cultura della città di Pescara. Da qui partiamo. Nello spazio in divenire del futuro *coworking*, che ospiterà le tante menti giovani pronte a cogliere ogni segnale. Non c'è copione, ma solo una scaletta, non c'è un cast, perché gli attori si confondono con il pubblico, e il vero protagonista è l'energia, che accomuna tutti i partecipanti al progetto.

Allora luci soffuse, si apra il sipario, e si dia il via allo scenario del futuro possibile che abbiamo immaginato per la città. Ci accompagnano l'amministrazione comunale, le associazioni culturali e datoriali, i promotori territoriali, che hanno percorso la città da nord a sud, e i cittadini attivi che hanno partecipato. Perché gli spazi collettivi sono di ognuno di noi, e dunque di tutti.



(1): 'Abitare' sta nell'esperienza di vivere uno spazio, in un significato più ampio, che ha a che fare con l'esperienza quotidiana delle persone, anche in uno spazio di lavoro, in una filosofia che nel '900 parte da Heidegger e arriva a Tim Ingold, un antropologo inglese che in *Ecologia della cultura* (Roma, 2004) considera i processi di costruzione come subordinati alla facoltà umana di produrre e vivere la spazialità (Henri Lefebvre)



PREMESSE

StartHub, nasce dal basso il primo coworking pubblico di Pescara

Piero Giampietro*

Dare ai ragazzi pescaresi l'opportunità di costruirsi una vita qui e adesso, senza la condanna all'emigrazione.

È nato con obiettivi ambiziosi il progetto StartHub per il primo *coworking* pubblico della città di Pescara, 'generato' grazie all'incontro di energie diverse fra loro, chiamate a raccolta informalmente dalla Cgil pescarese per provare a costruire insieme qualcosa di nuovo per una città che attira studenti, sforna laureati e li costringe, poi, ad andare via per trovare lavoro. Era l'autunno del 2014 e attorno a quel tavolo si erano ritrovati la Cna, la Confesercenti, alcune associazioni giovanili e studentesche ed il sottoscritto nella veste di consigliere comunale e presidente della commissione Politiche del lavoro del Consiglio comunale. La storia di StartHub è iniziata in quei giorni, con la condivisione di un obiettivo e la fortunata pubblicazione, negli stessi giorni, del bando 'ComuneMenteGiovane' da parte dell'Anci, che ha dato concretezza e obiettivi misurabili a quel partenariato ritrovatosi quasi spontaneamente. Il sindaco Marco Alessandrini ha abbracciato immediatamente il progetto, fedele all'idea che in questi anni difficili «il lavoro deve essere la priorità di ogni amministratore».

La cronaca dei giorni successivi è un susseguirsi di incontri tecnici e istituzionali per la redazione del progetto, la definizione e l'ampliamento del partenariato ad altre associazioni come Millimetri, Movimentazioni, Soha, Il Pane e le Rose, Subcity, ed a realtà, come Digital Borgo, che da soggetti privati hanno importato il *coworking* a Pescara.

Un lavoro di pochi giorni che è stato premiato dall'Anci ed ha prodotto il più grande esperimento di partecipazione che la città di Pescara abbia conosciuto negli ultimi anni, che ha visto

**Consigliere comunale di Pescara,
delegato all'attuazione del progetto StartHub*

protagonisti non solo i 25 promotori territoriali – tutti ragazzi e ragazze fra i 18 ed i 35 anni – selezionati con avviso pubblico, ma anche le centinaia di giovani che hanno partecipato agli incontri, alle assemblee nelle scuole e nell'università, agli eventi nei luoghi del divertimento di questa generazione, con il Comune, ente capofila del progetto, che per una volta non ha chiesto ai giovani di adeguarsi al proprio standard, ma ha fatto l'esatto contrario: si è immerso nelle difficoltà, nelle speranze, nelle ansie di una generazione, per capire come esserle utile.

Una sfida performante, che ha scosso anche le rappresentanze sociali, dal sindacato alle associazioni datoriali, due mondi che non sempre riescono a dialogare ma che sul fronte delle nuove professioni hanno capito di avere molti più punti di contatto che elementi di divisione.

La sfida di aprire a Pescara il primo *coworking* pubblico non è solo l'ambizione di aprire in questa città, abituata a pensare in grande, qualcosa che nelle metropoli è una realtà consolidata. È la sfida di abbattere con decisione i muri che separano i giovani pescaresi dalla libertà e dall'autonomia economica, nella consapevolezza che il peso del lavoro autonomo è destinato a crescere e che va agevolato: perché quando un ragazzo o una ragazza ha investito migliaia di euro per giungere ad una laurea o ad un titolo professionale, per mettere a frutto quei sacrifici deve scalare un'altra montagna, dall'apertura della partita iva alla burocrazia, fino all'affitto di un immobile.

Ecco perché il *coworking* è una frontiera innovativa, dove creare lavoro, condivisione, spazi comuni. Nella società perennemente connessa, immaginare un lavoratore indipendente (un *freelance*, per intenderci) chiuso nella propria stanza a lavorare da solo,

vuol dire infatti ridurre le opportunità produttive, vuol dire negare ai lavoratori autonomi il diritto ad avere colleghi con cui condividere esperienze e socialità. Anche per questa ragione ai 25 promotori territoriali non è stato chiesto solo di promuovere StartHub: è stato chiesto loro di essere formati sul fronte del fare impresa, sui diritti del lavoro autonomo e dipendente, sulla complessa macchina burocratica che li attende.

Ma la sfida di StartHub è anche quella di utilizzare al meglio gli spazi dismessi o sottoutilizzati, una piaga che colpisce la città di Pescara e che il partenariato istituzionale e socio-economico vuole contrastare. Dopo l'evento di lancio nel mercato centrale di piazza Muzii, che per una sera si è trasformato in un palco dove condividere domande ed esperienze provenienti da altre città, StartHub nascerà infatti in uno spazio non utilizzato, ovvero la 'pancia' del teatro monumentale 'Gabriele D'Annunzio', e sarà il primo *coworking* 'vista mare' con un campus attrezzato a due passi dall'università e dall'ex liquorificio Aurum, divenuto un grande contenitore di eventi culturali.

Sarà progettato dal basso con elementi di forte innovazione progettuale, farà di Pescara l'apripista per una condivisione della fase progettuale e delle scelte stilistiche. Perché l'obiettivo è quello di non fermarsi qui: dopo StartHub dovrà nascere il primo *fablab* pubblico, perché Pescara – città creativa e ottimista che deve ritrovare il coraggio della sua identità – si costruisca una nuova vocazione nell'attrarre energie, dare spazi e servizi alle migliori intelligenze, fornire un supporto anche al nuovo artigianato digitale e tecnologico.

Il Progetto StartHub

Barbara Magliani*

Il progetto StartHub nasce da un primo momento di valutazione e confronto fra una serie di soggetti pescaresi che nell'autunno del 2014 hanno deciso di dare forma concreta ad una esigenza crescente e sentita da un numero sempre maggiore di persone e strutture organizzate. È stato partendo dalla considerazione che Pescara è una città emergente, vivace, pronta a recepire input innovativi che vanno dai settori dell'economia a quelli della cultura, del sociale, della creatività che realtà organizzate come Cna, Confesercenti, Cgil in collaborazione con la neo-eletta Amministrazione Comunale ed un gruppo di associazioni locali hanno intrapreso un percorso che li ha condotti alla stesura di un progetto che ha partecipato alla selezione nazionale del bando lanciato dall'Anci con il programma ComuneMenteGiovane.

È nato così il progetto StartHub, valutato positivamente dall'Anci fra le centinaia di proposte avanzate da amministrazioni comunali, associazioni e strutture organizzate di tutta Italia. L'idea è semplice ma innovativa per il contesto locale in cui si va ad inserire ed intende interagire attivamente: costruire dal basso un processo che conduca alla apertura di un primo *coworking* pubblico nella città di Pescara e nella regione Abruzzo.

Oggi più che mai è necessario aprirsi a nuove sperimentazioni soprattutto nel campo dell'economia e conseguentemente dell'occupazione. La crisi che ha colpito l'Italia e l'Europa negli ultimi anni ha infatti provocato un fortissimo rallentamento per la nostra economia andando a toccare fasce sociali definibili svantaggiate, sia per età che per genere. Da un'inchiesta realizzata dal quotidiano 'La Stampa' che analizza i dati forniti dall'Istat e dall'Eurostat risulta che nella regione Abruzzo la percentuale degli occupati, al 2015, è del 53,9%, sotto la media

*associazione Movimentazioni

dell'Europa a 28 e in linea con alcune regioni dell'Europa dell'Est, come la Croazia, le zone centrali della Romania e la Bulgaria. Considerando il dato relativo alle donne di età compresa fra i 15 ed i 24 anni, nella provincia di Pescara lavorano il 3,7% contro il 20,4% del 2008, per passare al 37,8%, rispetto al 66,7% del 2008 per le donne fra i 25 ed 34 anni, età in cui normalmente ci si laurea e si dovrebbe ipotizzare di costruire una famiglia.

Simili dati permettono di comprendere come una fenomeno emergente e molto attuale come quello della *sharing economy* possa aver trovato terreno fertile nella nostra regione e negli ultimi tempi stia rappresentando una frontiera verso la quale tendere con l'obiettivo di raggiungere risultati significativi e di rapido accesso per le nuove generazioni. In questa direzione si inserisce il progetto StartHub. Citando il titolo di uno dei testi più noti sul tema della *sharing economy* 'Quel che è mio è tuo' è possibile fare nostra la contro-proposta del *The Economist* che titola un suo articolo «Quel che è mio è tuo pagando una commissione». L'apertura di un *coworking* pubblico diventa quindi l'opportunità offerta ai futuri *coworkers* di fruire di beni attraverso un accesso temporaneo e condiviso rappresentando una valida alternativa al classico acquisto e consumo in senso proprietario.

Per arrivare all'apertura effettiva del primo *coworking* pubblico a Pescara dovremo attendere almeno la primavera del 2017: è però importante sottolineare come attraverso il lavoro e l'impegno profuso in questi mesi sia stato possibile attivare una serie di energie e potenzialità che rappresentano oggi la spina dorsale del progetto e sicuramente la base dalla quale partire per arrivare alla messa a regime del futuro spazio pubblico condiviso a disposizione della cittadinanza pescarese e non solo.

Grazie al progetto StartHub sono stati selezionati e formati 25 giovani Promotori Territoriali di età compresa fra i 18 ed 35 anni che in qualità di *neo-peer educator* hanno avuto l'opportunità, in occasione di assemblee pubbliche, di confrontarsi con altri giovani sul tema della *sharing economy*. Le assemblee hanno permesso ai Promotori Territoriali di portare all'esterno le competenze acquisite durante la formazione e di mettere a valore l'esperienza vissuta, sempre grazie al progetto StartHub, durante la visita a numerosi ed importanti *coworking* operanti nella città di Milano.

I 12 mesi di vita del progetto hanno avuto il merito di portare a Pescara e in Abruzzo il tema della *sharing economy* laddove la parola *sharing* andrebbe intesa più nell'accezione di 'connessione' che di condivisione. È risultato infatti centrale e fonte di ispirazione l'aver messo in contatto fra di loro persone diverse (i giovani Promotori Territoriali, i partner del progetto, gli Enti, le istituzioni e le organizzazioni incontrate nei mesi di attività) e di aver favorito il confronto e la crescita comune con l'obiettivo di rendere di pubblico dominio il significato ed il fine di uno spazio di lavoro condiviso.

Ad un anno dall'inizio del progetto è possibile affermare che la presenza di un *coworking* pubblico a Pescara oggi potrebbe rappresentare una valida soluzione lavorativa per molti giovani che anche in considerazione dell'impegno, in termini di comunicazione e diffusione, profuso dai Promotori Territoriali hanno potuto acquisire consapevolezza e determinazione rispetto alla funzione ed alla ricaduta che uno spazio di lavoro condiviso potrebbe avere per i singoli e per la collettività.

Il coworking a Pescara: potenzialità e prospettive

Massimo Renzetti*

Cna Servizi Pescara è espressione della Cna di Pescara ed è quotidianamente impegnata nella erogazione di servizi di adempimento e speciali alle piccole e microimprese che insistono sul territorio locale e provinciale.

Nelle dinamiche dell'attività svolta si è constatata una forte sollecitazione dal mondo giovanile rispetto a nuove forme di imprenditoria e di aggregazione non solo imprenditoriale.

Il punto di osservazione è senza dubbio privilegiato in quanto il sistema associativo di Cna è un sistema articolato, capillarmente presente su tutto il territorio provinciale, e le istanze che sono contraddistinte da particolari elementi comuni sono oggetto sempre di attenzione e approfondimento.

Proprio nella definizione delle prospettive di attivazione di nuovi interessi di sviluppo e di nuovi ambiti di potenziale crescita l'associazione si era orientata verso il mondo dei giovani, del loro interesse al mondo del lavoro nelle sue diverse espressioni (dipendente e autonomo) e di un loro interesse ad accrescere competenze e conoscenze, da spendere nel mercato del lavoro.

Nell'ambito di questo scenario Cna Pescara, con altri partner si è fatta promotrice del progetto StartHub nella convinzione di rispondere ad una reale esigenza del territorio e di una parte importante di suoi cittadini, ossia i giovani e le loro istanze nel, e per il mondo del lavoro.

Il coworking si è palesato come una forma di aggregazione fisica e formale intorno alla quale costruire una nuova proposta e una nuova offerta sul territorio basata su uno spazio fisico che abbia la forma del *coworking* ma che nello stesso tempo diventi un crocevia di interessi, istanze, incontri, crescita personale e professionale. Nuovo punto di riferimento della città nato intorno

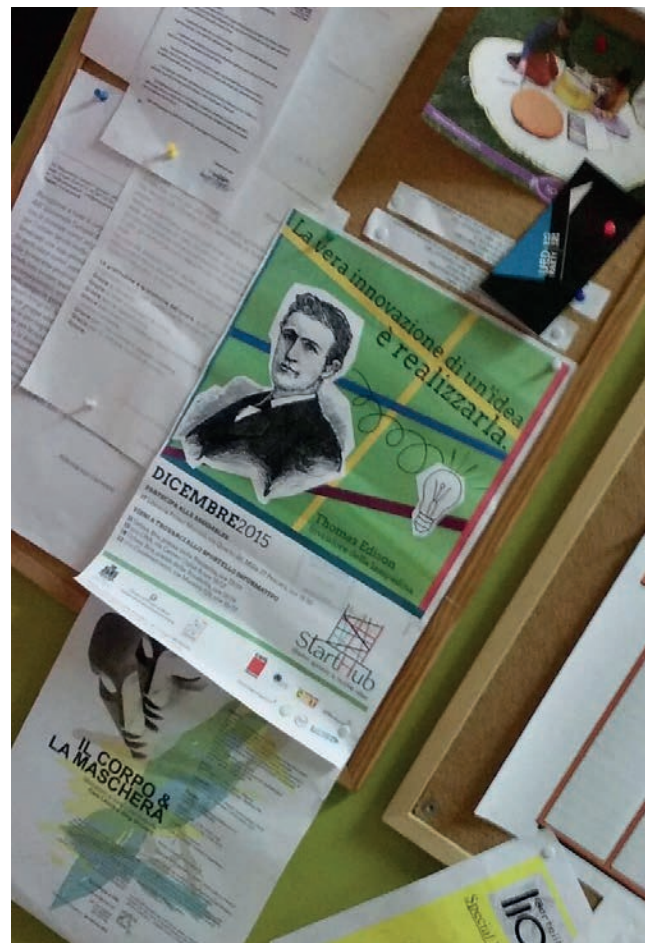
**Cna (Confederazione Nazionale dell'Artigianato e della Piccola e Media Impresa)*

al mondo del lavoro ma capace di attirare presso la proprio orbita persone orientate alla cultura, all'innovazione, al modello di fare sviluppo con la rete di soggetti piuttosto che con un solo soggetto al comando.

Il *quid* di valore dell'iniziativa è data dalla natura pubblica dello spazio in cui nasce il *coworking*. Questa natura conferisce una credibilità e una forza attrattiva all'iniziativa che consentono di validare il progetto con una modalità inconsueta e innovativa di nascita di un nuovo spazio da condividere.

Lo spazio conferisce valore ai *coworking* in genere. Se lo spazio è anche pubblico conferisce un valore anche attrattivo non solo per i potenziali 'clienti' ma anche per il contesto urbano che ha a disposizione oltre che spazi anche 'professionalità aggregate', capacità di progettare interventi di varia natura, con un forte orientamento all'innovazione e alla cultura dell'innovazione; un crocevia di interessi che generano valore per il *coworking* stesso, per la città e per tutti coloro che investono forze e idee intorno a quello spazio.

La prospettiva è la creazione di un gruppo forte di soggetti pubblici e privati che sappiano insieme costruire un soggetto capace non tanto di gestire tecnicamente uno spazio di *coworking* (cosa comunque importante, e che andrà fatta), ma soprattutto in grado di governare e razionalizzare tutte le forze e le capacità di creare valore che vanno messe a sistema per generare *business* ma anche cultura, innovazione d'impresa e innovazione sociale.



L'approccio bottom up e partecipativo

Emilia Di Nicola*

La vera emergenza nazionale è la disoccupazione giovanile: un'intera generazione di giovani, i loro saperi, le loro capacità rischiano di non avere mai un lavoro dignitoso in cui esprimersi ed essere così costretti ad andare a cercarlo in altri Paesi.

Aumentare l'occupazione e ridurre le disuguaglianze attraverso l'innovazione, è questo l'obiettivo del 'Piano del lavoro' della Cgil. La prima scelta di campo è quella di partire dalle arretratezze e dalle potenzialità inespresse del Paese per introdurre dosi massicce di innovazione: tra le sfide da raccogliere ad esempio: la prevenzione, la cura sociale, il dissesto idrogeologico, i trasporti e la logistica, il rischio sismico, il ciclo dei rifiuti, le bonifiche, il patrimonio artistico culturale, ecc.

Per attuare il 'Piano del lavoro', occorre un 'sindacalismo rinnovato' che segua un 'nuovo percorso' di contrattazione «che parta dal territorio, che sappia intercettare i bisogni sociali e del lavoro e che sappia costruire un dialogo a più livelli con le istituzioni, innanzitutto con i Governi locali ai quali presentare delle piattaforme rivendicative per poi discutere di fonti di finanziamento appropriate». A tal fine, il 'Piano del lavoro' individua una nuova stagione di contrattazione sociale territoriale per il lavoro, come strumento di inclusione di altri soggetti associativi presenti sul territorio, delle scuole, delle università, delle imprese e di rappresentazione in forma vertenziale dei bisogni sociali attraverso la costruzione di piattaforme condivise. La proposta del 'Piano del lavoro' da collocare al centro delle piattaforme territoriali, consiste nella definizione di progetti che, a partire dai bisogni sociali più rilevanti del territorio, sostengano la domanda locale di innovazione e producano occasioni di lavoro qualificato su

**Segretario Camera del Lavoro Cgil Pescara*

tre grandi assi: la manutenzione e il riassetto del territorio, la diffusione di un welfare omogeneo e universale, la modernizzazione delle città.

I margini per gli investimenti pubblici e privati, al livello locale, si possono trovare innanzitutto nella ricomposizione della spesa degli enti locali, nei fondi europei e nel contrasto all'evasione e all'elusione fiscale.

Il 'Piano del lavoro' della Cgil è diventato, in alcune città e Regioni, il punto di riferimento per una nuova stagione di contrattazione sociale e territoriale che non perde mai di vista le due grandi direttrici: sostenere la domanda locale e qualificare l'offerta dei beni e servizi, a partire da quelli collettivi. Per realizzare un impegno di questo tipo per la Cgil è necessario continuare ad avere confronti operativi con le forze migliori del territorio, a partire dai giovani che non possono essere considerati destinatari finali del 'Piano del lavoro' se non ne saranno i protagonisti fin dall'inizio del percorso cercandoli nelle scuole, nelle università, nel mondo dell'associazionismo, etc.

Si vuole diffondere innovazione (di prodotto, di servizio, organizzativa, di gestione) nel Paese, in tutti i campi con l'obiettivo di migliorare le condizioni di lavoro e di vita delle persone e la competitività delle imprese. Contiene al suo interno *un'agenda giovani* che vede i giovani quali soggetto promotore di questa politica di crescita: creazione di lavoro a mezzo di lavoro, creazione di innovazione a mezzo di sapere giovane.

Per realizzare innovazione occorre partire da indagini serie sui bisogni delle comunità e di progetti fattibili: molti piccoli cantieri che poche grandi opere costose e di dubbio valore. L'obiettivo è costruire una fattiva partecipazione: 100 *Smart*

city in Italia con progetti di partecipazione civica per favorire il lavoro e le imprese dei giovani.

Alla luce delle motivazioni e degli obiettivi contenuti nel 'Piano del lavoro', la 'Camera del lavoro' di Pescara, sulla spinta della Cgil Nazionale, ha voluto ideare e concretizzare un percorso per rilanciare l'occupazione e l'economia offrendo ai giovani del suo territorio (studenti, inoccupati, disoccupati) la possibilità di sperimentare e sviluppare energie creative e innovative per la città. È nato così il progetto StartHub, ideato ed elaborato dopo una serie di incontri tra la 'Camera del lavoro', le Istituzioni, alcune associazioni di categoria e del mondo giovanile.

Per il sindacato essere parte pro-attiva in un percorso così significativo è sicuramente un risultato importante, uno stimolo a costruire una rappresentanza sempre più ampia, consapevole che il lavoro non si aspetta, ma si crea per sé e per gli altri e, occorre generare nuove idee e rimboccarsi le maniche, tutti.

Introduzione al design dei servizi

Antonio Marano*

Nello scenario della contemporaneità l'economia evolve verso l'economia dei servizi. Cresce, infatti, la domanda dei servizi in molti settori della vita sociale ed economica, favorita da un maggior uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Oggi, numerosi casi ed esperienze d'innovazione sociale, ambientale, produttiva e tecnologica, evidenziano la transizione dal prodotto alla domanda di soluzioni di sistema, inteso come l'insieme integrato e coerente di prodotto, servizio e comunicazione.

Così accade che nella recente evoluzione della cultura del progetto si affermi il *design dei servizi*. Una disciplina che richiede un approccio olistico alla ricerca e all'utilizzo di metodi e strumenti strategici per la comunicazione dell'interazione e degli aspetti relazionali tra l'utente e gli altri attori del sistema. In questo ambito applicativo del disegno industriale, il *designer* agisce in una rete più complessa di interlocutori costituiti da imprese ma anche di istituzioni come un ente locale o un qualsiasi altro attore sociale. Il suo ruolo cioè, tende a configurarsi come un facilitatore di processo, generando idee di soluzioni possibili, visualizzandole e argomentandole in nuovi contesti di riferimento sempre più partecipativi. In altre parole, è chiamato a svolgere un ruolo di regista, per dare forma alla qualità di tutti gli elementi che concorrono a definire le caratteristiche del servizio (persone, strumenti, ambiente, informazioni) con i quali gli utilizzatori vengono a contatto.

La transizione a una economia dei servizi

Nella società contemporanea, la nostra esperienza quotidiana si basa sempre più sull'economia dei servizi. Ciascuno di noi

*Docente Università di Chieti-Pescara

ha a disposizione un'ampia dotazione di servizi accessibili e di supporto per la mobilità, la salute, l'assicurazione, l'istruzione, l'informazione, il lavoro, l'ambiente, l'energia, il turismo, l'intrattenimento ed altro ancora. Una recente indagine dell' Oecd, *Organisation for Economic Co-operation and Development*, evidenzia come nel mondo la quota del settore dei servizi raggiunga un media del 70%. L'importanza crescente dei servizi è sottolineata dall'evoluzione dell'economia e dell'idea di benessere verso l'economia dei servizi nota con lo slogan «dai prodotti materiali a quelli immateriali» (Lévy, 1996), l'economia dell'esperienza nota con lo slogan «dal consumo all'esperienza» (Pine, Gilmore, 2000), l'economia della conoscenza nota con lo slogan «dal possesso all'accesso» (Rifkin, 2000; Rullani, 2004). Secondo questa prospettiva, il concetto di benessere non appare più legato al possesso e al consumo di beni materiali, ma alla disponibilità di accesso a una serie di servizi, esperienze e beni intangibili.

In questo senso, il servizio è un processo di scambio che ha l'obiettivo di risolvere problemi, esigenze e desideri delle persone, delle comunità e delle imprese attraverso il flusso reciproco di informazioni, conoscenza, esperienze, lavoro e la fornitura di strumenti o risorse da utilizzare individualmente e nel tempo. In genere, il servizio si propone come una prestazione offerta da una parte (chi fornisce il servizio) all'altra (chi fruisce il servizio). E anche se questo processo può inglobare un prodotto fisico, «la prestazione è transitoria, immateriale e, normalmente, non è di proprietà» (Lovell, Wirtz, 2004).

Dal product design al design di sistema

Nel dibattito nazionale, la nozione di *Design dei servizi* appare per la prima volta negli anni 70 a seguito dei contributi delle aree economiche del marketing e delle ricerche di management. Ma solo negli anni 90 inizia a essere considerata un ambito di applicazione del disegno industriale.

Infatti, dopo la storica definizione formulata nel 1961 da Tomás Maldonado e accolta nello stesso anno dall'Icsid, *International council of societies of industrial design*, secondo cui il disegno industriale ha il compito di progettare la forma dei prodotti industriali, nella definizione fornita nel 2013 sempre dall'Icsid, il design è «un'attività creativa che ha l'obiettivo di stabilire le qualità multiformi di prodotti, processi, servizi e dei sistemi che li comprendono nel loro ciclo di vita». Ne deriva un ampliamento del campo di azione del design il cui obiettivo è «creare valore oltre il prodotto» (Zurlo, 2012). Questa nuova dimensione del *design* di sistema è dovuto al mutamento del quadro contemporaneo che ha portato non solo ad adeguare i modi di produzione dei beni materiali alle trasformazioni in corso, ma anche ad aprirsi alla nuova domanda di progetto espressa dalla società nella sua transizione postindustriale. Progressivamente, cioè, nella cultura del progetto si è affermata l'idea che il prodotto non sia semplicemente un bene materiale ma risulti, invece, inscindibile dalle relazioni immateriali necessarie per introdurre quel bene nei successivi processi di trasformazione e consumo. Ciò ha portato a sviluppare il concetto di sistema-prodotto inteso come l'insieme integrato e coerente di prodotto, servizio e comunicazione con cui «un'impresa, o una qualsiasi altra organizzazione che produce e offre qualcosa, entra in relazione

con i suoi clienti, con il suo mercato e con la società nel suo complesso» (Bertola, Manzini, 2004). In questo quadro evolutivo, dunque, il *design dei servizi* imprime alla cultura del progetto una dimensione di variabilità temporale e di intangibilità, che rendono oggi difficile l'applicazione di un approccio progettuale tradizionale focalizzato solo sul design del prodotto. Così, il *design dei servizi* entra a far parte del filone di ricerca del *design* strategico e del *design* per la sostenibilità, per relazionarsi alle tematiche della valorizzazione delle risorse locali, delle identità del territorio, coesione sociale, dell'*Healthcare*, del *coworking* ecc. Così, in definitiva, nell'ambito del *design* del sistema-prodotto si afferma la definizione del design dei servizi come il «*design* dell'interfaccia del servizio inteso come la zona, l'ambito, l'area in cui avvengono le interazioni fra il fornitore di servizio e gli utenti» (Meroni, Sangiorgi 2011).

Natura e caratteristiche del design dei servizi

Gli aspetti significativi del concetto di servizio riguardano: il sistema (servizio come processo), l'offerta (servizio come prestazioni), il contesto (servizio come interfaccia), l'interazione (servizio come performance).

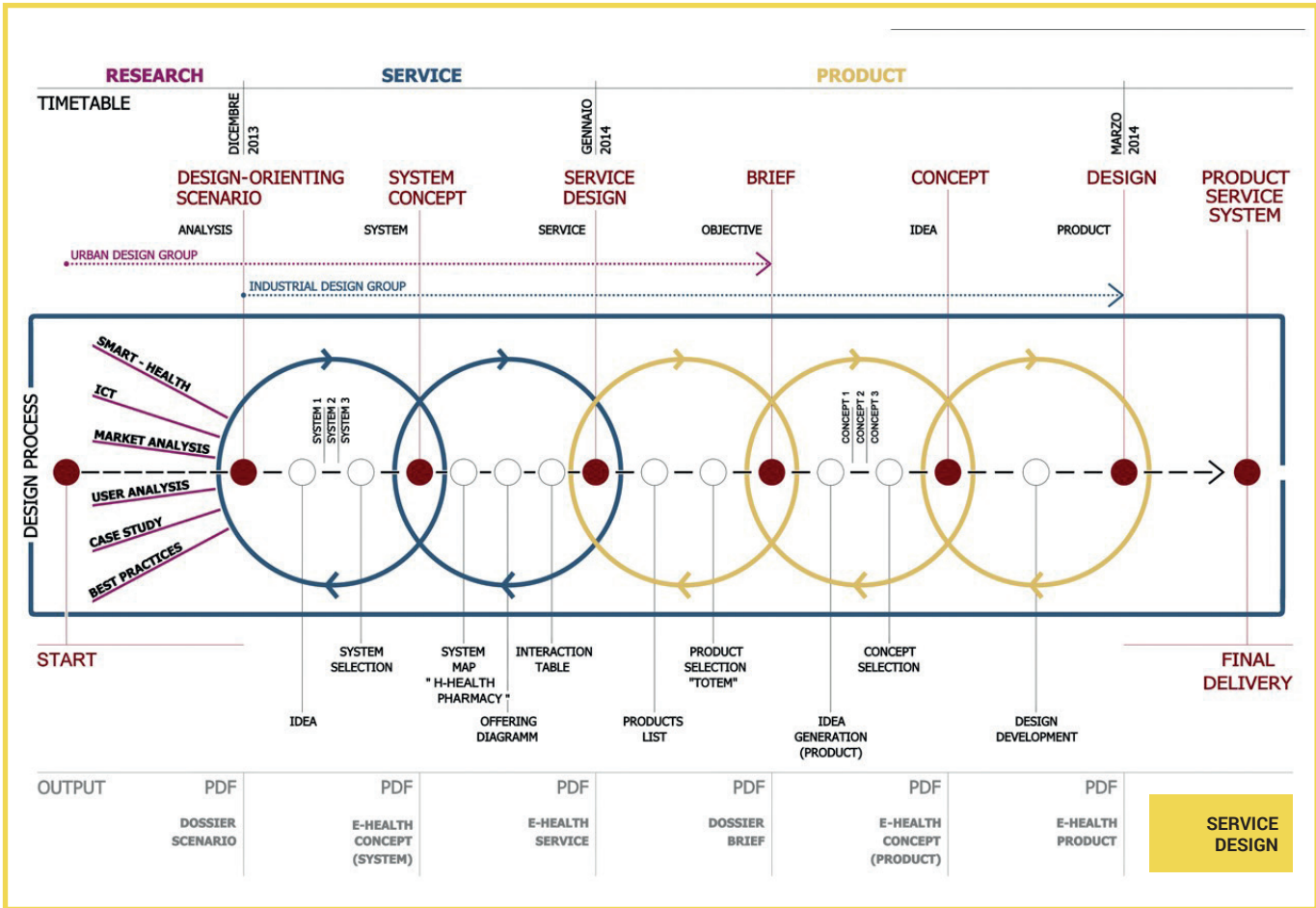
Il servizio come processo concerne l'organizzazione sistematica e coerente tra tutti gli elementi fisici e umani dell'interfaccia utente-sistema, necessari per realizzare le prestazioni del servizio: la gestione (chi assume il ruolo di gestore del servizio), la distribuzione (locale, nazionale e fasi di diffusione), la tecnologia (impiego di reti, *software* e *hardware*), il personale (gli operatori e gli attori del servizio). Il servizio come prestazioni evidenzia la rilevanza dell'offerta, il numero

e le tipologie delle prestazioni offerte dal servizio: rilevanza (prestazioni principali di base, specialistiche, accessorie), numero (numero programmato delle prestazioni), tipologie (natura delle prestazioni di base, specialistiche, accessorie). Il servizio come interfaccia riguarda la scena entro cui avvengono le interazioni tra il sistema e l'utente: informazioni (dati, funzioni, uso), attori (chi partecipa e con quale ruolo), ambiente (interno, esterno, privato, pubblico, collettivo), dispositivi (attrezzature, apparecchi, strumenti). Il servizio come performance interessa gli aspetti relazionali tra l'utente e lo staff durante l'interazione del servizio: tipo (autonomo, relazioni dirette, indirette, individuali, collettive), esperienza (personalizzata, condivisa), esigenze (relazione fisica, cognitiva, controllo e monitoraggio).

Metodi e strumenti di design di sistema

Il processo di sviluppo del sistema-prodotto si articola nelle fasi fondamentali di ricerca, servizio, prodotto.

La fase di analisi e ricerca metaprogettuale (*survey, trend analysis, user analysis, case study, best practices* ecc.), consente di definire il *brief* del sistema servizio-prodotto, costituito dall'individuazione degli obiettivi di progetto, dall'analisi strategica del contesto d'interazione fra gli utilizzatori e gli elementi del servizio per facilitare la generazione della successiva fase di concept, lo stato dell'arte riferito ai casi studio più interessanti nel campo dei servizi nazionali e internazionali relativi all'ambito tematico affrontato. Sulla base del *brief* di sistema, il processo prevede la scelta di uno scenario di orientamento progettuale (*Design-orienting scenario-DOS*), inteso come l'insieme delle possibilità di configurazione che un



sistema può assumere (Manzini E, Jégou F., 2003). Si utilizza il *Polarities diagram* che consente di esplorare le possibili direzioni verso le quali un sistema può essere riconfigurato. Si basa su un diagramma costruito incrociando due polarità. Ciascuna polarità mostra una possibile variazione del sistema servizio-prodotto in due opposte direzioni. L'incrocio delle due polarità dà origine a quattro quadranti, ognuno delle quali rappresenta una visione, ovvero una schematica descrizione di come il contesto può evolvere se determinate scelte progettuali venissero adottate. Questa prima fase del processo progettuale si conclude con la scelta di una visione (Vezzoli, 2007).

Sulla base della visione selezionata si avvia la seconda fase del servizio. In questa fase, il design dei servizi utilizza una serie di strumenti strategici pensati per facilitare la visualizzazione dei diversi elementi che compongono un'innovazione di sistema. Il design dei servizi si basa su specifici strumenti di progettazione e comunicazione (Vezzoli, Ceschin, Cortesi, 2009): *Motivation matrix*, *Systema map*, *Offering diagram*, *Interaction table*. In particolare, *Motivation matrix* è una matrice che illustra le motivazioni e i rapporti che intercorrono tra i diversi attori del sistema. *Systema map* è una rappresentazione grafica codificata (mappa, elementi grafici, set di regole), che raffigura gli attori principali e secondari coinvolti nel sistema e le loro diverse interazioni (i flussi di informazioni, di materiali, di lavoro, finanziari). *Offering diagram* è una rappresentazione grafica che descrive le funzionalità del sistema. È composta da immagini ed elementi testuali raffiguranti le funzionalità del servizio. *Interaction table* è una visualizzazione e descrizione della sequenza delle principali azioni compiute dall'utente

nell'interazione con il prodotto-servizio. Lo strumento consiste in una rappresentazione grafica che contiene una sequenza di immagini (accompagnate da brevi descrizioni) che descrivono le varie interazioni (dell'utente e degli altri attori del sistema) durante l'erogazione dell'offerta. Utilizza la tecnica narrativa dello *story board*.

Il *Service design* consente di individuare i requisiti dei prodotti significativi del sistema. Così, si avvia la terza fase del product design, a sua volta articolata nella successione brief di prodotto, concept design (generazione delle idee, sintesi e verifica di una o più soluzioni), e sviluppo concept (valutazioni e sviluppo del progetto di massima ed esecutivo), sviluppo prodotto (prototipazione, ingegnerizzazione, industrializzazione e produzione). Il processo, può proseguire nello sviluppo della comunicazione (creazione e concretizzazione degli elementi comunicativi abbinati al servizio e al prodotto). Nel complesso, la successione del processo del design di sistema è iterativa e segue un modello a spirale, in base al quale si formulano diverse sintesi e verifiche integrate di avanzamento aumentando progressivamente il livello di dettaglio e approfondimento.

Per riassumere ...

Nello scenario evolutivo dell'economia dei servizi, il design dei servizi amplia la cultura progettuale verso ambiti di ricerca in cui acquista maggiore valore l'aspetto relazionale tra i numerosi attori che partecipano all'interazione di sistema (servizio-prodotto) e, in particolare, fra il fornitore di servizio e gli utenti. Così, la progettazione dei servizi applicata alle diverse tematiche sociali, ambientali, del lavoro, delle identità territoriali, della

valorizzazione dell'esperienza del tempo libero e del turismo, si inserisce in una strategia più ampia del design strategico che punta a creare valore oltre la dimensione tradizione dell'innovazione di prodotto. In questa prospettiva il *designer* si propone come un operatore che facilita i processi d'innovazione sociale, utilizzando metodologie e *set* di strumenti proprie del design per visualizzare e descrivere sinteticamente le soluzioni possibili e desiderabili. Così, sempre più, si diffondono servizi pensati per favorire l'incontro tra design e imprese, tra università e territorio (*Design hub*), metodologie e programmi di service design (*Service design toolkit*, *Service design programme*), e oggi, anche corsi di laurea e master in service design dove si forma una nuova generazione di designer di sistema e designer di servizi.

Bibliografia

- Bertola P., Manzini E.(2004) Design multiverso. Appunti di fenomenologia del design, POLI.design, Milano
- Lovelock C., Wirtz J.(2004) Services Marketing. People, Technology, Strategy, Taschenbuch
- Eiglier P., Langeard E.(1998) Il marketing strategico dei servizi, McGraw-Hill, Milano
- Lévy P. (1996) L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio, Feltrinelli, Milano
- Manzini E, Jégou F.(2003) Quotidiano sostenibile. Scenari di vita urbana, Edizioni Ambiente
- Meroni A., Sangiorgi D.(2011) Design for services, Gower Publishing
- Normann R.(1999) La gestione strategica dei servizi, Etas Libri, Milano
- Pine J.B., Gilmore J.H.(2000) Oltre il servizio. L'economia delle esperienze, Etas, Milano
- Rifkin J. (2000) L'era dell'accesso, Mondadori, Milano
- Rullini E. (2004) La fabbrica dell'immateriale, Carocci, Roma
- Vezzoli C.(2007) System Design for sustainability, Maggioli editore
- Vezzoli C., Ceschin F., Cortesi S.(2009) Metodi e strumenti per il LifeCycleDesign, Maggioli editore
- Zurlo F. (2012) Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto, Libraccio editore, Milano

Il servizio coworking a Pescara

Arianna Pipino

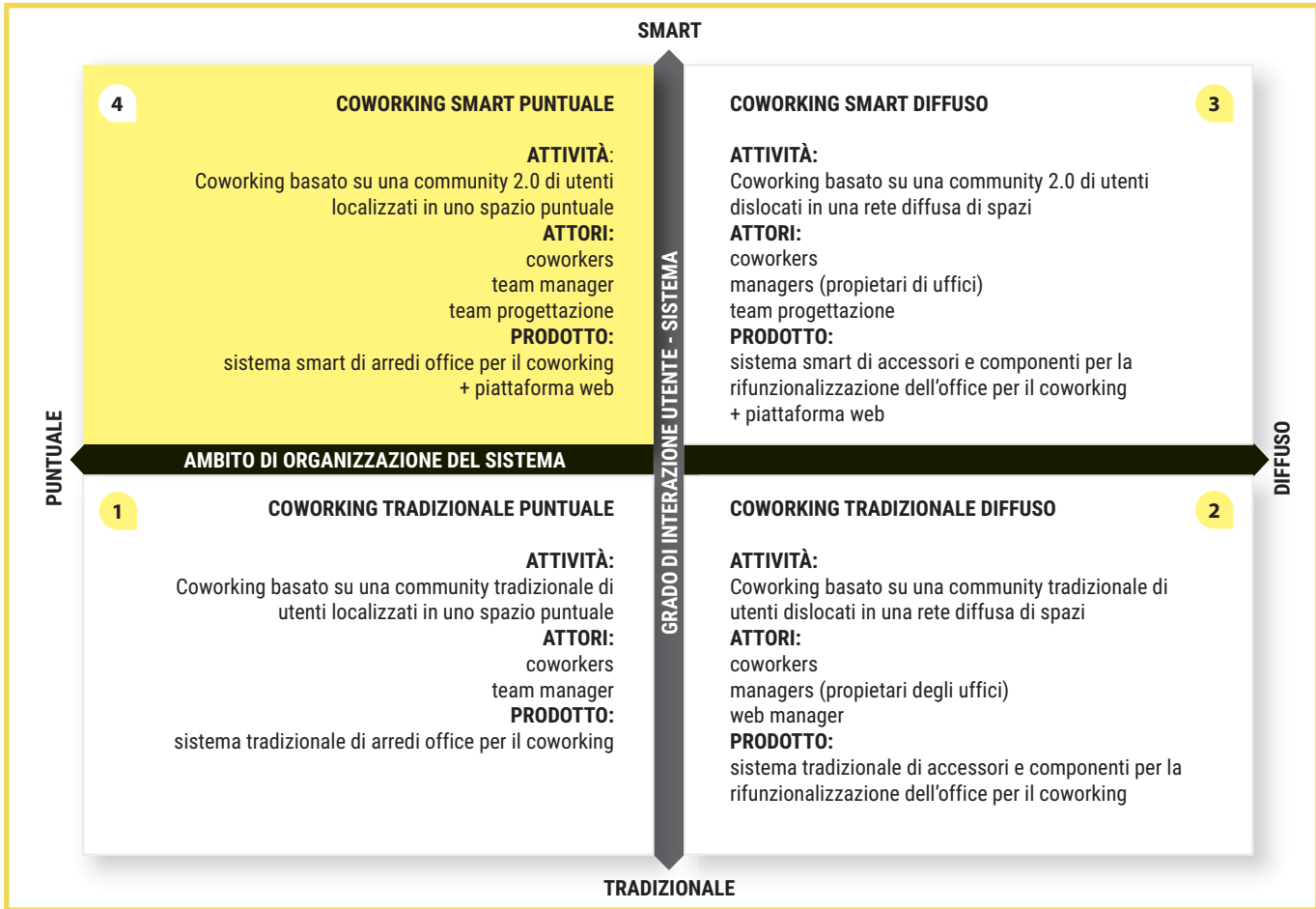


Architetto, designer e grafica. Sono una creativa istintivamente orientata verso la comunicazione e i bisogni dell'utente. Mi piace progettare servizi innovativi e sostenibili con le metodologie di design, ponte fra varie discipline.

DESIGN ORIENTING SCENARIO

Definisce le possibili direzioni verso cui il sistema esistente di *coworking* può essere riconfigurato.

Lo scenario di orientamento progettuale è l'insieme delle possibilità di configurazione che il sistema *coworking* può assumere. Questa operazione, attraverso un diagramma con polarità opposte, definisce le visioni di come il sistema esistente possa evolvere se alcune scelte venissero adottate.



STAKEHOLDERS MOTIVATION MATRIX
Definisce contributi, benefici attesi, intenzioni, tra i diversi attori coinvolti nel servizio.

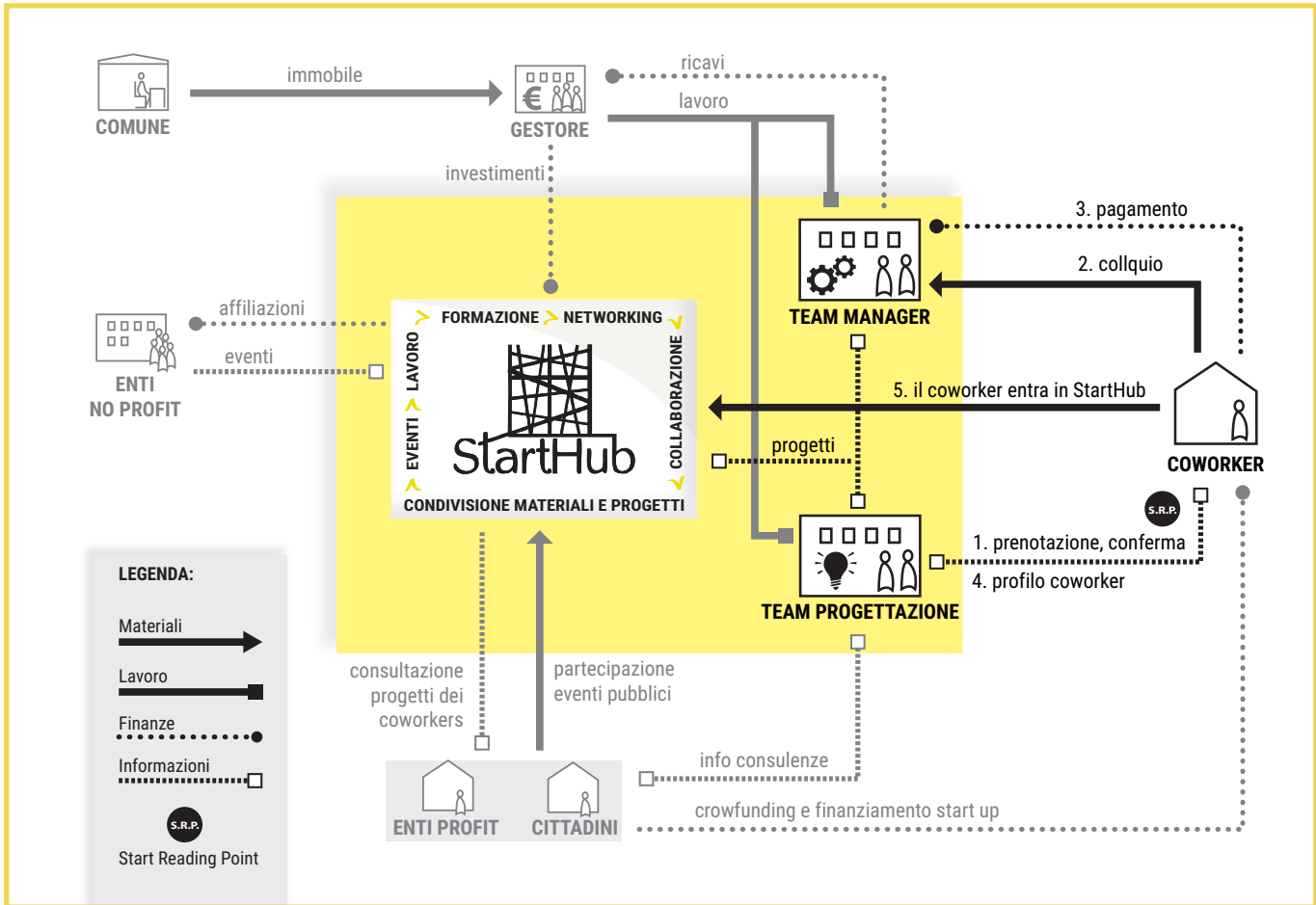
La matrice degli attori è uno strumento di visualizzazione finalizzato a rappresentare le motivazioni che spingono il singolo attore a prendere parte al sistema: indica il ruolo, i contributi, i benefici attesi, che esso ha verso gli altri attori in particolare e verso la partnership in generale. Sulla diagonale si trovano le motivazioni assolute, sulle altre caselle le interazioni reciproche.

	COWORKERS	TEAM MANAGER	TEAM PROGETTAZIONE	ENTE GESTORE	COMUNE	CITTADINI	ENTI NO PROFIT	ENTI PROFIT
COWORKERS	Vantaggi economici e sociali	Richiesta di informazioni e di servizi	Servizio smart	Fornitura del servizio	Politiche favorevoli	Richiesta di consulenze e progetti	Finanziamento progetti e partnership	Finanziamento progetti e partnership
TEAM MANAGER	Risposta a richieste e servizi	Gestione office e community	Scambio continuo di informazioni	Finanziamento	Sostenibilità economica	Informazioni e contatti	Sponsorizzazione	Informazioni e contatti sui progetti
TEAM PROGETTAZIONE	Contributi alla creazione di innovazione	Scambio continuo di informazioni	Sviluppo progetti innovativi	Supporto ai progetti	Sostegno e sponsor per i progetti	Partecipazione ai progetti	Partnership e finanziamenti progetti	Partnership e finanziamenti progetti
ENTE GESTORE	Fruizione dell'offerta di servizi	Amministrazione coworking e community	Creazione di valore aggiunto	Profitto economico	Vantaggi economici sull'immobile	Fruizione di servizi	Collaborazione per eventi e progetti	Sostegno ai progetti innovativi
COMUNE	Attivazione nuove forme di lavoro	Sostenibilità economica	Impatto sul territorio	Aumento autoimprenditorialità	Offerta nuovi servizi al cittadino	Partecipazione attiva	Nuovi scambi e collaborazioni	Sostegno all'innovazione territoriale
CITTADINI	Fruizione di consulenze e progetti	Informazioni e contatti	Fruizione di servizi smart	Servizi esterni, eventi	Rilancio del territorio	Fruizione di servizi	Interazione e partecipazione	Nuove opportunità
ENTI NO PROFIT	Affiliazioni, mentorship, finanziamenti	Sponsorizzazione	Collaborazione per progetti ed eventi	Collaborazione	Collaborazione	Partecipazione a eventi pubblici	Ampliamento rete delle relazioni	Nuove opportunità
ENTI PROFIT	Ideazione e condivisione di progetti	Informazioni e contatti sui progetti	Presentazione di progetti innovativi	Partnership, sponsor per progetti	Sostegno e sponsor per i progetti	Partecipazione e diffusione dell'innovazione	Partecipazione e diffusione dell'innovazione	Business di nuovi servizi e prodotti

SYSTEM MAP

Definisce tutti gli attori del sistema e delle relative interazioni.

La mappa del sistema aiuta a supportare la progettazione del sistema proposto: descrive gli attori coinvolti e le relative interazioni secondo precisi codici grafici. Le icone all'interno del rettangolo rappresentano gli attori principali, le interazioni tra essi sono indicate dai flussi finanziari, lavorativi, materiali (di persone o merci), e di informazioni, numerati secondo una cronologia delle iterazioni.



OFFERING DIAGRAM

Definisce in modo dettagliato le funzionalità erogate all'utente.

Il diagramma dell'offerta è una rappresentazione statica ma più dettagliata, delle funzionalità offerte dal sistema all'utente. Si articola in funzionalità di base che costituiscono il focus dell'offerta, e funzionalità a valore aggiunto.

NETWORKING



Amplia la tua rete di contatti

COLLABORA



Scambia consulenze, collabora e trova partner di progetto

PITCHING



Partecipa a eventi e pitch
Presenta il tuo progetto

f.b.

f.b.

v.a.

v.a.

v.a.

LAVORA IN UN AMBIENTE
CREATIVO, CONDIVIDI ...



... ED ENTRA NELLA SHARING
COMMUNITY DI STARTHUB

MEMBER WALL



Mettiti in vetrina
Fatti pubblicità, fatti scoprire

f.b. funzionalità di base

v.a. funzionalità a valore aggiunto

BOOK WALL



Condividi il tuo sapere
Contribuisci a creare una
libreria multimediale
partecipata e condivisa

PROJECT WALL



Condividi il tuo progetto nella
bacheca dei progetti
Avvia un crowdfunding
Trova partner di progetto
Incontra aziende e finanziatori

STORYBOARD

Visualizza la sequenza delle principali azioni compiute dall'utente.

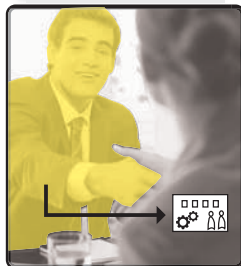
La tavola delle interazioni serve per descrivere e visualizzare la sequenza delle principali azioni compiute dall'utente durante l'erogazione del servizio. Spiega la storia dell'interazione e i ruoli degli attori coinvolti, attraverso una sequenza cronologica che evoca il contesto in cui si svolge ogni azione e raffigura le maschere degli attori presenti, corredate da una breve descrizione didascalica.

1. ESPLORA STARHUB



L'utente **esplora** la piattaforma StartHub gestita dal team di progettazione (visita il Member Wall, e il Project Wall) e **prenota** un colloquio per entrare a far parte di StartHub.

2. ENTRA IN STARHUB



L'utente sostiene il **colloquio** con il team manager, crea il suo profilo sul Member Wall gestito dal team di progettazione ed **entra** a far parte di StartHub.

3. COLLABORA E CONDIVIDI



Il coworker **lavora** in StartHub, collabora, **condivide** e consulta i contenuti digitali sul Book Wall gestito dal team di progettazione.

4. PRESENTA IL PROGETTO



Il coworker **pubblica** il suo progetto nel Project Wall gestito dal team di progettazione, e lo **presenta** in un evento culturale e sociale, a cui partecipano finanziatori, aziende, collettività.

5. AVVIA IL PROGETTO



Il coworker stringe rapporti con finanziatori, angels, imprese, enti, associazioni. Può avviare un **crowdfunding** sul Project Wall.

Best practices milanesi

Maria Pia Di Stasio e Simona Di Crescenzo



Maria Pia Di Stasio
Psicologa del lavoro e
counselor.
Amo continuamente
rigenerare la mia mente,
curiosando nei più disparati
campi della vita che sono
per me in continuo divenire.
Mi occupo di orientamento,
ricerca, selezione e gestione
delle risorse umane,
marketing, comunicazione,
advisoring e branding.



Simona Di Crescenzo
Aspirante architetto.
Orientata ad una architettura
della partecipazione, una
"architettura inclusiva" per una
coesione territoriale e sociale.
Creativa e propositiva, faccio
delle relazioni con gli altri una
continua occasione di crescita
e arricchimento.

Il *tour* degli *starhubber* di Pescara a Milano nasce quale idea di confronto con il cosiddetto 'popolo del *coworking*', al fine di capire come fungere da cardine e da polo generatore di cambiamento per dar vita ad una città intelligente, inclusiva e soprattutto innovativa. Proprio a tal riguardo la metropoli lombarda è stata la scelta strategica tra le realtà italiane più stimolanti e riuscite in questo senso.

Divenuta, ormai, terreno molto fertile per il *business* digitale, tecnologico e sociale, Milano con i suoi novanta spazi e oltre milleseicento postazioni, si inserisce perfettamente nell'ecosistema dell'innovazione nazionale. Merito anche, come riconosciuto da più parti, dell'ampia disponibilità di grandi aree industriali dismesse, riqualificate in *coworking* ed acceleratori di impresa. *Piano C*, *Avanzi*, *Impact Hub*, *Talent Garden*, *Login* e *Fabriq* sono gli spazi visitati più *cool* del capoluogo lombardo ognuno con una propria peculiarità ed identità.

Il *tour* ha dimostrato che anche se gli tutti gli spazi di *coworking* conosciuti sono diversi per servizi e cultura, essi condividono la passione per il lavoro e la centralità delle persone. Ognuno di essi si configura come 'la casa delle idee' per eccellenza, dove contaminarsi e crescere insieme professionalmente ed umanamente; non *competition* ma *co-opetition*, non solo contenuto, ma soprattutto contenitore.

Essi rappresentano la dimensione dell'essere che, nel continuo dialogo e scambio, vive nel tempo e nello spazio fisico, ma soprattutto mentale.

Ogni *coworking* è, quindi, portatore indiscusso di valore; un progetto a due gambe: prima sociale e relazionale e, solo molto dopo, economico.

Oltre a quanto visto durante il *tour* a Milano, direttamente nei singoli *coworking* e da quanto i *community manager* hanno raccontato, le informazioni che seguono sono state ampliate attraverso la consultazione di alcuni siti internet di seguito elencati:

www.impresamia.com/invetor-day-fabriq-incubatore-di-innovazione-sociale-del-comune-di-milano-presenta-le-sue-startup-domani-venerdi-26-febbraio-dalle-ore-10-co-urban-center-milano/

www.secondowelfare.it/privati/aziende/piano-c-conciliazione-e-coworking-a-milano.html

www.milanosmartcity.org/joomla/

www.partecipami.it/infodiscs/view/11147

www.fondazionebrodolini.it/news-ed-eventi/bando-fabriq

www.fondazionebrodolini.it/progetti/fabriq-incubatore-di-innovazione-sociale-del-comune-di-milano

www.windbusinessfactor.it/news-eventi/startup-e-finanza/coworking-lo-spazio-che-crea-valore/18449

www.windbusinessfactor.it/news-eventi/startup-e-finanza/login-il-coworking-tecnologico-per-startupper-e-freelance/18827

torino.talentgarden.org/2015/03/03/oltre-alla-scrivania-ce-di-piu-gli-uffici-privati-del-tag

startup-news.it/principali-spazi-coworking-a-milano/

www.iodonna.it/attualita/primo-piano/2014/lavoro-cross-creativity-coworking-painoc-402138622926.shtml?refresh_ce-cp

urbanpost.it/piano-c-lo-spazio-coworking-a-milano-per-le-mamme-che-lavorano-intervista-a-sofia-borri#oH51hYsJwqS0GvRE.99

blog.startupitalia.eu/80969-20151212-tutti-i-coworking-e-i-fablab-di-milano-in-una-mappa-navigabile

www.areacoworking.it/2015/01/22/modello-generalista-vs-modello-verticale-cosa-vuol-dire/

www.milanoweekend.it/2014/01/15/coworking-milano-nuovi-spazi-per-startup-e-freelance/21465#.V1GAJpGLRaU

www.wired.it/lifestyle/design/2015/09/10/tag-milano-talent-garden-europa/

blog.startupitalia.eu/77429-20150909-talent-garden-apre-a-milano-nuovo-coworking

PIANO C È trasformazione socio culturale.

Ideato e co-fondato da Riccarda Zecca nel dicembre del 2012, Piano C srl, con i suoi trecento metri quadri, dispone di venti postazioni di *coworking*, sei sale multifunzione, quattro uffici, una cucina e ambienti relax, ma non è tutto. Questo *habitat*, in realtà, si configura come un mondo in un unico piano grazie all'unione funzionale di questi spazi con numerosi servizi. Non parliamo, quindi, di una classica struttura di *coworking*, ma di un innovativo esempio di *smart work* con focus principalmente sulle donne, che permette di conciliare vita familiare (piano A) e lavoro (piano B). Infatti, partendo da un efficace modello di organizzazione del lavoro più inclusivo e misura di vita, questo ambiente offre la possibilità di una terza via alternativa (piano c): non solo spazi lavorativi ma anche un area di *cobaby*, dove professioniste qualificate ideano un'agenda a misura di bimbi e ragazzi più grandi, tra creatività, movimento, manipolazione, musica, giochi e tante attività che permettono loro di sperimentare momenti formativi diversi da quelli che vivono all'interno delle mura domestiche.

Questo luogo, inoltre, eroga anche una serie di servizi definiti 'salva tempo', pensati per facilitare la quotidianità delle mamme e dei papà con figli a seguito, come ad esempio, la lavanderia, la sartoria a domicilio, il maggiordomo ad ore, la spesa *express*, la nonna in affitto, il personal *wardrobe*, il centro estetico, l'agente di viaggio, il *personal trainer*, i medici, i ristoranti ed i bar convenzionati. Unitamente a tutto ciò, piano C ha dato vita al progetto *C-to work*, un percorso che comprende orientamento, formazione, assegnazione da parte di un'azienda partner di un progetto operativo da svolgere in ambiente lavorativo reale. Questo sia per le donne che desiderano reinventarsi o reinserirsi nel mondo del lavoro, sia per neodiplomati o neolaureati appena usciti da un contesto scolastico o accademico.

All'interno dei propri spazi, esso apre anche le porte ad attività rilassanti e creative come corsi di cucina, yoga ed autodifesa femminile, includendo però percorsi per la genitorialità e la vita di coppia e proposte per la crescita professionale come ad esempio il *project management* e le lingue straniere, da seguire anche in modalità *on demand* secondo le necessità dei partecipanti.

[Best Practices]

[Nome Coworking]

[Logo | Localizzazione | Immagine]

pianoc
il lavoro incontra le donne



Scheda 01: Piano C



[Descrizione]

INDIRIZZO/LOCALIZZAZIONE	SPAZI FUNZIONALI/UTENZA	ATTREZZATURE	SERVIZI
MILANO (zona 1) Via Simone d'Orsenigo 18.	19 postazioni per uso flessibile 6 Sale per riunioni, incontri, workshop (Le sale possono unirsi e ospitare fino a 40 persone). Cucina Area relax Phone boot e skype corner Cobaby (30 mq)	stampanti microonde, fornelli, spremiagrumi, lavapiatti, frigorifero armadietto con chiave scanner fotocopiatrice proiettore, schermo	servizio segreteria luce riscaldamento wireless lan assistenza consulenza formazione servizi salva tempo catering baby sitting network
EDIFICIO	MODELLO DI GESTIONE	ORARI E COSTI	SITO WEB
Edificio residenziale TOT mq 300	Società di capitali s.r.l. Associazione	Apertura: dalle 9.00 alle 19.00 2400 €/anno 250 €/mese da 16 € al giorno	http://www.pianoc.it/

AVANZI È mentalità rivoluzionaria

Questo ampio *open space*, nato nel 2010, è una srl incentrata sui temi dell'innovazione sociale e dello sviluppo sostenibile. Essa, impegnata anche in attività di consulenza, collabora attivamente con università e centri di ricerca.

Al centro del suo approccio ci sono le persone, i primi attori della sostenibilità e i veri motori del cambiamento. Questo gigantesco acquario di design fatto di vetro e legno è anche un luogo strategico per *Make a Cube*, il primo incubatore privato italiano di start up altamente sostenibili, oltre che prima *low profit* italiana. Esso nasce con l'idea di costruire un nucleo di imprese che, a diverso titolo coinvolte con la sostenibilità, possano sostenere con la propria professionalità, le imprese incubate. Esso, infatti, mira a trasformare *business* idea in attività imprenditoriali che

abbiano un impatto sia di tipo economico sia occupazionale ed ambientale. Il passaggio da un'idea di *business* alla sua concreta attuazione è quanto di più complicato un 'potenziale imprenditore' possa affrontare; l'obiettivo di *Make a Cube* è quello di supportare il disegno imprenditoriale fin dalla sua ideazione, individuando il *business model* da adoperare, piuttosto che i canali di raccolta fondi a sostegno del progetto e costruendo, *network* con potenziali *partnership* sia a livello nazionale che internazionale. Avanzi, in ogni sua idea progettuale, si adopera affinché ci sia un efficace processo di sensibilizzazione atto al coinvolgimento di tutti i livelli dell'organizzazione aziendale, con attività specifiche di *chance management* si lavora a stretto contatto con il cliente, seguendolo passo dopo passo nell'introduzione del cambiamento e nella sua resa.

[Best Practices]

[Nome Coworking]

Scheda 02: Avanzi

[Logo | Localizzazione | Immagine]



avanzi
SOSTENIBILITÀ PER AZIONI



[Descrizione]

INDIRIZZO/LOCALIZZAZIONE	SPAZI FUNZIONALI/UTENZA	ATTREZZATURE	SERVIZI
MILANO (zona 3) Via Ampère 61/A	55 postazioni singole 3 Sale per riunioni 1 cortile 1 openspace per grandi eventi 1 reception 1 bar/ristornate 1 cucina	Stampanti/fax microonde, fornelli frigorifero scanner fotocopiatrice proiettore, schermo giardino 1 amaca 1 altalena	servizio segreteria luce riscaldamento/raffrescamento wireless lan assistenza consulenza formazione incubatore start up parcheggio biciclette gestione rifiuti
EDIFICIO	MODELLO DI GESTIONE	ORARI E COSTI	SITO WEB
Recupero Edificio Industriale TOT mq 1000	Società di capitali s.r.l. Associazione	Apertura: dalle 8.00 alle 23.00 da 2200 a 2700 € /anno da 240 a 280 € al mese/semestrale da 280 a 320 € al mese/trimestrale 15€/giornaliero	http://www.avanzi.org/

IMPACT HUB È un vero e proprio network.

L'idea originaria nacque nel 2005 a Islington, nel cuore di Londra, dove quattro *founders* crearono il primo centro con l'obiettivo di dare vita ad un «network mondiale di persone, luoghi e programmi in grado di ispirare, connettere e catalizzare l'impatto». Nel 2010, in un ex laboratorio di ceramica, Alberto Masetti Zannini apre il primo Impact Hub tutto italiano, interamente gestito da una srl.

Pensato inizialmente come spazio di *coworking*, ma successivamente riconosciuto come incubatore di *startup* a forte innovazione sociale, è oggi uno dei principali e più famosi nodi italiani di una rete internazionale e globale che coinvolge più di quindicimila membri in settantacinque città, quaranta delle quali in sei continenti. La *community* milanese accoglie e riunisce professionisti ed imprese che lavorano in diversi ambiti (mobilità design, edilizia sostenibile e cittadinanza attiva) allo scopo di affrontare le più incombenti sfide sociali, culturali e

ambientali del mondo attuale. Esso, con i suoi cinquecento metri quadrati ed un arredamento vintage ed ecosostenibile, si estende su tre piani e, oltre all'*openspace* centrale, dispone di diverse sale, di un cortile con giardino interno e di una mini cucina attrezzata, molto moderna. L'essenzialità e l'eleganza dello spazio lo rendono, inoltre, particolarmente perfetto per molteplici eventi come *shooting*, *casting*, inaugurazioni, presentazioni e *meeting*.

Al suo interno due eventi significativi prendono vita: la 'Speed Networking Night' dove i partecipanti si confrontano su esperienze e professionalità in un arco di tempo, generalmente limitato dal suono di una campana e la 'Fuck Up Night' che permette agli *startupper* di condividere anche i loro fallimenti. Impact Hub, infine, organizza regolarmente anche degli event-consulenze, chiamati *expert-corner*, dove esperti del settore offrono ai membri della rete la possibilità di ricevere consulenze gratuite.

[Best Practices]

[Nome Coworking]

[Logo | Localizzazione | Immagine]



Scheda 03: Impact Hub



[Descrizione]

INDIRIZZO/LOCALIZZAZIONE	SPAZI FUNZIONALI/UTENZA	ATTREZZATURE	SERVIZI
MILANO (zona 1) Via Paolo Sarpi, 8	25 postazioni 3 Sale per riunioni 1 sala corsi 1 reception 1 spazio eventi 1 cucina	Stampanti/fax microonde, fornelli frigorifero scanner fotocopiatrice proiettore, schermo lavagna	servizio segreteria luce riscaldamento/raffrescamento wireless lan formazione assistenza consulenza coffee break & catering incubatore start up network
EDIFICIO	MODELLO DI GESTIONE	ORARI E COSTI	SITO WEB
Edificio Residenziale TOT mq 500	Società di capitali s.r.l. Associazione	Apertura: 9.00 - 19.30 Da € 300 a € 640 al mese (24/7) € 95 al mese/ 1 giorno a settimana 20 €/giornaliero	http://milan.impacthub.net/

TALENT GARDEN È un ecosistema contaminativo

Nella sede della storica tipografia dove Manzoni nel 1842 stampò la prima edizione definitiva dei 'Promessi Sposi', nasce Talent Garden Milano (TAG), gestito interamente da una srl.

Quello che colpisce all'entrata è l'ambiente che sembra tutto fuorché un posto dove rinchiudersi a lavorare: tra sedie riciclate e mobili di cartone c'è un giardino, ovviamente sintetico, da cui prende il nome, e che rende subito l'idea del «coltivare talenti ed idee»; allo stesso tempo dispone, inoltre, di duecentocinquanta postazioni, venticinque sale riunioni unitamente a sale private, aree *brainstorming* e relax, spazi eventi, schermi con xbox, un biliardino extra large, una terrazza con piscina, un angolo cinema ed un caffè con una *lounge area*. Il *campus*, di oltre tremila metri quadrati, si configura, altresì, come un *Passion Working Space*: un luogo di sperimentazione continua e di incontro tra manifattura e digitale. Esso, attraverso le ultime tecniche di *smartworking*, offre la possibilità ai suoi abitanti, professionisti *freelance*, grafici, giornalisti, *designer*, incubatori, *start up*, imprese e media,

di lavorare e produrre le proprie idee, sviluppando ogni singola fase del processo, secondo la concezione di un grande *fab lab*; non solo *software*, quindi, ma anche *hardware*.

A rendere possibile tutto questo è la presenza, all'interno dello spazio stesso, di partnership strategiche selezionate, provenienti dal mondo digitale e da quello della comunicazione; tra le più interessanti annoveriamo Digital Magics, il più grande venture incubator quotato in Borsa, Cisco, Ibm, Banca Mediolanum, Red Bull, Ceres, Google Developer Group e Milano Jesc.

TAG si fa, inoltre, promotore del primo programma di 'Franchising d'Innovazione' con l'obiettivo di espandersi, aprendo varie sedi nel mondo. In Italia ed in Europa è già presente a Padova, Torino, Bergamo, Brescia, Cosenza, Pordenone, Pisa, Milano (2 spazi), Barcellona, Kaunas (Lituania), Tirana (Albania) ed addirittura a New York. Questa struttura è anche la sede della 'TAG Innovation School', la scuola fondata dallo stesso Talent Garden, che sta rivoluzionando il mondo della formazione, preparando gli studenti alle professioni del futuro.

[Best Practices]

[Nome Coworking]

[Logo | Localizzazione | Immagine]



Scheda 04: Talent Garden



[Descrizione]

INDIRIZZO/LOCALIZZAZIONE	SPAZI FUNZIONALI/UTENZA	ATTREZZATURE	SERVIZI
MILANO (zona 5) Via Arcivescovo Calabiana,6	400 postazioni Sale per riunioni/workshop openspace per grandi eventi 1 reception 1 bar/ristornate 1 cucina Giardino terrazza	Stampanti/fax microonde, fornelli frigorifero scanner fotocopiatrice proiettore, schermo armadietto con chiave 1 altalena piscina telefono VOIP	servizio segreteria luce riscaldamento/raffrescamento wireless lan formazione incubatore start up gestione rifiuti IP dedicato Domiciliazione fiscale badge personale tag innovation school network
EDIFICIO	MODELLO DI GESTIONE	ORARI E COSTI	SITO WEB
Recupero Edificio Industriale TOT mq 8500	Società di capitali s.r.l.	Apertura: 24/7 350 € al mese 24/7 150 € al mese 2,5gg/s (9.00 - 18.00) 300 € al mese 24/7 Sale eventi, workshop da 400€ a 7200€	http://milano-calabiana.talentgarden.org/

LOGIN È tecnologia allo stato puro

Un arredamento coerentemente industriale con tanto di tubi di ventilazione a vista, pannelli divisorii in truciolato, cavi che piovono dal soffitto e cabine telefoniche gratis fanno di questo edificio un ambiente unico nel suo genere. Situato in una vecchia fonderia artistica all'interno di Enter, storico *internet* e *cloud service provider* attivo dal 1996, questa srl vuole differenziarsi sul mercato per una spiccata attenzione alle esigenze delle nuove *startup* tecnologiche; rete, *hosting* e *cloud computing* sono infatti il suo *core business*.

Con i suoi millequattrocentocinquanta metri quadrati e le sue duecento postazioni, questa struttura offre a professionisti *tech* e design (sviluppatori, programmatori, fotografi, architetti, *web designer*, *startupper*, consulenti social) uno spazio di massima creatività dove incontrarsi e confrontarsi e dove poter utilizzare

numerosi servizi dedicati: una sala monitoraggio audio e video, una stampante 3D e un laboratorio di testing, applicazioni multi-screen e multi-device. Esso rappresenta anche un luogo ricreativo dove «alleggerire il peso della giornata lavorativa» grazie alla presenza di ambienti comuni come la cucina ed un accogliente bar-bistrò.

All'interno di Login è stata inoltre promossa un'interessante iniziativa, che consiste nel dare la possibilità a laureandi, che necessitano di un ambiente stimolante, di realizzare lì il lavoro di tesi. L'obiettivo è quello di unire sempre di più quelle due realtà che oggi risentono fortemente della recessione economica: la nuova generazione di professionisti, che tenta di districarsi tra concorrenza e desiderio di mettersi in gioco, e quella delle aziende che, in questo marasma, stenta a individuare la risorsa ricercata.

[Best Practices]

[Nome Coworking]

[Logo | Localizzazione | Immagine]

LOGIN 



Scheda 05: Login



[Descrizione]

INDIRIZZO/LOCALIZZAZIONE MILANO (zona 3) Via Privata Stefanardo da Vimercate 28	SPAZI FUNZIONALI/UTENZA 150 postazioni (di cui 30 in uffici privati) 7 Sale per riunioni 1 sala meetup 1 reception 2 sale montaggio audio-video 1 cucina/bistrot terrazzo phone boot	ATTREZZATURE Stampanti/fax microonde, fornelli frigorifero scanner fotocopiatrice proiettore, schermo stampante 3D server armadietti	SERVIZI servizio segreteria luce riscaldamento/raffrescamento wireless lan formazione assistenza consulenza domiciliazione di posta linea telefonica VOIP
EDIFICIO Edificio Industriale TOT mq 1450	MODELLO DI GESTIONE Società di capitali s.r.l. Crowdfunding	ORARI E COSTI Apertura: 8.00 – 22.30 Da € 120 a € 175 al mese 12 €/giornaliero	SITO WEB http://www.coworkinglogin.it/milano/

FABRIQ È possibilità integrativa

FabriQ, nato nel 2014 nel famigerato quartiere popolare di Quarto Oggiaro, è l'incubatore di innovazione sociale del Comune di Milano, gestito operativamente da un'Ati composta da Fondazione Giacomo Brodolini e Impact Hub Milano. L'avvio di questo tipo di incubatore, in un luogo decentrato ed emarginato della città, rientra nelle finalità di riqualificazione e riprogettazione produttiva-abitativa previste dalla legge 266/97, e nel programma di iniziativa comunitaria 'Urban'.

Quest'ultimo, coniugando la qualità del produrre con la qualità dell'abitare, prevede il recupero e rilancio dell'area nord-ovest di Milano, territorio che, soprattutto in passato, ha avuto numerosi problemi di integrazione sociale. Questo edificio di cinquecento metri quadri, interamente ristrutturato, fornisce spazi di lavoro, aree di condivisione, tutoraggio, supporto allo sviluppo, consulenza amministrativa, gestionale e fiscale, attività di comunicazione, seminari divulgativi ed organizzazione di incontri tra potenziali imprenditori sociali e clienti privilegiati.

La sua *mission* è mettersi a disposizione dell'auto imprenditorialità, offrendo la possibilità a giovani imprenditori e imprenditrici di dare vita ad idee, progetti e nuove *start up*, soprattutto imprese del terzo settore, del no profit o la cui attività abbia per oggetto beni o servizi di utilità sociale, capaci, quindi, di rispondere alle nuove esigenze della società o delle fasce più deboli della popolazione, creando così, un impatto positivo nel settore sociale, ambientale e culturale.

FabriQ offre, a tal fine, un percorso di incubazione della durata di nove mesi con seminari formativi, *workshop*, incontri con

imprenditori ed esperti. Il suo *modus operandi* è basato sulla condivisione, sul confronto e sulla rete, mirando ad un processo di crescita che trasformi i *pool* coinvolti in innovatori sociali capaci di stare autonomamente nel mercato. Il progetto in sé prevede due fasi: la prima in cui viene definito un *business plan*, testato il servizio da offrire e costituita l'impresa; la seconda fase, quella di incubazione, prevede il raggiungimento del *cash flow* positivo, l'ottenimento di finanziamenti da sponsor e investitori, l'assunzione di personale e la valutazione delle necessità future.

Ogni potenziale impresa è assistita, inoltre, da un *tutor*, non solo negli aspetti più tecnico-operativi, ma anche e soprattutto in quelli più complessi di natura relazionale e promozionale; vi sono, poi, anche delle figure chiamate *host*, che oltre a mansioni tecnico-specifiche, lavoro di amministrazione e di segreteria, offrono anche accompagnamento e facilitazione per le *start up*. Comune alla maggior parte dei *coworking*, è la presenza, al loro interno, di due figure professionali principali: il *Community Manager* che ha il compito di gestire l'ambiente condiviso, agevolando l'incontro e gli scambi, e l'*Office Manager* diversamente impegnato in tutte le attività inerenti la gestione amministrativa ed economica dello spazio.

Inoltre, tutti i *coworking* si dividono in due tipologie distinte: verticale e orizzontale o generalista. La prima prevede una selezione all'entrata in base al settore, come ad esempio Talent Garden che accoglie solo professionisti del digitale, o Impact Hub focalizzato sul sociale. La seconda, invece, è aperta e non prevede barriere all'ingresso, accogliendo soggetti con professionalità differenti; Avanzi ne è un esempio.

[Best Practices]

[Nome Coworking]

[Logo | Localizzazione | Immagine]



Scheda 06: Fabriq



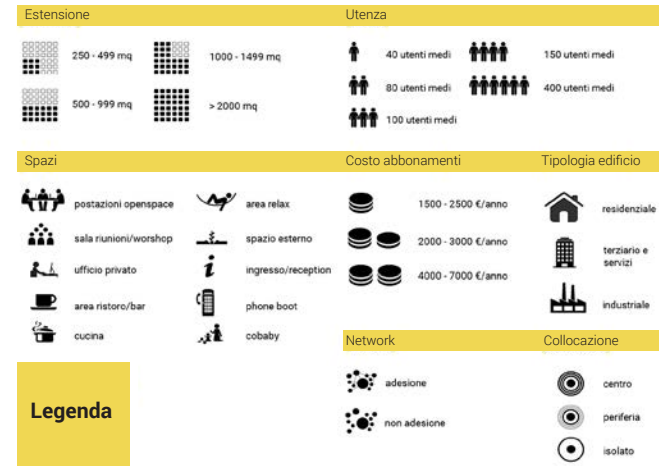
[Descrizione]

INDIRIZZO/LOCALIZZAZIONE	SPAZI FUNZIONALI/UTENZA	ATTREZZATURE	SERVIZI
MILANO (zona 8) Via Val Trompia 45/a	1 sala riunioni (10 postazioni) 1 sala eventi (80 postazioni) 1 reception 1 area relax 1 cucina cortile	Stampanti/fax microonde frigorifero scanner fotocopiatrice proiettore, schermo	servizio segreteria luce riscaldamento/raffrescamento wireless lan formazione incubatore start up recapito posta network incubatore innovazione sociale
EDIFICIO	MODELLO DI GESTIONE	ORARI E COSTI	SITO WEB
Edificio Residenziale popolare TOT mq 650	ATI (Associazione Temporanea d'Impresa)	Apertura: 9.00 – 18.00 € 20 al mese Connect Impact Hub € 230 al mese Connect FabriQ Unlimited 20 €/giornaliero	http://www.fabriq.eu/

Obiettivo della matrice è quello di fornire un indirizzo metodologico per la progettazione di spazi per coworking mettendo a sistema le informazioni più importanti relative alle tipologie di spazi, alle tipologie di edifici, agli utenti ospitabili, ai costi annui.

Punti fondamentali sono:

- l'incremento del numero delle funzioni è direttamente proporzionale all'aumentare della superficie;
- la collocazione preferenziale è nei centri urbani;
- la tipologia edilizia che ospita gli spazi è prevalentemente industriale o residenziale;
- il numero di utenti aumenta proporzionalmente alla superficie dello spazio;
- il costo degli abbonamenti proposti ai coworkers è maggiore in proporzione all'aumentare delle superfici e quindi delle funzioni offerte.



Legenda

[Matrice riassuntiva]

	Piano C	Avanzi	Impact Hub	Talent Garden	Login	Fabriq
Estensione						
Spazi						
Collocazione						
Tipologia edificio						
Utenza						
Network						
Costo abbonamenti						

Costruire il coworking

Manuela Romano

«L'abbondanza combinata con il 'ciascuno per sé' produce miseria, mentre la condivisione, anche nella frugalità, produce la soddisfazione di tutti, cioè la gioia di vivere.» Serge Latouche

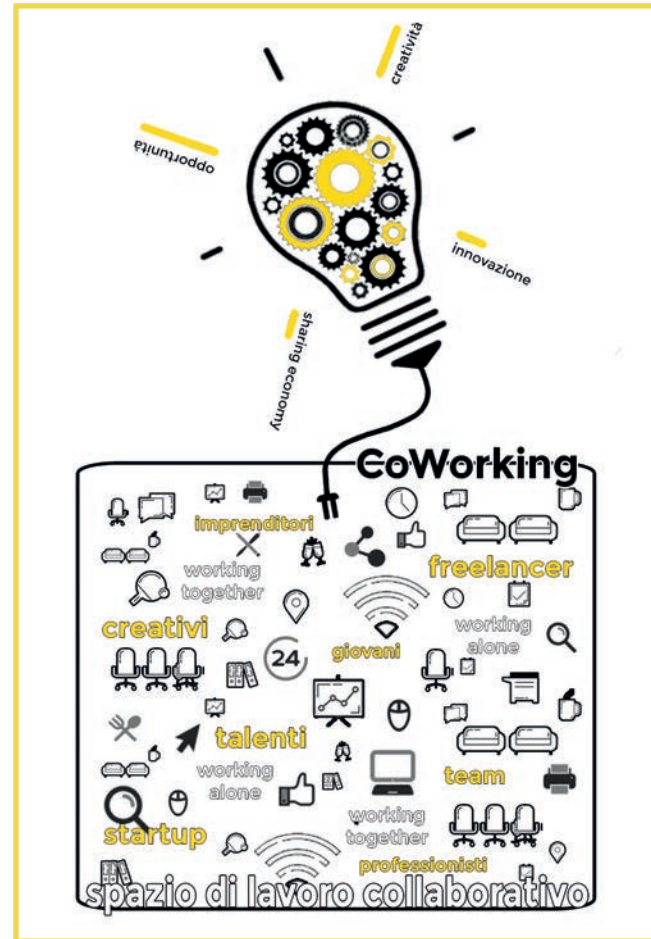
Cambia la società e con essa modi e forme di lavoro. Le *sharing economy* crescono e prendono dimensioni coerenti con la nostra realtà. Le persone alla ricerca della propria identità professionale hanno imparato a misurarsi con le condizioni di crisi economica e con i cambiamenti socio-culturali, trovando nuove strade per inserirsi in un mondo del lavoro in continua trasformazione, che vede nell'innovazione sociale e nelle interrelazioni professionali gli elementi fondamentali per sviluppare progetti, idee e strategie in grado di generare nuove opportunità. Le nuove pratiche di lavoro promuovono forme di consumo più consapevoli e responsabili, basate sull'accesso e la condivisione di beni e servizi e sull'attivazione di modalità di dialogo continue, all'interno di organizzazioni in cui aumenta l'interazione formale e informale tra persone, e il lavoro in *team* diventa strategico. Prendono forma così nuove configurazioni nell'organizzazione degli spazi di lavoro, tese ad assecondare le esigenze poste in essere dalle nuove pratiche lavorative. L'ambiente di lavoro diventa un alimentatore di *business*. Luogo di stimolo intellettuale, di scambio di informazioni in cui le relazioni tra spazio, conoscenza e innovazione assumono un'importanza fondamentale. È lo spazio che incoraggia i comportamenti e abilita scambi e relazioni tra diverse professionalità, che ispira e promuove il lavoro produttivo e creativo, dando la possibilità ai professionisti di collaborare, condividere le conoscenze e sviluppare soluzioni innovative. In questo fermento si colloca la diffusione del *coworking*, inteso come nuova forma di lavoro.

Lo spazio di lavoro collaborativo

Il *coworking* rappresenta senza dubbio una delle nuove realtà lavorative più efficaci e innovative, una nuova dimensione che offre opportunità di 'lavorare insieme', condividere risorse tecniche e cognitive e gestire al meglio le risorse intellettuali.

Nati come forma di condivisione di spazi per soddisfare le esigenze economiche di professionisti e freelance accumulati dall'impossibilità di permettersi un ufficio proprio, i *coworking* hanno trovato ampia diffusione come 'spazi di lavoro collaborativi' basati sulla condivisione non solo di postazioni e servizi, ma anche e soprattutto di conoscenze e obiettivi, nell'interesse comune di sviluppare nuovi business. Si tratta di ambienti di lavoro dinamici e flessibili che accolgono al loro interno spazi e tecnologie di varia natura diventati elementi fondamentali per rispondere alle esigenze del mercato del lavoro. All'interno dei *coworking*, i cosiddetti *coworker* trovano la possibilità di 'fare rete', confrontarsi e scambiarsi informazioni, condividere un'opinione, incontrarsi con clienti, lavorare insieme a un'idea o presentare un proprio progetto. Nessuna decisione viene presa dall'alto, non esistono relazioni gerarchiche, le idee innovative nascono e crescono dall'incontro tra persone, esperienze e *know how*, attraverso una partecipazione attiva all'interno di un ambiente incoraggiante e stimolante.

Lo spazio di lavoro quindi diventa una struttura attrezzata ed organizzata per rispondere alle esigenze di diverse professionalità. Si stacca dalla logica di ufficio fondato sul dimensionamento degli spazi in funzione del livello gerarchico, e riconfigura la sua organizzazione in termini di apertura verso l'esterno modificando anche il suo assetto in senso propriamente



fisico, tramite modifiche evidenti alla disposizione delle partizioni interne, degli arredi, delle predisposizioni impiantistiche e tecnologiche per favorire una modalità di lavoro che privilegia approcci collaborativi e che consente lo svolgimento di attività complementari nonché profondamente diverse tra loro.

La nuova tendenza progettuale degli spazi di lavoro punta proprio a evidenziare le componenti sociali che abilitano lo scambio delle conoscenze. L'obiettivo di creare le condizioni di lavoro idonee per sviluppare forme di *learning organization*, spinge a definire nuove soluzioni che si staccano dalla fisicità della postazione singola, e creano contesti lavorativi di apertura verso le funzioni collettive. Si cerca di migliorare l'adiacenza alle risorse comuni che consente la formazione di nuovi *set* spaziali che possono coesistere contemporaneamente o trasformarsi facilmente, anche sulla base delle richieste dei lavoratori. Gli spazi di lavoro più avanzati si presentano come spazi basati sul concetto *openspace community*, ovvero spazi 'polifunzionali' in cui le persone possono muoversi liberamente e che sono in grado di offrire alle varie professionalità le stesse opportunità; si configurano come ambienti confortevoli all'interno dei quali si crea un'atmosfera piacevole, in cui i lavoratori operano in maniera individuale o in gruppo stabilendo rapporti anche personali molto stretti che generano benefici per tutti, grazie all'incrocio di diverse esperienze secondo la volontà di proteggere dall'isolamento e incentivare la socializzazione. Ne sono un significativo esempio gli uffici delle più competitive aziende internazionali o spazi di *coworking*, come ad esempio il *Green Desk (Brooklyn)* o gli ambienti del *MAT Office Creates Flexible (Beijing)*, esempi di progettazione organizzativa

combinata con il design degli ambienti di lavoro, in cui è significativa l'attenzione ai messaggi che lo spazio trasmette. Si tratta di ambienti aperti, progettati intorno alla rispondenza delle esigenze delle persone, del lavoro che svolgono e degli strumenti di cui hanno bisogno per riuscire con successo nelle loro attività, in cui la versatilità gioca un ruolo fondamentale. Lo spazio si configura su misura per tutti, dando la possibilità di scegliere tra aree di lavoro, incontro e *relax*, in cui convivono situazioni di *privacy* e spazi per socializzare. Gli arredi e gli elementi che vanno a definire lo spazio riflettono scelte etiche e sostenibili per determinare come le persone si comportano, e possono avere un effetto estremamente positivo sulla promozione di collaborazioni e sinergie, mentre materiali, colori e luce rivestono ruoli fondamentali nel creare un'atmosfera di lavoro piacevole che sia in grado di stimolare la creatività.

Lo spazio diventa quindi lo strumento per alimentare il processo creativo e collaborativo incoraggiando e scoraggiando specifici comportamenti.

Progettare lo spazio: l'approccio esigenziale-prestazionale

L'adeguata progettazione di uno spazio di lavoro può influire notevolmente sul benessere fisico, psichico e sociale dei lavoratori. Un ambiente di lavoro non adeguatamente organizzato, può causare una diminuzione delle *performance* lavorative in termini di riduzione della concentrazione, degli stimoli e della creatività. Al contrario, un ambiente di lavoro correttamente distribuito e rispondente alle specifiche esigenze dei lavoratori, avrà un *outcome* diverso, con un livello di qualità in grado di garantire ambienti funzionali e stimolanti.



MTA Office Creates Flexible www.designboom.com

CO WORKING



La teoria esigenziale-prestazionale rappresenta la metodologia che la disciplina della Tecnologia dell'Architettura adotta nel perseguire 'la qualità in edilizia' intesa come «l'insieme delle proprietà e delle caratteristiche dell'organismo edilizio o di sue parti che conferiscono ad essi la capacità di soddisfare attraverso prestazioni, le esigenze implicite o espresse» (UNI 10838). Si riconosce in un approccio metodologico che opera in termini di obiettivi da raggiungere e non di soluzioni progettuali definite, partendo dall'analisi delle classi di esigenza fino alla definizione dei requisiti e delle specifiche di prestazione che un edificio o un prodotto edilizio dovrà presentare per garantire lo svolgimento delle attività richieste e il soddisfacimento delle esigenze degli utenti.

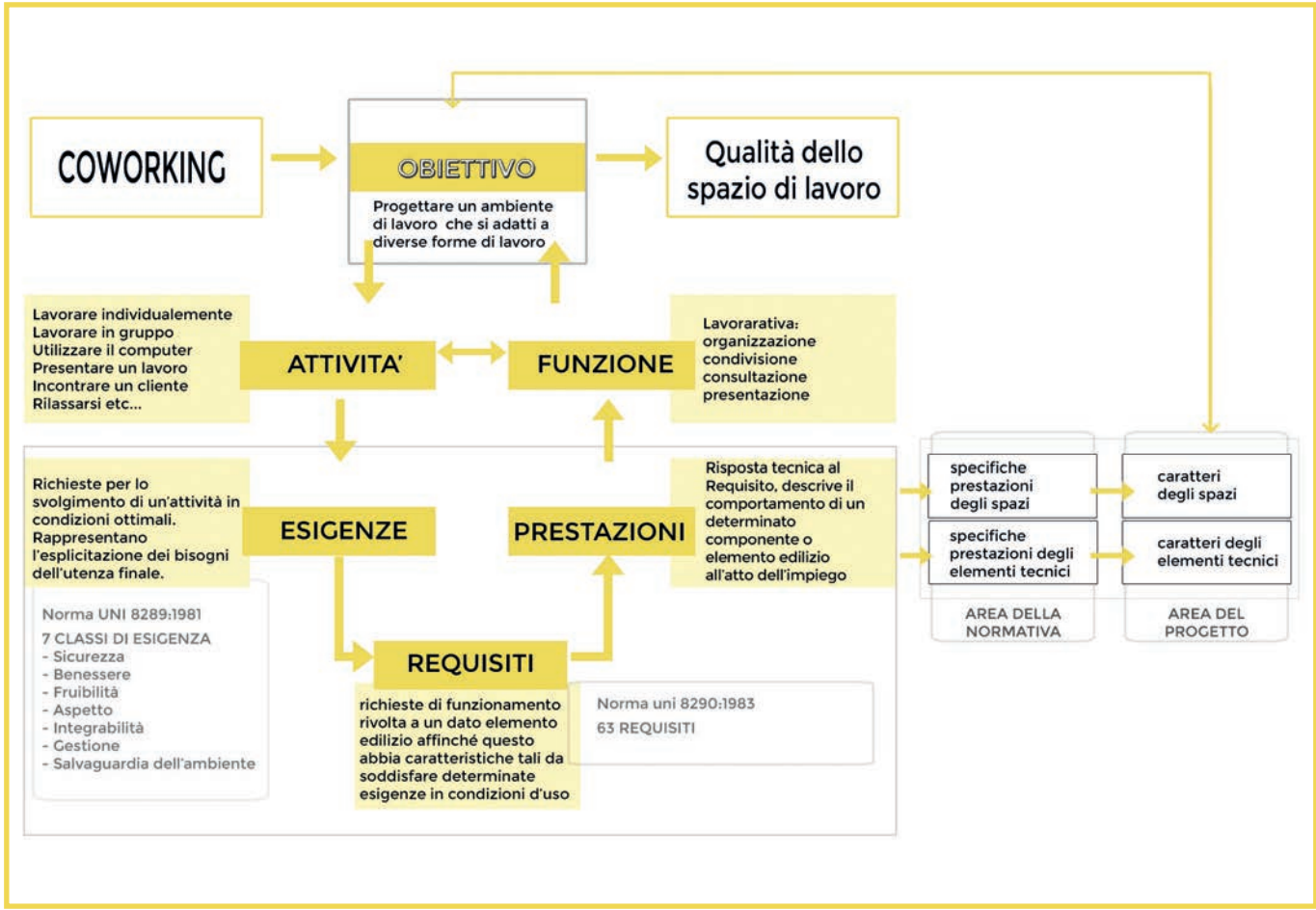
Le principali fasi del metodo sono:

- individuare gli obiettivi del progetto;
- classificare i bisogni attraverso le classi di esigenza e le esigenze;
- definire le caratteristiche di comportamento richieste, ossia fissare i sistemi di requisiti;
- specificare le caratteristiche di comportamento offerte, ossia fissare i sistemi di prestazioni;
- verificare il soddisfacimento dei sistemi di esigenze, quindi analizzare l'efficacia delle prestazioni rispetto allo svolgimento di funzioni;
- elaborare la soluzione di progetto in funzione della sua capacità di soddisfare il programma prestazionale.

Con tale approccio il soddisfacimento delle esigenze è indipendente dal come deve essere realizzato un oggetto edilizio e indica piuttosto cosa bisogna fare, configurandosi come strumento di supporto per la fase meta-progettuale.

L'applicazione della teoria esigenziale-prestazionale nella progettazione dello spazio di lavoro per *coworking* pone dunque come base del progetto un'attenta analisi e identificazione dei bisogni latenti ed espliciti dei diversi lavoratori. Un approccio 'partecipativo' nella prima fase del progetto, con incontri aperti a gruppi anche eterogenei e con diverse prospettive, possono risultare determinanti nell'individuazione degli obiettivi e nella classificazione delle diverse esigenze da soddisfare, ovvero ciò che il lavoratore chiede per lo svolgimento della propria attività. A ciascuna attività connessa con gli obiettivi posti dal progetto e con le funzioni che da questi derivano, corrisponderà un insieme (estremamente vasto ed eterogeneo) di esigenze traducibili in requisiti che lo spazio dovrà avere nelle determinate condizioni d'uso. Le classi di esigenza proposte dalla normativa esigenziale-prestazionale (UNI 8289:1981) sono sette: sicurezza, benessere, fruibilità, aspetto gestione, integrabilità e salvaguardia dell'ambiente. Limitando al sistema ambientale dello spazio di lavoro, i requisiti più significativi da considerare sono relativi ad esigenze di: sicurezza (incolumità dei fruitori nei confronti dei rischi di incendio, etc.), benessere (termico, acustico, visivo, olfattivo, tattile), fruibilità (attrezzabilità, comodità d'uso e di manovra, accessibilità, possibilità di interrelazione con gli altri spazi, etc.) e gestione (sostituibilità, pulibilità, manutenibilità, etc.). Ciascun requisito, in ultima fase, sarà soddisfatto da specifiche prestazioni degli spazi e degli elementi tecnici che andranno a definire i caratteri dello spazio nella fase progettuale.

La progettazione dell'organizzazione spaziale e funzionale, in un edificio, non può tuttavia prescindere dalla fase di definizione degli elementi tecnici che danno forma al sistema ambientale e



che rivestono un ruolo fondamentale nella determinazione delle condizioni di benessere globali dello spazio.

Soluzioni progettuali flessibili

Progettare lo spazio di *coworking* significa configurare uno 'scenario' per dare ai lavoratori opzioni diversificate di fruizione, condivisione e consumo di prodotti e servizi all'interno dell'ambiente di lavoro. Il progetto non deve imporsi, ma abilitare il lavoratore a costruirsi la propria soluzione per organizzare i propri spazi e i propri modi di relazionarsi con i diversi *coworker*. La qualità dello spazio di lavoro così, si lega soprattutto a quanto l'ambiente sia in grado di dare delle 'opzioni d'uso' (come nel design delle opzioni, di cui parla Francesco Zurlo); quindi a quanto sia 'versatile', 'flessibile' e 'adattabile' alle diverse esigenze dei lavoratori.

A livello normativo alla classe esigenziale di fruibilità, definita come «l'insieme delle condizioni relative all'attitudine del sistema edilizio a essere adeguatamente utilizzate dagli utenti nello svolgimento delle proprie attività», corrisponde proprio la classe di requisiti di 'adattabilità degli spazi' il cui requisito primario è l'attrezzabilità. A livello progettuale l'adattabilità degli spazi alle diverse esigenze d'uso, viene raggiunta attraverso specifiche strategie progettuali. Il *layout* dello spazio dovrà essere libero da condizioni 'stagne', al suo interno devono essere individuati gli 'elementi invariabili' (elementi strutturali, predisposizioni impiantistiche e spazi di servizio) intorno ai quali gli 'elementi variabili' (postazioni, arredi e partizioni) di fatto andranno a conferire allo spazio la capacità di adattarsi al variare della domanda. La struttura dello spazio deve essere preferibilmente

modulare, con pareti mobili che possono essere facilmente riconfigurate quando nuove idee richiedono nuove finalità dallo spazio. Gli ambienti devono essere in grado di essere 'aperti' o 'chiusi' velocemente, un sistema pareti attrezzate ad esempio, può dividere, ma all'occorrenza deve poter scomparire per creare ambienti unici di condivisione, così come gli arredi devono poter variare la loro disposizione o fisionomia a seconda delle varie esigenze e andare a conformare una diversa suddivisione dello spazio. È importante che, anche una volta completato, uno spazio mantenga un certo grado di 'incompiutezza', per dare ai lavoratori la possibilità personalizzare la postazione di lavoro a seconda della diversa esigenza.

Il concetto di flessibilità in architettura non è nuovo, ma negli ultimi anni è stato spesso adottato in ogni ambito per operare scelte progettuali tese a rispondere alle mutate e incerte dinamiche dello scenario contemporaneo che richiedono maggiore variabilità d'uso a un edificio.

Bibliografia

- Arbizzani E. (2011), *Tecnologia e sistemi edilizi*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna.
- Distratis M., Ferrari G., Paoli M., (2006) *Creare contesti per innovare: la dimensione fisica dell'innovazione*, Franco Angeli, Milano.
- Malighetti L.E. (2008), *Progettare la flessibilità*. Maggioli Editore, Milano.
- Radogna D. (2008), *Kalhofer & Korschildgen. Flessibilità ed esigenze d'uso. Soluzioni progettuali flessibili per un quadro prestazionale variabile*, Sala Editori, Pescara.



MTA Office creates flexible
 è un coworking space altamente flessibile in cui l'utilizzo di pareti mobili e spostabili consente di aprire o chiudere gli spazi a seconda delle necessità dei coworker.
www.designboom.com



FLVS di Kapteinbolt, è una postazione di lavoro costituita da due pannelli di compensato all'interno dei quali sono 'ritagliati' gli elementi che vanno a comporre tavolo da lavoro e seduta.

attrezzabilità

adattabilità

HIVE Working Station
 è una postazione di lavoro pensata per ambienti di lavoro dinamici. Lo spazio di lavoro può essere organizzato in diverse configurazioni in base ai diversi stili di lavoro, individuali o di gruppo.
abeodesign.tumblr.com



flessibilità

d.school Stanford
 spazi di studio e laboratori configurabili attraverso delle pannelli rotanti che svolgono la doppia funzione di divisorio e lavagna.
dschool.stanford.edu



versatilità

studiomates è uno spazio coworking situato a Dumbo (Brooklyn), uno spazio di lavoro collaborativo in cui designer, illustratori, blogger, scrittori e sviluppatori ogni giorno danno vita a progetti innovativi in ambiente stimolante e creativo.
studiomates.com



Treehouse 1 è un sistema di elementi modulari che possono essere uniti o posizionati separatamente a seconda della necessità e compito.

Treehouse 2 è un sistema di elementi modulari che possono essere unite per creare una sala riunioni o posizionate separatamente per creare spazi semi-privati www.malcew.com



0.2m²
 è una postazione che permette di 'chiudere' tutto l'ufficio in uno scaffale.
coworkingchallenge.jovoto.com



PitStep è uno spazio di lavoro che può essere aggregato o disassemblato a seconda dell'esigenza offrendo privacy, e tutte le tecnologie in qualunque punto venga posizionato.
www.nurus.com

aggregabilità

Abitare il coworking: lo space-in-between

Luciana Mastrodonardo

In un contesto liquido (Bauman, 2002), in costante movimento e cambiamento, senza punti di riferimento 'solidi', dove la globalizzazione dell'economia e la crescente competizione hanno acuito una crisi che sembra sempre più sostanziale, l'atteggiamento più corretto sembra essere quello di non ostacolare, ma assecondare e seguire la liquefazione evolutiva.

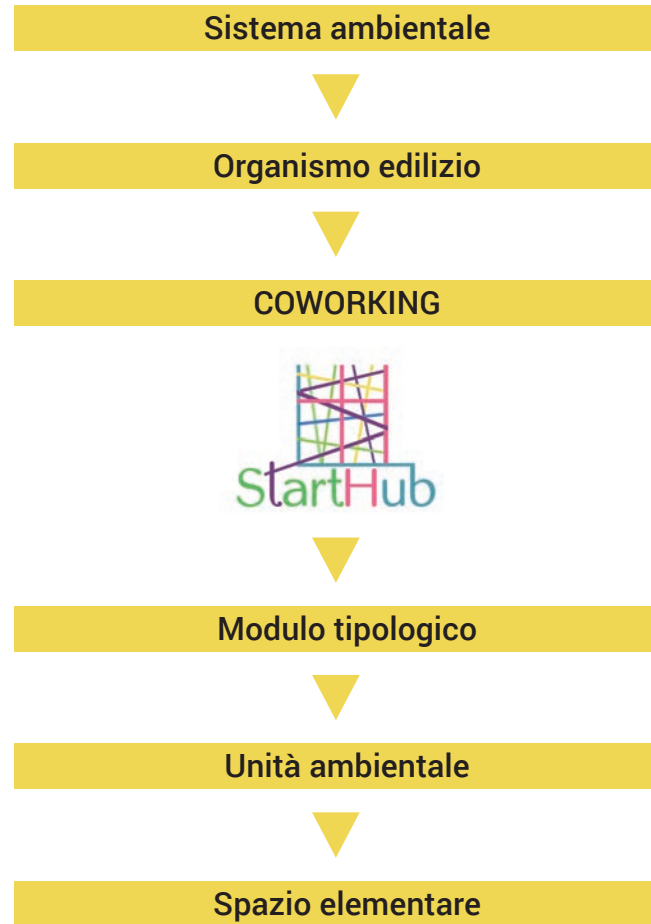
Per generare risposte a bisogni collettivi, la società deve produrre domande che pongono le basi nella cultura e nella creatività, identificando i punti chiave dello sviluppo per una diversa economia. Diventa quindi, fondamentale, la capacità di attirare, formare e determinare ambienti di lavoro fertili per menti creative. Le soluzioni organizzative di lavoro sono sempre più orientate alla capacità di mettere insieme talenti e abilità diverse, accomunate dalla voglia di arricchire le competenze in un ambiente favorevole alla trasmissione di saperi e contaminato sotto il profilo attitudinale, spostando il *focus* dal singolo lavoratore, alla rete in cui è inserito. Da questo punto di vista il lavoro in *coworking* rappresenta una visione sul futuro, liquido e in evoluzione per definizione.

Evoluzione del sistema 'office' per il lavoro

Il sistema *office* tradizionale si è evoluto notevolmente negli ultimi anni, attraverso il passaggio a condizioni migliori di benessere per l'essere umano, considerando che un buon *confort* durante l'orario di lavoro, migliora la resa lavorativa e, in generale, la qualità della vita. Se immaginiamo un luogo di lavoro dei primi decenni del '900 le sue caratteristiche lo rendono molto lontano da quelle odierne: stanze buie, scrivanie altissime, sedute scomode, macchine da ufficio di colore scuro. Con l'evoluzione

dell'importanza del benessere per la vita dell'uomo si sono fatti spazio concetti essenziali come: la luce, il colore, l'ergonomia, il benessere fisiologico e la sicurezza. Oggi abbiamo a che fare con uffici luminosi, colorati, comodi, sicuri, nei quali l'uomo vive e produce in totale armonia con l'ambiente e con le nuove tecnologie.

A livello normativo oggi in Italia facciamo riferimento al D. Lgs. 81/08 per la progettazione dei luoghi di lavoro, nonché alla norma UNI 10915 che si riferisce allo spazio di lavoro e alle superfici per la disposizione e l'utilizzo dei mobili di lavoro. I supporti normativi sono utili per fornire una guida alla disposizione e all'utilizzo dei mobili per ufficio, e fungono da supporto per la strutturazione, il coordinamento e la disposizione in base a criteri ergonomici. Il rispetto delle norme riferite ai singoli arredi garantisce sicuramente la qualità del prodotto, ma non garantisce la qualità dell'ambiente quale risultato finale dato dall'accostamento di elementi. La normativa quindi restituisce suggerimenti utili anche nella disposizione di superfici per gli arredi e per le persone, per i percorsi e gli spostamenti, ovvero per il conseguimento di un comfort spaziale. L'importanza della progettazione dello spazio, *space planning*, non è certamente meno significativa di quella inerente il prodotto, anzi, molto spesso un buon *layout* può valorizzare gli arredi. È buona norma prima di progettare uno spazio di lavoro, fare riferimento allo spazio minimo da destinare ad un singolo operatore in relazione alla propria postura e alla sagoma del piano di lavoro utilizzato e le misure consigliate per i passaggi liberi o parzialmente occupati da elementi estensibili, che possono generare sovrapposizioni di superfici. Negli uffici odierni la maggior parte dei lavori si compie



davanti ad un terminale, con funzioni che vanno dallo scrivere a disegnare, da compilare programmi gestionali a mandare mail per organizzare, o utilizzare *software* che restituiscono come prodotto documenti che sono successivamente stampati e archiviati in server o spazi virtuali. La gestione del lavoro sempre più digitale, non ha però eliminato la necessità di avere quantità diverse di documenti stampati, che hanno bisogno di spazi per un'archiviazione di tipo fisico.

Lo spazio di lavoro in ufficio è, in senso tradizionale, uno degli elementi nei quali si articola la struttura organizzativa di un ente, costituito da una o più persone e dotato di beni strumentali per lo svolgimento dei compiti assegnati dalla divisione del lavoro all'interno dell'ente. Progettare un ufficio significa disegnare uno spazio che rifletta la struttura dell'impresa su una superficie aperta e flessibile. Molto dipende dal clima lavorativo e dalla maniera in cui si assumono le decisioni, ossia in modo gerarchico o inclusivo e collaborativo. Fondamentale è la luce, soprattutto quella naturale, e la condizioni di fusione tra luce naturale ed artificiale negli spazi privati e in quelli comuni. Altro importante aspetto è quello acustico, che deve essere gestito al meglio, sia negli spazi più privati, che in quelli comuni. Gli ambienti di lavoro aperti, senza divisioni, incrementano lo scambio di informazioni tra i lavoratori favorendo lo sviluppo di un ambiente sociale positivo e flessibile che agisce per la produttività generale.

In uno spazio di lavoro evoluto in *coworking* l'azione individuale e quella collettiva lasciano il posto a rapporti di tipo 'connettivo' determinando una *community*. Il binomio lavoratore dipendente/autonomo è superato dalla necessità, per tutti, di essere lavoratori 'interdipendenti': fare *networking* e coltivare

reti di relazioni professionali è centrale per inserirsi e muoversi in un mercato del lavoro fluido. L'aspetto sociale, in questo tipo di ambienti, non si caratterizza più come prodotto secondario, ma diventa primario, e i legami così creati diventavano un canale per veicolare anche scambi di tipo professionale; oggi nascono *community* il cui obiettivo è la costruzione e il mantenimento di legami scelti, veicolati attraverso tecnologie di relazione come blog, comunità digitali, *social network*, e che si appropriano anche di spazi fisici, con alta componente virtuale.

Gli aspetti che caratterizzano un *coworking* sono di due tipologie, economici e sociali: se perdiamo di vista queste caratteristiche rischiamo di non capire le relazioni che questo spazio di lavoro va a definire. Non si parla solo di convenienza economica, ma anche di moltiplicazione delle possibilità che, per la loro instabilità, possono intercettare domande latenti. Questa è la forza delle ragioni socioeconomiche, che si stanno imponendo in questo scenario. Si attivano meccanismi di lavoro condiviso anche per motivazioni di tipo sociale, non solo economiche, perché posso ottenere degli scambi di natura professionale, moltiplicatori di attività, per l'instabilità dei *coworker* (individui fluidi) in grado di intercettare nuove domande.

Lo scenario di riferimento è la rifunzionalizzazione degli *office* tradizionali, cioè migliorare, aggiungendo o adattando le soluzioni che esistono per l'*office* ad un *coworking*, oppure a volte progettando arredi, spazi e divisori *ex-novo*.

Sistema ambientale e spazi minimi di lavoro

Per definire il sistema ambientale del *coworking* si fa riferimento all'insieme degli spazi interni nei quali si svolgono le funzioni

principali e secondarie degli utenti. La normativa tecnica si riferisce alle caratteristiche fisiche di un oggetto e ai suoi comportamenti in rapporto ad altri oggetti, trattando principalmente due tipi di argomenti: quelli legati alle caratteristiche degli spazi degli ambienti edilizi che costituiscono l'ambiente costruito (normativa ambientale) e quelli legati alle caratteristiche degli elementi fisici che delimitano e conformano tali spazi (normativa tecnologica). Inoltre negli ultimi anni si è sviluppata una nuova branca di norme che tratta gli aspetti processuali, di controllo e di gestione (normativa sulla gestione per la qualità).

L'edificio non è una semplice sommatoria di spazi, elementi tecnici, materiali e impianti, ma è un sistema in cui ogni elemento si relaziona all'altro in modo complesso per soddisfare i bisogni dell'utenza. Quindi definiamo l'organismo edilizio come insieme strutturato di elementi spaziali e di elementi tecnici, interni ed esterni, pertinenti all'edificio, caratterizzati dalle loro funzioni e dalle loro relazioni reciproche. Il sistema edilizio (UNI 10838) inteso come l'insieme delle parti che compongono un'opera edilizia, è l'insieme strutturato di unità ambientali ed elementi spaziali (sistema ambientale) e di unità tecnologiche ed elementi tecnici corrispondenti (sistema tecnologico).

Più precisamente, si possono individuare unità ambientali ed elementi spaziali. L'unità ambientale si identifica con un raggruppamento di attività compatibili spazialmente e temporalmente (ad esempio lavorare al computer e leggere degli incarti) e incompatibili (ad esempio lavorare al computer e chiacchierare nell'area relax, o fare delle stampe e lavorare con concentrazione), definite in relazione a determinati modelli di comportamento dell'utenza.



Le azioni principali in un *coworking* possono essere così individuate: lavorare (con un terminale o meno), rilassarsi per una pausa, bere un caffè, avere una *meeting*, riunirsi, lavorare in *team*, stampare o effettuare fotocopie, chiedere informazioni o pagare una postazione, utilizzare i servizi igienici. La compatibilità o meno di queste azioni tra di loro deriva dal tipo di lavoro della *community*, ma identifica alcune attività che hanno bisogno di spazi elementari divisi tra loro (servizi, sale riunioni, uffici).

Gli elementi spaziali si identificano con porzioni di spazio fruibile destinate ad accogliere, interamente o parzialmente, una o più unità ambientali (aree in cui si condividono più attività); l'elemento tecnico, infine, è un elemento che s'identifica con un prodotto edilizio, più o meno complesso, capace di svolgere, completamente o parzialmente, funzioni proprie di una o più unità (facendo riferimento, anche in questo caso alle prestazioni tecnologiche). L'insieme strutturato di unità ambientali (da utilizzarsi in fase meta-progettuale) o di elementi spaziali (da utilizzarsi in fase progettuale vera e propria) determina un sistema o sub-sistema ambientale riferito alla corrispondente fase operativa del processo edilizio (progetto del sistema *coworking*). Il sistema *office* tradizionale per diventare *coworking* evoluto passa attraverso la definizione delle sue unità ambientali ed i suoi elementi spaziali: ingresso, reception, area bar/cucina, area relax, uffici, postazioni in coworking, archivio, sale riunioni, area stampa, servizi.

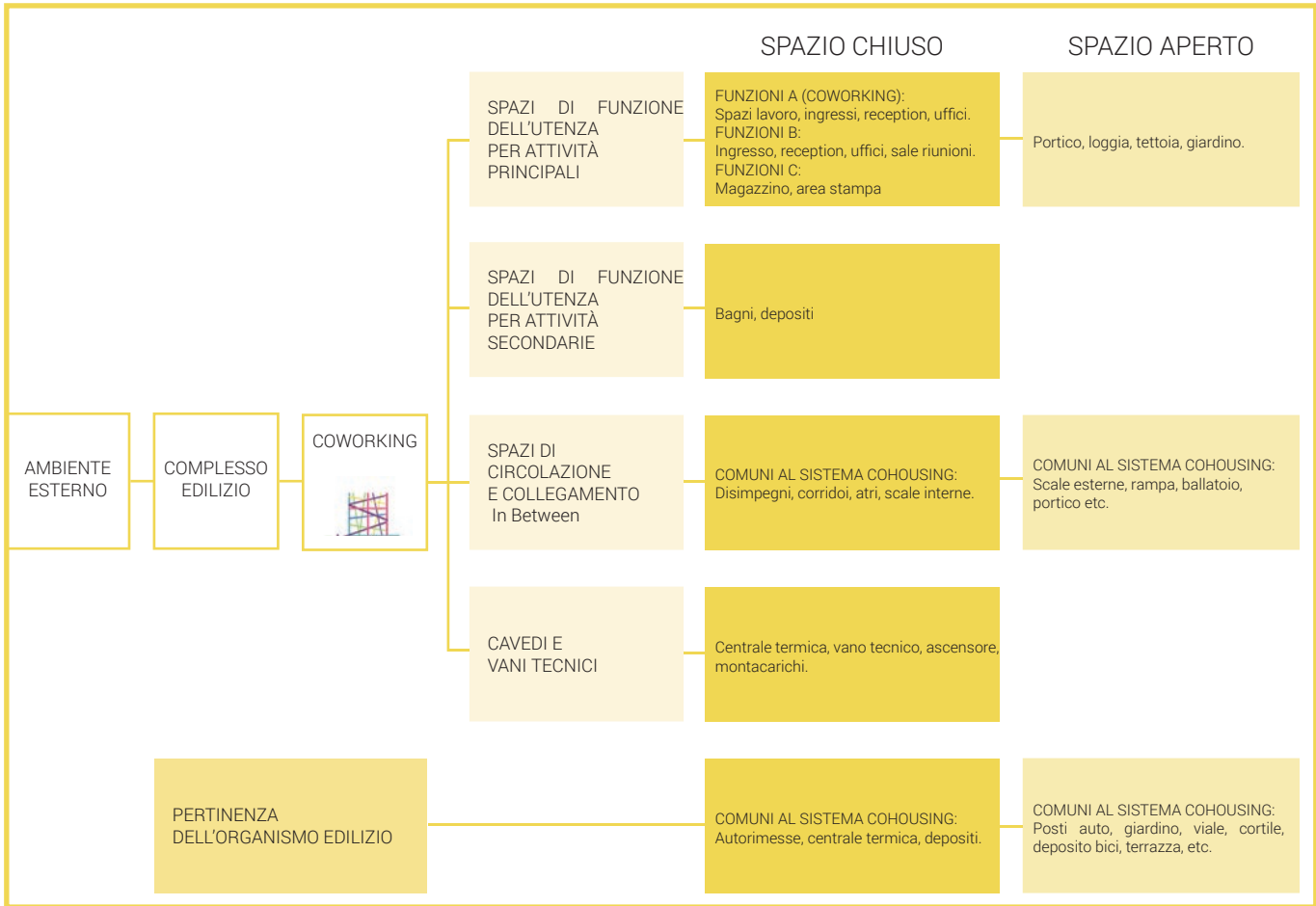
Progettare un sistema ambientale significa integrare e armonizzare le esigenze spaziali con l'operatività richiesta dai nuovi modi di lavorare, utilizzando al meglio le tecnologie a disposizione per gestire tutti gli elementi nei modi più

appropriati. Per centrare coerentemente gli obiettivi di qualità prefissati, è essenziale conoscere gli elementi che compongono le attività, le esigenze e le aspettative di chi commissiona l'opera, che in un processo di progettazione partecipata, auspicabile per un *coworking* pubblico, è rappresentato dalla collettività. La precisa e approfondita conoscenza di tutto questo permette di realizzare l'obiettivo di un progetto specifico e intelligente.

Per avere delle prestazioni ottimali e riuscire a gestire al meglio lo spazio e le sue componenti, il progetto deve essere preferibilmente modulare, e il modulo deve corrispondere ad una unità di misura idonea all'uso. Si prende come riferimento, nel caso specifico, con un *focus* nell'attività di lavoro, il grattacielo di Milano della Pirelli, oggi sede della Regione Lombardia, progettato da Giò Ponti, che organizza l'interno su un modulo da 95 cm. Il modulo scelto è origine di una maglia quadrata che distribuisce le pareti mobili, consentendo la definizione elastica degli ambienti, e che ricorre nel design delle porte e degli arredi. La misura del modulo è data dalla larghezza e dalla lunghezza utile per uno spazio singolo di lavoro, e rappresenta in maniera modulare la divisione di uno spazio di lavoro.

Il D.M. 2 ottobre 2000, ovvero linee guida d'uso dei videotermini, fornisce utili indicazioni sulle caratteristiche del piano di lavoro (scrivania), che deve avere:

- una superficie sufficientemente ampia per disporre i materiali necessari e le attrezzature (video, tastiera, ecc.) nonché consentire un appoggio per gli avambracci dell'operatore davanti alla tastiera nel corso della digitazione;
- il colore della superficie chiaro, possibilmente diverso dal bianco, e in ogni caso non riflettente;



- stabilità in altezza, fissa o regolabile (70, 80 cm);
- uno spazio idoneo per alloggiamento degli arti inferiori.

Si ritiene che lo spazio per le gambe dovrebbe avere come minimo una larghezza di 70 cm e una profondità di 60 cm in corrispondenza delle ginocchia e di 80 cm in corrispondenza dei piedi: misure ottimali in questo caso sono proprio i 95 cm del modulo ipotizzato.

Flussi e *space-in-between*

Progettare un luogo di lavoro, non è mai soltanto una questione di spazio e di come rendere vivo un luogo, ma parte dalla definizione delle relazioni tra le persone e dallo *space-in-between*, ossia lo spazio tra le cose, che inquadrano il servizio che in esso sarà ospitato. L'oggetto del progetto, dunque, risiede nel vuoto che separa cose e persone, e che diventa il vero attivatore di relazioni, nel momento in cui si fa riferimento ad un progetto di spazio di lavoro evoluto. Infatti lo spazio tra le cose riguarda il contesto nel quale chi lavora si muove, ossia il complesso delle influenze che l'ambiente, inteso sia sotto l'aspetto fisico che sotto quello psicologico, esercita sull'attività umana, e in particolare lo spazio delle relazioni che avvengono tra le cose.

Le relazioni per rendere fruibile e funzionante questo spazio, partono da strategie metaprogettuali, che vanno dalla definizione delle parti invariabili del progetto ossia le linee impiantistiche e i servizi base, alla definizione degli spazi minimi di lavoro, ossia la parte variabile del progetto, e che definiscono i flussi e i movimenti di scambio e di incontro tra le persone.

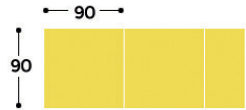
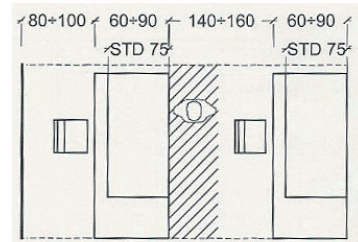
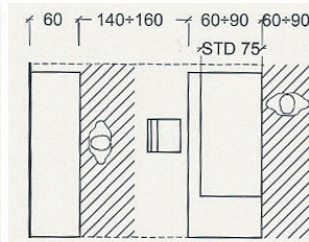
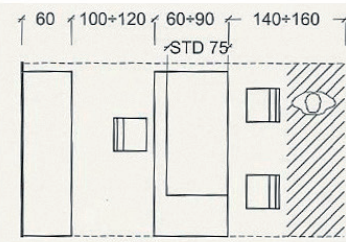
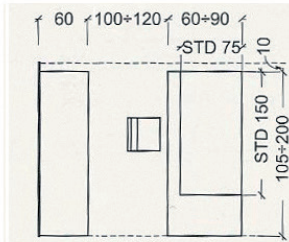
Occorre caratterizzare il luogo in cui chi lavora dovrà abitare, dovrà vivere pienamente per più ore al giorno, al cui centro dovrà

essere il benessere fisico, mentale e fisiologico inteso come assenza di richieste di miglioramento di confort, per predisporre al lavoro e alla creatività. Centrale sarà dialogare apertamente con il *concept* del progetto, proiettare nel tempo la visione di come sarà utilizzato lo spazio e quindi definire il *layout* partendo dalla *user experience* ipotizzata.

Quando si guardano i comportamenti di persone all'interno di un luogo ci si sorprende notando che nessuno usa uno degli spazi che si ritengono così importanti ma invece predilige altri spazi, per esempio l'area relax, che entra a far parte dei flussi principali, dove la gente si incontra. Lo spazio di lavoro va disegnato attorno alle persone, ai loro bisogni e ai loro ruoli, bisogna ascoltare e fare le giuste domande perché tutto passa per le reti di relazione che si costruiscono, quindi devono valutarci anche i momenti di scambio informali.

Partendo da una base architettonica funzionale, semplice, chiara, si deve lavorare per livelli, in modo da naturalizzare lo spazio e fornire un rapporto sano anche con l'esterno e i suoi scorci, visibili dall'interno dello spazio di lavoro. Lo spazio deve essere su misura per tutti, dando la possibilità di scegliere tra aree di lavoro, incontro e *relax*, in cui convivono situazioni di *privacy* e spazi per socializzare. Come nella città, al cui interno vi sono varie aree, così anche uno spazio di lavoro deve essere progettato con lo stesso metodo.

Indispensabile per creare e sostenere il senso di gruppo sono gli spazi informali comuni: l'angolo del caffè che diventa riferimento per l'ispirazione, l'incontro, una pausa necessaria, oppure davvero il momento intorno a cui nasce un'idea. Attorno a questo spazio devono esserci tutti gli elementi essenziali



2 moduli e 1/2



4 moduli



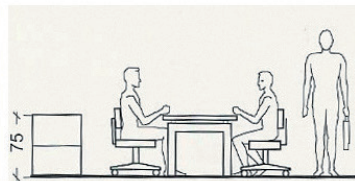
3 moduli e 1/2



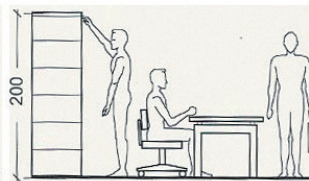
4 moduli



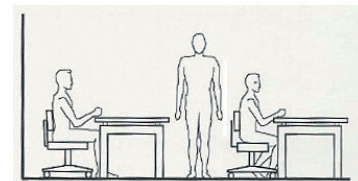
postazione singola
con scaffale



postazione singola
o doppia con scaffale



postazione singola
con percorsi



postazioni in serie
con percorsi

per l'interazione, la comunicazione e la commistione casuale. Inoltre devono riuscire a formarsi spazi parlanti, che denuncino subito la loro funzione e permettano un movimento naturale tra le aree, lavorando anche in maniera grafica per sottolineare elementi, spazi, funzioni particolari, e per segnalare persone con ruoli di riferimento. Non si può sottovalutare il colore e gli aspetti percettivi ad esso associati. Inoltre è utile avere bacheche con informazione e messaggi, per suggerire e agevolare la costruzione della *community*. Quando si condivide uno spazio la differenza sono le persone con le quali si lavora o con cui ci si mette in relazione, quindi può essere stimolante avere una bacheca con foto, perché la presentazione delle persone crea subito una migliore disposizione all'ascolto, all'interazione e alla collaborazione.

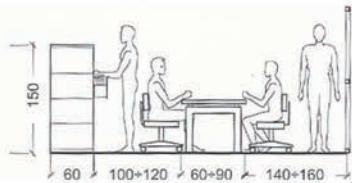
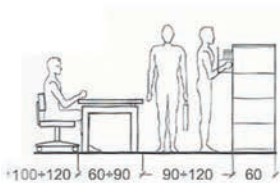
Negli spazi *in-between* possono collocarsi anche piante, arredi fantasiosi e oggetti per il tempo libero, inoltre i materiali utilizzati devono riflettere scelte etiche e sostenibili, minimizzando il loro impatto sull'ambiente, attraverso materiali non inquinanti, riciclabili, e massimamente di provenienza locale, costituendo un momento di riconoscimento importante anche per i *makers* locali. L'aspetto della sostenibilità delle scelte in generale, non deve essere mai sottovalutata, per dar luogo ad un ambiente davvero innovativo, dove le scelte etiche devono essere prioritarie (raccolta differenziata e dei toner esausti, etc.). Inoltre il riuso creativo e il riciclo, sono da stimolo per chi lavora, quindi è utile circondare il luogo di lavoro con arredi di design da riciclo e riuso, che devono riflettere anche idee di creatività e bellezza. La struttura dello spazio di lavoro deve essere modulare, con pareti che possono essere facilmente

riconfigurate per soddisfare le esigenze delle persone quando nuove idee richiedono nuove finalità dallo spazio. Il progetto deve evitare il senso di gerarchia e gli spazi dovrebbero essere in grado di venire riconfigurati all'infinito con pareti scorrevoli, mobili e tavoli su ruote, sgabelli e arredi richiudibili. In particolare in si fa riferimento ad esigenze variabili in base ai *coworkers* presenti, che possono avere una o più riunioni contemporanee all'organizzazione di un *meeting* o di un evento formativo, o di una semplice *skype call*. In casi del genere lo spazio riunioni, deve poter essere riconfigurabile facilmente in spazi minori che possano prevedere l'uso contemporaneo connesso ad una buona performance acustica.

La cosa più importante nel definire lo spazio del coworking, quindi è definire i flussi, che gestiscono anche le strategie di connessione tra le persone e i gruppi di lavoro, nei luoghi che sono di passaggio e interscambio, come lo spazio d'attesa, quello per l'accesso al bagno o l'area fotocopiatrici, che diventano luoghi del confronto. Le complessità operative e interpretative di uno spazio fluido come il *coworking*, devono essere quindi gestite attraverso un approccio sistemico, processuale e sperimentale, non appiattito sui tematismi, ma aperto nel mettere in campo una nuova attenzione all'aspetto sociale.

Bibliografia

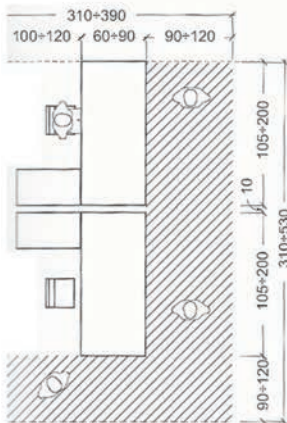
- Bauman Z. (2002), *Modernità liquida*, Ed. Laterza, Roma-Bari
- Cangelli E., Paoletta A. (2001), *Il progetto ambientale degli edifici*, Alinea, Firenze
- Nicoletti M.(1998), *Architettura ecosistemica*, Roma, Gangemi Editore
- Zaffagnini (1981), *M. Progettare nel processo edilizio*, Bologna, L. Parma



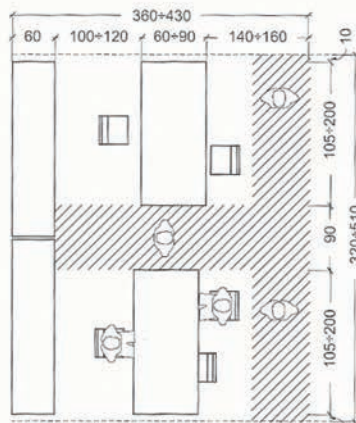
3 moduli e 1/2

4 moduli e 1/2

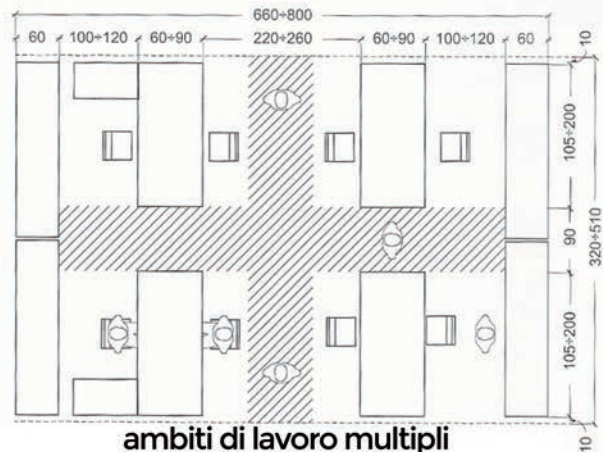
8 moduli



ambiti di lavoro
con scaffali laterali



ambiti di lavoro doppi
con scaffali laterali



ambiti di lavoro multipli
con scaffali e flusso centrale

Il coworking e la sharing economy

Andrea Di Nisio*

Il largo uso – e consumo – di inglesismi della classe dirigente italiana degli ultimi venti anni, spesso impiegati come una sorta di ritornello da campagna elettorale o per indicare delle proposte di legge rivelatesi poi inique o inefficienti, ha creato una certa diffidenza nel nostro paese. Osservando le reazioni di molti a questa tendenza, si nota che il problema non risiede nell'Inglese, oramai riconosciuto da tutti come una lingua necessaria ed europea, bensì in quel velo di retorica che spesso avvolge l'uso di questi termini, soprattutto nel linguaggio politico e della pubblica amministrazione. Per vincere l'italica diffidenza e comprendere meglio il concetto, basta tradurre l'espressione *sharing economy* nella nostra lingua: economia della condivisione.

Che cos'è la *sharing economy* o economia della condivisione?

La *sharing economy* è un modello di mercato ibrido basato sulla condivisione di beni e servizi tra pari. Questa condivisione è coordinata da portali o servizi *online* basati su delle comunità in cui si instaurano delle relazioni orizzontali, senza gerarchie, regolate dal principio di fiducia e di reciprocità, ispirate dalla gratuità e dalla costruzione di relazioni tra gli appartenenti alla comunità. Nell'economia della condivisione il concetto di 'consumo' di un bene o servizio viene sostituito dal concetto di 'accesso' al bene o servizio di cui si ha bisogno. Alcune forme di economia della condivisione sono presenti nel nostro sistema economico prima che iniziasse l'era della *sharing economy*, basti pensare all'utilizzo condiviso di attrezzi agricoli o di macchinari. Le novità sostanziali dell'economia della condivisione nell'era della *sharing economy*, definita dall'economista americano Jeremy Rifkin come la 'terza rivoluzione industriale', sono la

*Andrea Di Nisio, web copywriter e web content editor presso agenzia I-Glue, partner del progetto StartHub con l'associazione Subcity

facilità di connessione tra gli attori offerta dai *social network* e dai mercati elettronici, la semplificazione e la maggiore convenienza nel condividere i beni e i servizi dovuta all'utilizzo degli *smartphone* e delle nuove tecnologie, oltre al cambio di atteggiamento dei consumatori, interessati alla condivisione piuttosto che al possesso. Questo cambio di atteggiamento è considerato da molti come un effetto dell'adeguamento alla crisi economica e alla diminuzione della capacità di spesa, oltre che ad una rinnovata coscienza civile ispirata al consumo consapevole e collaborativo e all'idea di uno sviluppo economico sostenibile.

Questi modelli di consumo delineano un orizzonte in cui si intravede il superamento del concetto di proprietà ed un'economia capitalistica 'tradizionale' costretta ad adeguarsi alle dinamiche di consumo previste dalla *sharing economy*. I critici dell'economia della condivisione invece pongono la questione della perdita delle tutele lavorative e l'abbassamento dei salari, in un mondo del lavoro popolato da lavoratori *freelance*, precari e poco tutelati, impegnati in attività economiche microimprenditoriali che offrono maggiore autonomia in cambio della perdita di una prospettiva lavorativa stabile e la diminuzione delle possibilità di impiego in realtà aziendali strutturate, in cui è possibile crescere professionalmente, percependo un reddito adeguato ai costi della vita. Per innovarsi, il capitalismo tradizionale deve rispondere a questa forma di economia che mette in discussione il concetto di proprietà e modifica gli attori economici, coinvolti nel processo sia come produttori che come consumatori.

Economia della condivisione ed economia dell'accesso

Che differenza c'è tra *sharing economy* e *access economy*

o economia dell'accesso? Quale di queste due nuove forme di mercato viene presa in considerazione quando si parla di economia della condivisione? Questo distinguo è necessario per cogliere meglio le sfumature del concetto di economia della condivisione e le sue dinamiche.

L'espressione economia della condivisione, anche detta 'economia della deintermediazione', è utilizzata erroneamente nei casi in cui un'azienda assume il ruolo di intermediario e controlla gli accessi al bene o al servizio condiviso, come nel caso di *Uber* o di *AirBnb*. In queste circostanze, secondo la *Harvard Business Review*, l'espressione corretta da utilizzare è 'economia dell'accesso'. La *Harvard Business Review* precisa infatti che «quando un'azienda è l'intermediario tra consumatori che non si conoscono tra di loro – non si può più parlare di condivisione» (1). Nella definizione di economia dell'accesso è insita la definitiva disambiguazione del concetto di economia della condivisione o *sharing economy*, spesso mal espresso o portatore di una velata retorica solidaristica. Sempre secondo la *Harvard Business Review* infatti la «condivisione è una forma di scambio sociale che avviene tra persone che si conoscono, e non prevede nessun profitto» (2).

Questa disambiguazione ci mette al riparo da futuri fraintendimenti e dalla retorica solidaristica che spesso ammantava i discorsi riguardanti alcune applicazioni del concetto di economia della condivisione. La precisazione riguardo l'esatta espressione da utilizzare in questi casi svela l'effettiva portata rivoluzionaria di questo innovativo modello di mercato, con cui il sistema capitalistico 'tradizionale' deve scendere a patti. La vera innovazione dell'economia dell'accesso sta infatti

nell'opportunità di ridurre i costi sostenuti dal fornitore e dal fruitore del bene o servizio oggetto della transazione. L'economia dell'accesso cambia la natura e il numero degli attori protagonisti della transazione economica. Nel mercato dell'accesso è infatti indispensabile la presenza di un terzo attore, l'intermediario, che si aggiunge alle figure del fornitore e del fruitore del bene o servizio. Prendendo ad esempio *AirBnB*, gli attori della transazione economica sono il possessore della casa che ne cede momentaneamente l'uso al turista o fruitore del servizio e il portale *AirBnB*, svolgente funzione di intermediario dietro il pagamento di una commissione. Questa transazione sarebbe impossibile senza l'intermediazione del portale e senza i servizi che questo offre a costi bassissimi:

- un'enorme quantità di case, stanze e soluzioni abitative temporanee per gli utenti;
- un sistema di valutazione del servizio offerto dai fornitori basato sulle recensioni dei passati fruitori;
- un portale e un marchio attendibili e utilizzati in ogni parte del mondo da utenti più o meno fidelizzati.

Immaginiamo solo quanto sarebbero stati più alti i costi per il fornitore e il fruitore del servizio, nel caso di una struttura ospitante classica, quale potrebbe essere un hotel o un *bed&breakfast*. Queste strutture offrono un servizio differente, magari più confortevole o semplicemente dotato di servizi accessori, ma dai costi più elevati, sia per il fornitore che per l'utente del servizio. Questa mutazione delle dinamiche di mercato è sicuramente stata agevolata dalla crisi economica, mettendo a disposizione dei fornitori e dei fruitori di un bene o servizio la possibilità di soddisfare i propri bisogni, senza dover

rivolgersi alle grandi organizzazioni aziendali rispondenti alle logiche del capitalismo 'tradizionale'.

Per avere un punto di vista diverso dai numerosi articoli e dalle letture, spesso con toni eccessivamente entusiastici, che circolano in rete sull'economia dell'accesso, è opportuno prendere in considerazione la critica mossa dal *New York Magazine* a questa tipologia di mercato. Il magazine americano ci offre infatti un punto di vista molto critico, in parte realista, in parte dai toni pessimistici, attribuendo il successo della *sharing economy* esclusivamente alla disoccupazione e alla depressione del mercato del lavoro. Per il *New York Magazine* infatti «molte persone – attraverso la *sharing economy* - provano ad arrotondare il loro basso stipendio monetizzando in maniera creativa le cose che posseggono e il lavoro che sanno fare» (3). Secondo questo punto di vista, la *sharing economy* non ha la portata solidaristica che molti gli attribuiscono ma soddisfa la necessità di produrre reddito di molte persone, offrendo loro l'opportunità di accedere liberamente ad un mercato senza barriere all'ingresso: questa dinamica ripropone uno dei principi fondanti del modello liberista della concorrenza perfetta, opponendosi alle schiacciante forme di economia oligopolistica presenti nella nostra contemporaneità.

Il *coworking*, economia della condivisione o economia dell'accesso?

Per rispondere a questa domanda bisognerebbe prendere in considerazione gli spazi di *coworking* caso per caso. Una metodologia a mio avviso utile per inquadrare i *coworking* nell'economia della condivisione o nell'economia dell'accesso

deve prendere in considerazione la presenza di un intermediario e l'uso che si fa del profitto derivante dalla locazione delle postazioni di lavoro. Considerando ambedue le grandezze, i modelli di *coworking* che si stanno sviluppando in Italia, soprattutto nella città di Milano, tendono ad instaurare un rapporto diretto tra fornitore e fruitore del servizio. In questo senso possiamo catalogare il *coworking* come un fenomeno rientrante nella casistica della *sharing economy*. Per quanto riguarda il profitto generato dalle attività di *coworking*, bisogna considerare caso per caso l'utilizzo che i fornitori del servizio fanno degli introiti derivanti dalle attività all'interno del *coworking*. Prendendo in considerazione questa seconda grandezza, possiamo definire il *coworking* come un ibrido all'interno di un modello di mercato ibrido come quello della *sharing economy*. Il *coworking* infatti offre ai suoi fruitori l'opportunità di condividere beni e servizi, di instaurare liberamente relazioni 'gratuite' basate sulla condivisione di competenze e conoscenze all'interno di una comunità non gerarchica, ma impone un prezzo d'accesso agli spazi e ai servizi che eroga. Questa è una delle motivazioni per cui non può rientrare pienamente nella nostra definizione di condivisione: quella «forma di scambio sociale che avviene tra persone che si conoscono, e non prevede nessun profitto.» Anche in questo caso l'approfondire la natura del *coworking* come fenomeno ibrido ispirato all'economia dell'accesso ci fa cogliere l'utilitarismo alla base di questa pratica e la sua reale portata innovativa.

Gli spazi di *coworking* sono indispensabili al settore dell'economia della conoscenza e ai suoi lavoratori perché offrono servizi necessari a costi molti bassi e innescano circuiti

di scambio di idee, conoscenze e competenze ispirati al concetto di *open source*. Oltre a questo, offrono la possibilità ai *freelance* di soddisfare il bisogno di accrescere le loro opportunità di lavoro, e quindi il proprio reddito. Gli spazi di *coworking* mettono a disposizione delle aziende operanti nell'economia capitalistica tradizionale l'opportunità di disporre di un bacino di professionalità tramite cui esternalizzare alcune indispensabili attività aziendali o interi rami d'azienda, risparmiando notevolmente sui costi di produzione.

In questa ottica, il *coworking* si configura come uno spazio in cui si incontrano la domanda e l'offerta di lavoro specializzato, ad alto tasso di creatività e competenze. Questo punto di vista è riassunto dall'affermazione di Capdevilla secondo cui «con la fine dell'era Fordista, i tradizionali raggruppamenti industriali (4) sono stati rimpiazzati dal 'network dell'innovazione' costituito da una rete di *microbusiness*, per mezzo dei quali le grandi aziende operano come ancore, attraendo i nuovi business nel raggruppamento aziendale. In questa ottica, gli spazi di *coworking* sono degli intermediari necessari all'attività di questa rete, oltre ad essere una piattaforma fisica adatta per questo scopo. (5)»

(1): Giana M. Eckhardt, Fleura Bardhi "The Sharing Economy Isn't About Sharing at All" <https://hbr.org> - 28 Gennaio 2015

(2): Giana M. Eckhardt, Fleura Bardhi "The Sharing Economy Isn't About Sharing at All" <https://hbr.org> - 28 Gennaio 2015

(3): Kevin Roose "The Sharing Economy Isn't About Trust, It's About Desperation" - <http://nymag.com> - 24 Aprile 2014

(4): Nella versione inglese, l'autore utilizza il termine cluster che secondo il dizionario di economia e finanza dell'enciclopedia Treccani si riferisce ad "[...] un'agglomerazione geografica di imprese interconnesse, fornitori specializzati, imprese di servizi, imprese in settori collegati e organizzazioni associate che operano tutti in un particolare campo, e caratterizzata dalla contemporanea presenza di competizione e cooperazione tra imprese."

(5): Capdevila, I. "Knowledge dynamics in localized communities: Coworking spaces as micro-clusters" - 2013



Timeline con le principali tappe del progetto



PARTE SECONDA

Il Progetto StartHub



1. Bando del Comune per scegliere i 25 promotori territoriali



2. Formazione dei 25 promotori territoriali



3. Divisione dei promotori in due gruppi: comunicazione e logistica



4. Sito web e redazione sito



5. Viaggio a Milano: visita ad altri coworking



6. Apertura: assemblee, sportelli informativi, etc.



7. Primo evento pubblico



8. Divisione nei gruppi: Progettazione Bando e Progettazione Spazio



9. Secondo evento pubblico



10. Evento Finale



11. Uscita del Bando

Introduzione al Progetto StartHub

Maria Pia Di Stasio e Simona Di Crescenzo

Il progetto StartHub e la sua realizzazione all'interno della città di Pescara, nascono dalla ferrea volontà di integrazione tra diverse tipologie di interventi: innovazione sociale, sharing economy, start up, utilizzo di spazi pubblici e possibilità di occupazione giovanile. L'idea, nonché l'obiettivo di base, risiede nel creare una nuova sensibilità verso la cosiddetta economia collaborativa fatta di condivisione, cooperazione e scambio, a beneficio dei cittadini e principalmente delle giovani generazioni.

L'amministrazione comunale ed il partenariato composto da alcune associazioni di categoria, hanno iniziato questo percorso partendo dal riconoscimento del ruolo dei Promotori Territoriali (PT) scelti dal Comue con bando pubblico, e dell'importanza della loro formazione, affondando le radici nelle cosiddette pratiche *peer-based*. I promotori territoriali, in quanto animatori e facilitatori culturali e soprattutto sociali, attraverso assemblee pubbliche, sportelli ed eventi, hanno cercato di inquadrare, ideare ed attuare un progetto di sviluppo integrato che, grazie alla creazione di una metodologia partecipativa, fosse in grado di imprimere slancio e dinamicità al territorio, migliorandone l'attrattività e catalizzando l'impatto.

Per farlo al meglio e in modo completo, erano necessari l'interessamento e la collaborazione di quell'universo giovanile tra i 18 e i 35 anni che vive in quei luoghi, li conosce dall'interno e li sa rappresentare. A tal fine è stato avviato un dialogo intersettoriale, atto a cogliere sfide ed opportunità e a creare sinergie strategiche, capaci di trasformare la 'volontà di fare' in 'possibilità di fare' e quindi l'attendismo in azione e la cultura di un'area, in un patrimonio di informazione, comunicazione, condivisione e diffusione chiamato *coworking*.

Promotori territoriali:

Giorgia **Altobelli**

Laura **Barile**

Cristina **Brandimarte**

Danilia **Campanozzi**

Michele **Capuni**

Emilio **Carlini**

Sonia **Carosella**

Francesco **Cipriani**

Aurora **De Deo**

Ester **De Marcellis**

Simona **Di Crescenzo**

Maria **Di Maro**

Maria Pia **Di Stasio**

Roberto **Ettore**

Annamaria **Marrese**

Mania **Mehrabi**

Filippo **Mucciante**

Silvia **Plevano**

Lucia **Prosperi**

Emiliano **Roberti**

Francesca **Russo**

Krizia **Sportelli**

Stefania **Valletta**

Anja **Verrigni**

Neo Promotori territoriali:

Fabio **Barile**

Alfredo **Bucciante**

Viviana **D'Alonzo**

Giampaolo **De Cerchio**

Elvira **Di Lorenzo**

Lucia **Galante**

Dora **Giammarco**

Giulio **Giarrocco**

Andrea **Pinna**

Arianna **Pipino**

Loris **Sichetti**

StartHub: un progetto bottom up

Mania Mehrabi



Alla costante ricerca di qualcosa, in moto perpetuo tra varie realtà: laureata nel 2011 in Lingue, Mercati e Culture dell'Asia presso l'Università di Bologna, diploma di qualifica in Social Media Marketing nel 2012, diploma di qualifica in Tecnico delle Preparazioni Alimentari nel 2015 con conseguenti esperienze lavorative in ristoranti stellati.

Al fine di un'accurata analisi del progetto StartHub per la realizzazione partecipata del primo *coworking* pubblico a Pescara, è utile soffermarsi su alcuni dati prima di addentrarsi nel merito.

Il contesto locale

Ogni anno, il sistema camerale abruzzese, pubblica un rapporto nel quale fotografa la condizione economica, sociale e culturale della città. Il Rapporto 2014 pubblicato dal Centro Regionale di Studi e Ricerche Economico-Sociali (CRESA), evidenzia che nel 2012 la popolazione pescarese è composta per il 28,9% da individui tra i 15 e i 39 anni. La popolazione residente nella provincia di Pescara, costituita dalle persone che vi hanno dimora abituale, al 31 dicembre 2012 conta 315.725 unità. Ciò significa che i giovani tra i 15 e i 39 anni nel territorio pescarese contano 91.244 unità. Questi dati ci indicano l'importanza quantitativa della popolazione giovanile di Pescara e portano a doverla considerare come una realtà tutt'altro che trascurabile all'interno della vita economica, sociale e culturale della città. Contribuiscono nelle aziende a creare ricchezza, nelle università e nelle scuole a produrre sapere, idee e cultura e infine a rendere la città vivace, fresca e dinamica.

È all'interno di questo contesto che nasce e si sviluppa il progetto StartHub per la creazione del primo *coworking* pubblico di Pescara, attraverso un percorso di partecipazione e condivisione con i beneficiari diretti (giovani tra i 18 e i 35 anni).

Pescara è una città dove l'amministrazione comunale non ha mai realizzato alcun intervento diretto sull'occupabilità giovanile. Al momento sul territorio esistono pochissimi

coworking e nessuno di questi è a partecipazione pubblica. Il progetto ha inteso supportare quindi l'autoimprenditorialità dei giovani residenti e domiciliati a Pescara attraverso l'utilizzo del patrimonio pubblico promuovendo l'innovazione sociale, culturale e tecnologica. A tal fine l'amministrazione metterà a disposizione un immobile/locale per la realizzazione del *coworking* pubblico. Per *coworking* pubblico s'intende uno spazio dove si realizzerà un ambiente di lavoro condiviso che abbia determinate regole e indirizzi specifici (es. canoni calmierati per giovani e altre categorie, servizi come nido, mensa, bar, attività di sensibilizzazione, finalità creative etc.) che sono stati decisi comunemente lungo l'arco del progetto.

Il processo partecipativo

Il progetto StartHub ha previsto, nella sua seconda fase, la stimolazione della partecipazione dei cittadini tra i 18 e i 35 anni di Pescara attraverso una serie di assemblee volte a coinvolgere giovani interessati a cooperare alla realizzazione del primo *coworking* pubblico della città. Il processo di coinvolgimento della giovane cittadinanza è stato possibile grazie all'attività dei promotori territoriali, propulsori del progetto, che hanno promosso e agevolato l'ingresso dei partecipanti alle assemblee; quest'ultimi chiamati a redigere le linee di indirizzo del *coworking* - aree di intervento, criteri, regole, servizi, suddivisione spazi - e il bando per designare il gestore dello spazio.

In questa fase i promotori territoriali sono stati affiancati e coordinati dai facilitatori del progetto, sulle modalità di svolgimento delle attività, preparando i materiali di lavoro e restituendo i risultati al termine delle attività assembleari.

Le assemblee tenute sono state otto: 4 assemblee informative e 4 assemblee deliberative. Tenute presso la Libreria Primo Moroni, l'ISIA, l'Università Europea del Design, Liceo Artistico Misticoni e Istituto d'Arte Bellisario di Pescara, Università di Pescara, Università di Chieti e l'ultima presso la sala Figlia Di Iorio presso la Provincia di Pescara. È stato durante queste assemblee che si sono avvicinati i nuovi partecipanti al progetto, che si sono sommati ai 25 promotori territoriali scelti dal Comune di Pescara attraverso un avviso pubblico. Il percorso, in questa fase, ha dunque teso a costruire pratiche e metodi di partecipazione e coprogettazione con i portatori di interessi e bisogni.

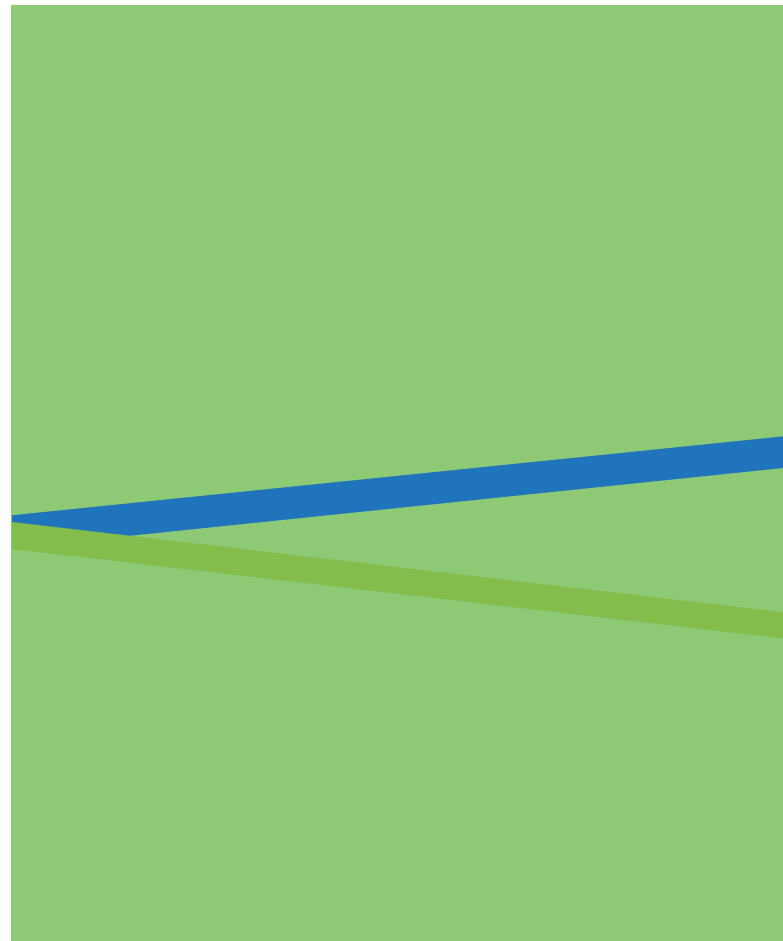
Questa fase ha previsto anche l'apertura di uno sportello comunale StartHub animato dai partner, dai promotori territoriali e dai giovani beneficiari coinvolti nel progetto. Lo sportello ha avuto il duplice scopo: offrire un servizio ai giovani della città e avvicinarli al progetto. La fase di coinvolgimento della cittadinanza è stata utile a rendere consapevoli e responsabili i giovani delle problematiche inerenti l'interesse pubblico e la cittadinanza attiva, a promuovere stili di vita cooperativi, sostenibili e rivolti alla compartecipazione cittadino/comune, a difendere e valorizzare il bene comune e a valorizzare il patrimonio pubblico dismesso o non utilizzato.

I promotori territoriali sono stati il punto focale di un progetto nel quale hanno avuto il loro ruolo di attivare un percorso di informazione, partecipazione e conoscenza tra i loro coetanei su cos'è un *coworking* e cosa si appresta a fare l'amministrazione con l'attivazione del primo *coworking* pubblico. Nella fase finale di questo coinvolgimento, attraverso l'ausilio dei promotori, dei partner e degli altri giovani avvicinati al progetto,

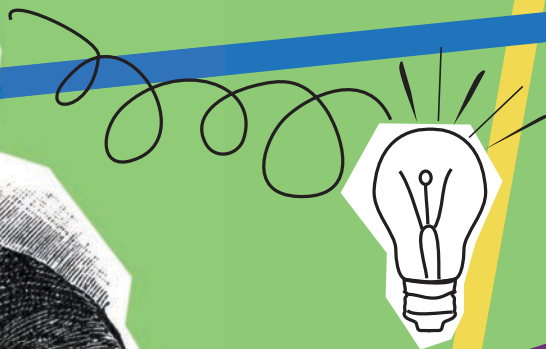
l'amministrazione ha stilato delle linee guida e un piano operativo e realizzativo tenendo conto del percorso partecipativo messo in atto.

Questa fase è stata una delle più importanti all'interno di StartHub poiché la qualità di un progetto dipende sempre più da quanto i singoli individui apportano in termini di conoscenza e creatività. Un progetto nel quale l'azione individuale ha lasciato il posto all'azione collettiva e connettiva, dove i promotori e i giovani coinvolti in un secondo momento, hanno lavorato interdipendentemente verso un unico obiettivo. Come a dire che l'innovazione sociale per Pescara, nell'ambito dell'apertura del primo *coworking* pubblico della città, non è nato in gruppi di lavoro omogenei ma dall'incontro tra persone, competenze ed esperienze diverse. Tutti concetti che risultano l'emblema del *coworking* stesso, inteso come forma innovativa di lavoro.

Condividere uno spazio, accogliere il cambiamento dei paradigmi lavorativi, collaborare tra professionisti che non si sarebbero conosciuti in altro modo, costruire un progetto, fare rete uscendo dalla condizione di isolamento, creando infine una comunità multi-professionale: questo è stato StartHub nella fase appena descritta e questo è il prototipo del *coworking* di Pescara.



La vera innovazione di un'idea
è realizzarla.



Thomas Edison
inventore della lampadina

I promotori territoriali

Krizia Sportelli



Project/Account Manager

Organizzazione Eventi e Comunicazione.

Si occupa di organizzazione eventi, principalmente business e sportivi, e di comunicazione in generale.

Chi sono i promotori territoriali? È una domanda cui non è facile rispondere, perché si tratta di una nuova figura professionale, che viene utilizzata in diversi ambiti, ereditata dagli americani e che in Italia pochi conoscono e molti confondono.

Dal nostro punto di vista, di promotori territoriali, sembra quasi di dover rispondere alla domanda esistenziale 'Chi siamo noi?' Le considerazioni che si possono fare sono più ampie del dovuto, anche perché, ad oggi, su questa professionalità, ognuno di noi promotori ha la propria idea personale. Per questo il modo migliore per parlarne è quello di scriverne di getto, per inquadrare e dare un senso ad un'esperienza vissuta così a pieno, da non dare il tempo di osservarla con il giusto distacco.

Per spiegare chi sono i promotori del progetto Starthub, è utile raccontare come lo siamo diventati, attraversando la storia di questi mesi passati insieme.

Percorso dei promotori territoriali

Già dalla lettura del bando di partecipazione al progetto, a cui oltre cento ragazzi hanno partecipato, il primo dubbio era proprio quello: 'Ma chi sono 'sti promotori territoriali?' Ebbene sì, la figura del promotore territoriale o del *peer educator* era ignota e sconosciuta a noi quanto probabilmente a voi che leggete. E allora chiediamo aiuto all'amico *Google*.

«La *peer education* (alla lettera 'educazione tra pari', ma secondo alcuni autori più correttamente traducibile come 'prevenzione tra pari') è un metodo d'intervento particolarmente utilizzato nell'ambito della promozione della salute e più in generale nella prevenzione dei comportamenti a rischio. In essa, alcune persone opportunamente formate (i *peer educator*)

intraprendono attività educative con altre persone loro pari, cioè simili a loro quanto a età, condizione lavorativa, genere sessuale, status, entroterra culturale o esperienze vissute. Queste attività educative mirano a potenziare nei pari le conoscenze, gli atteggiamenti, le competenze che consentono di compiere delle scelte responsabili e maggiormente consapevoli riguardo alla loro salute. La *peer education* si prefigge dunque di ampliare il ventaglio di azioni di cui una persona dispone e di aiutarla a sviluppare un pensiero critico sui comportamenti che possono ostacolare il suo benessere fisico, psicologico e sociale e una buona qualità della vita.» (da Wikipedia)

Leggendo questa definizione si può pensare da subito: ma che c'entra la sociologia, la psicologia e addirittura la prevenzione della salute con questo progetto? In effetti poco o niente. Eppure questa definizione, rileggendola oggi e cercando di contestualizzarla nell'ambito del progetto, sembra più vicina a quello che siamo noi.

Di nuovo si può chiamare in soccorso Google:

«La ricerca di emozioni che accompagna sempre più l'organizzazione del tempo libero ha portato in questi ultimi anni ad una crescente offerta di eventi (culturali, cinematografici, musicali, teatrali, gastronomici, ecc.) che rappresentano gli strumenti più efficaci di valorizzazione del territorio. Il promotore territoriale si occupa di captare, 'fotografare' e comunicare tutti i fenomeni nuovi di un territorio. L'idea alla base di questa nuova professionalità è quella di trasformare la 'cultura' di un'area in un patrimonio di informazione, comunicazione, diffusione, in grado di diventare prodotto commerciale: cercando naturalmente di mantenerne alta la qualità. Tale attività viene svolta da

libero professionista, o in forma individuale o con uno studio. I clienti sono in genere soggetti pubblici, enti del turismo o dello spettacolo, media, televisioni e giornali locali.» (Da portale dell'orientamento del lavoro)

Emozioni, cultura, patrimonio, comunicazione, adesso si che l'amico Google avrebbe potuto giustificare l'iscrizione al bando di giovani come noi! Senza dilungarmi in speculazioni linguistiche o semiotiche, ma prima di continuare con il racconto, è utile una riflessione. Con la prima definizione capiamo come il promotore lavora e quali strumenti ha a sua disposizione: è un'educatore che si pone in una posizione di parità rispetto al proprio interlocutore e che utilizza lo scambio di informazioni e competenze per valorizzare per esempio un progetto, come nel nostro caso. La seconda definizione invece traccia intanto dei confini, cioè l'ambito culturale, all'interno del quale opera il promotore. Ma pone l'accento soprattutto sulle sue capacità comunicative tali da ampliare la visibilità del progetto e potenziarne le possibilità.

Superate le selezioni del bando, siamo diventati un bel gruppo di ragazzi che avrebbero affrontato insieme tante esperienze, lavori, difficoltà e risate. Nel gruppo alcuni di noi già si conoscevano, presto altri sarebbero diventati nuovi amici, altri dei simpatici conoscenti e con altri ancora non ci si sarebbe mai trovati d'accordo su niente. La maggior parte del gruppo si occupa di psicologia e sociologia, ed un altro gruppetto proviene dal mondo della comunicazione.

Formazione e azione

Il percorso e il lavoro realizzato si può riassumere in due parole: 'formazione' e 'azione'. Due parole che descrivono due fasi che

in realtà non hanno mai avuto un inizio e una fine distinte, al contrario più volte le abbiamo affrontate di pari passo.

La formazione è cominciata da subito con dalle lezioni in aula, divise per moduli e tenute dai partner del progetto. A noi sembrava di essere tornati al calvario della scuola ed essere investiti da una tempesta di nozioni, competenze, formule, riflessioni ed opinioni. Principalmente gli incontri vertevano su economia e lavoro, affrontando aspetti anche legali ed amministrativi. Ben presto però le lezioni sono diventate solo una premessa della nostra vera formazione: capire cos'è la *sharing economy*. Un modello economico basato sul principio della condivisione infatti, va ben oltre il mondo del lavoro ed affonda le sue radici proprio su aspetti più sociologici e comportamentali che su leggi economiche. Così, chi più per entusiasmo e curiosità e chi più per stare al passo con il gruppo, abbiamo accettato questo modello come cuore pulsante del nostro progetto, come paradigma da rispettare in ogni nostra futura azione e soprattutto come una rivoluzione del nostro modo di lavorare in gruppo.

La parte più difficile è stata proprio questa. Spesso non abbiamo raggiunto l'obiettivo, ma lo abbiamo sempre cercato nelle nostre riunioni: essere un gruppo che lavora bene insieme, non escludere mai nessuno. Un gruppo che porta avanti un progetto sulla stessa linea d'onda, un gruppo che condivide le esperienze, le convinzioni, i modi di fare, le informazioni e le competenze anche con chi non si sceglie. Chi sa di più offre la sua esperienza, chi sa di meno sicuramente troverà il momento di ricambiare il favore. C'è chi lavora di più e chi di meno, chi partecipa sempre agli incontri e chi quasi mai, chi si è offeso per quel motivo e chi su quel motivo ci ride su. C'è chi non ha mai lavorato prima

e chi ha già accumulato tante esperienze, chi ha pazienza e chi ha fretta, chi ha voglia di imparare e chi crede di sapere tutto. Ma non c'è spazio per gare, manie di protagonismo o complessi di inferiorità, siamo educatori alla pari.

La fase di 'azione' è stata altrettanto dura, ci siamo impegnati tanto per comunicare cosa stavamo facendo, come il *coworking* avrebbe migliorato le nostre condizioni lavorative, cosa avrebbe fatto il *coworking* per la nostra città. Ma non solo. Il nostro obiettivo era di favorire un contesto, grazie allo scambio e le relazioni, aperto a nuove considerazioni e riflessioni. Il nostro obiettivo era costruire una platea di persone informate e preparate ad accogliere una rivoluzione di cui il *coworking* è solo uno dei tanti aspetti. Siamo partiti allora con piani comunicativi, blog, video, portale, social, assemblee, eventi, sportelli informativi. Ed ogni volta che veniva presa una decisione, ci preoccupavamo se stavamo seguendo il nostro nuovo paradigma, se alla base c'era sempre lo spirito di condivisione. Delle volte forse esageravamo, per esempio durante una delle ultime riunioni, per organizzare l'evento '*Yes, we share*' all'interno del Mercato coperto, l'obiettivo era che ogni singolo aspetto dell'evento dovesse trasmettere al pubblico il concetto della condivisione: «Dibattito?» «Troppa divisione tra relatori e pubblico, togliamo le pedane, togliamo il tavolo dei relatori, praticamente mettiamoli tra il pubblico.»

«Prepariamo una scaletta di domande per gli ospiti?» «Troppo prestabilito, e chi siamo noi per sapere cosa vuole pubblico, le scrivono loro su dei post-it e poi noi le leggiamo!»

«Allestiamo la location?» «Ma no, riempiamola delle opere degli altri, intercettiamo e coinvolgiamo gli artisti della nostra città.»

Essere in un gruppo di venticinque ragazzi *peer educator*, è stato un esperimento di lavoro condiviso. E questo è il senso di questa esperienza. Era strano, mentre gli altri ci chiamavano già promotori, noi invece ci stavamo ancora collaudando. Se fossimo stati promotori della prevenzione della salute, come nella prima definizione, forse non ci sarebbero stati tutti questi problemi. Ma non sarebbe stato un paradosso?

Dei promotori alla pari, che professano il concetto dalla condivisione e che tra di loro non hanno affrontato e sperimentato le dinamiche proprie di un lavoro condiviso alla pari? È qui che lo siamo diventati.

Abbiamo lavorato bene, delle volte più e delle volte meno, ma siamo soddisfatti di ciò che abbiamo creato e contenti dei nuovi amici che ci sono fatti.



I gruppi di lavoro e la formazione

Stefania Valletta



Assistente sociale con il sogno di lavorare nel settore delle adozioni internazionali. Amante delle arti orafe, ho una mia linea di gioielli che creo e realizzo "handmade". Attualmente svolgo attività educative e di integrazione.

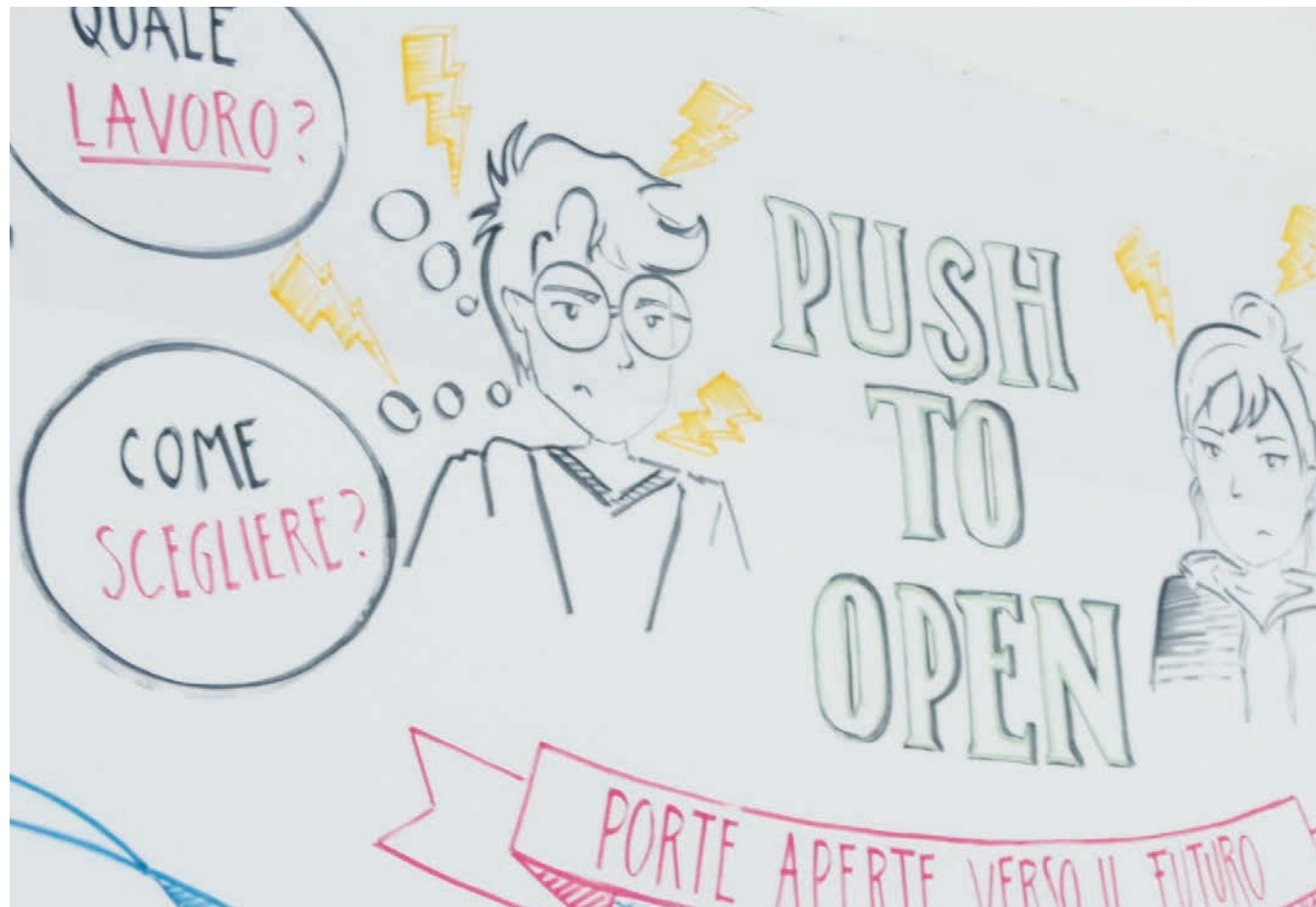
La nostra avventura in Start hub, per noi *peer educator*, è iniziata con un percorso formativo. Le prime mattine eravamo spaesati, curiosi di comprendere ciò che ci aspettava ma allo stesso tempo orgogliosi di essere stati selezionati e tra di noi si percepiva l'entusiasmo di voler vivere l'opportunità che ci era stata data.

La formazione

Le associazioni partner ci hanno poi aiutati a capire meglio; Confesercenti Pescara, Cgil Pescara, Cna servizi Pescara e Movimentazioni, affiancate dal Comune di Pescara, ente capofila del progetto, hanno curato la nostra formazione con argomenti mirati quali: la democrazia partecipata, il diritto del lavoro e la creazione d'impresa ispirato ai metodi dell'educazione non formale.

La formazione iniziale ci ha aiutati a pensare alle fondamenta per ideare e per immaginare qualcosa che prima di Start hub, la maggioranza di noi non conosceva: uno spazio pubblico dedicato al lavoro autonomo, un luogo per intercettare le migliori energie creative della città, vivendo così un contesto favorevole alla formazione e allo sviluppo delle professionalità ovvero del *coworking*.

Il percorso ha richiesto l'utilizzo della metodologia di lavoro di gruppo attraverso la quale, noi *peer educator*, ci siamo adoperati e aiutati reciprocamente sentendoci corresponsabili del risultato finale. In tale prospettiva, la formazione che alcuni dei partner hanno pensato per noi ha assunto un ruolo rilevante, facilitatore di apprendimento e di organizzatore delle attività; nel percorso siamo stati sostenuti da un clima relazionale positivo promuovendo un continuo processo di '*problem solving*'



di gruppo', grazie al quale si sono raggiunti obiettivi che hanno beneficiato del contributo personale di ognuno di noi.

Gli 'strumenti' che ci sono stati forniti, specialmente nei momenti di autovalutazione, per stimolare le nostre le capacità metacognitive di riflessione, ci hanno resi più consapevoli del momento storico che stiamo vivendo, sulle cause delle difficoltà che dobbiamo quotidianamente affrontare e sulle possibili soluzioni attuabili .

I due gruppi: comunicazione e logistica

Nella fase successiva alla formazione, affinché il progetto StartHub potesse avere una notevole risonanza a livello territoriale, e quindi raggiungere un pubblico più vasto possibile, ci siamo divisi in due gruppi, quello di logistica e quello di comunicazione, per poter agire su mirate attività in base alle capacità e propensioni personali.

Il primo gruppo, nello specifico, si è occupato di pianificare, organizzare e concordare le attività riguardanti eventi e giornate previste dal progetto, mentre il secondo ha ideato e curato i contenuti e le strategie di comunicazione più idonee a far conoscere il *coworking* promosso dal progetto. Il lavoro che ha caratterizzato il nostro percorso oltre ad essere pensato, costruito e monitorato insieme ai partner e al Comune, ci ha insegnato maggiormente il concetto di reciprocità nel quale tutti sono chiamati a collaborare in vista di obiettivi condivisi.

La prima fase del nostro cammino in StartHUB ci ha permesso quindi di conoscere una realtà che richiede la capacità di mettersi in gioco, la continua auto osservazione, la riflessioni su se stessi e lo sperimentarsi ma anche il sentirsi tutelati, grazie al

lavoro di *équipe* con il quale, il *brain-storming* ci ha consentito di confrontarci e di conoscere modi di vivere e punti di vista diversi che, anziché risultare ostacolanti si sono rivelati vere e proprie risorse che hanno arricchito ognuno di noi.

Questa esperienza ci ha permesso di provare una carica energetica e motivazionale fatta di abbracci, complicità, emozioni e delle volte anche discussioni, che però hanno reso più produttivo il legame creato e maturato nel corso di questo periodo. Insieme abbiamo potuto constatare la fatica e il carico emotivo che necessariamente accompagnano ogni relazione che si viene ad instaurare ma soprattutto la capacità di riuscire a fronteggiare situazioni di vario genere.

Ciò che abbiamo appreso in questi mesi non sono solamente informazioni, nozioni e contenuti di tipo teorico, pratico e formativo: abbiamo potuto capire il nostro ruolo in un progetto che, inizialmente, ci sembrava non avere fondamenta empiriche, e di cui risultava difficile immaginare i frutti.

La vera difficoltà è stata nel riuscire a fronteggiare situazioni che evocano cambiamenti anche a livello personale, che siamo riusciti a maturare dentro di noi, e che StartHub ha fatto emergere.



Le dinamiche di gruppo: una lettura sistemico-relazionale

Anna Maria Marrese



Psicologa-Specializzanda in Psicoterapia sistemico relazionale. Mi occupo di prevenzione del disagio e promozione del benessere psicologico. Consulenze e supporto psicologico. Organizzo seminari, corsi e attività psicologiche per coppie, famiglie, bambini e gruppi.

«Ritrovarsi insieme è un inizio, restare insieme è un progresso, ma riuscire a lavorare insieme è un successo.»(Henry Ford)

Approcciare e descrivere il Progetto StartHub, secondo l'ottica sistemica, significa cercare di soddisfare l'esigenza di comprendere una realtà complessa, mettendo in connessione più elementi tra loro interagenti. Vuol dire mettere in luce da una parte il sovrasistema -apparato burocratico, differenze gerarchiche e generazionali- e dall'altro il sottosistema -la vasta rete di relazioni che hanno creato la realtà di questo specifico progetto-; significa riconoscere il progetto come un ampio sistema aperto allo scambio con l'esterno.

Il mio punto di vista è influenzato dall'essere coinvolta in prima persona all'interno del Progetto, nel ruolo di Promotrice Territoriale, ma la mia formazione professionale come Psicologa -specializzanda in terapia sistemico relazionale- mi ha aiutata ad osservare e descrivere le dinamiche del gruppo da un punto di vista intermedio, tra il dentro e il fuori. Gli occhiali attraverso i quali ho scelto di farvi conoscere la nostra esperienza, sono quelli legati alla teoria generale dei sistemi, modello che ha sostituito quello di causalità lineare negli anni '70, e che si propone di comprendere una realtà complessa, considerando i fenomeni nel loro reciproco rapportarsi.

Il gruppo

La 'nascita' di un gruppo, nell'accezione psicologica, si verifica sotto la spinta di motivazioni ed esigenze che accomunano più soggetti. Ogni gruppo crea una sua specifica ed irripetibile storia e, come ogni sistema, ha il proprio ciclo di vita. La sua esistenza si snoda lungo un periodo di tempo estremamente variabile,

durante il quale il gruppo viene spinto da mutevoli dinamiche e man mano si definisce e prende forma in base ai risultati raggiunti e al livello di soddisfazione conseguente dei propri membri. È un sistema dinamico e mutevole, e proprio il costante cambiamento ne costituisce la crescita.

Il nostro gruppo di Promotori Territoriali è nato dall'incontro di persone provenienti da diverse formazioni ed esperienze professionali, e ha lavorato insieme a partire da ottobre 2015 fino a giugno 2016. Siamo stati selezionati, attraverso un bando pubblico, a cui ognuno di noi ha partecipato spinto dalla curiosità e dal desiderio di arricchirsi di una nuova esperienza formativa. Un certo grado di disomogeneità ha sicuramente alimentato l'interesse reciproco ed un funzionamento piuttosto equilibrato del gruppo, poiché è stato possibile nel tempo, valorizzare le nostre identità e competenze.

Dal momento della formazione in poi le nostre diverse esperienze, si sono inserite all'interno di un'unica cornice di riferimento: la costruzione del primo coworking pubblico a Pescara. È all'interno di questo contesto che ha avuto inizio la nostra storia di condivisione. In questa fase iniziale conoscitiva-esplorativa, abbiamo potuto esaminare la fertilità del terreno relazionale, orientandoci rispetto ai comportamenti da tenere e alla natura dell'obiettivo da perseguire.

In questo primo periodo di avvio, nel quale non tutto ci appariva chiaro, abbiamo fatto grande riferimento ai nostri formatori *partner* del progetto, cercando di capire come muoverci in questa avventura, per noi nuova. Cercavamo risposte ben definite e una mappa da seguire. Solo in seguito abbiamo capito che nessuno poteva effettivamente fornirci un quadro chiaro e incorniciato,

perché StartHub è un progetto *work in progress*, e nessuno avrebbe potuto stabilirne le sorti a priori. Con il trascorrere dei mesi, abbiamo compreso che molto dipendeva da noi e da come avremmo voluto incastrare le tessere di questo mosaico, il cui solo imperativo era la condivisione.

Le relazioni e la comunicazione

Il nostro team, considerando solo la squadra dei Promotori Territoriali, appartiene alla categoria 'gruppo di medie dimensioni'. Inglobando invece, all'interno di questo sottogruppo, anche i Partner del progetto e tutti coloro che si sono uniti a noi nelle varie fasi, il numero delle persone coinvolte aumenta e di conseguenza anche la complessità dell'intero sistema StartHub. Maggiore è il numero dei componenti di un sistema, maggiore è la sua complessità. Questa specificazione è molto importante per capire le relazioni esistenti tra i diversi componenti del gruppo. Se infatti nel piccolo gruppo sono possibili sia il riconoscimento reciproco e la rappresentazione ben definita dei membri, delle loro emozioni e sentimenti, tutto questo richiede molto più tempo all'interno del gruppo allargato. Inoltre in quest'ultimo le relazioni di distanza e indifferenza tra i membri sono sicuramente più numerose di quelle di simpatia. Il fatto di essere molti, non tutti territorialmente vicini e impegnati, oltre che nel progetto StartHub, in altri progetti formativi, può aver favorito l'instaurarsi di alcuni rapporti piuttosto che di altri, così come aver incoraggiato l'ulteriore suddivisione in sottogruppi.

Quando le persone si conoscono definiscono il loro modello di relazione, attraverso il continuo scambio di comunicazioni e comportamenti. La ripetitività di certi schemi può essere letta

come un principio che governa la vita del gruppo e in tal senso il gruppo è un sistema governato da regole. Regole non sempre esplicite, ma pur sempre presenti.

In quest'ottica ognuno di noi, visto all'interno del progetto, non può più essere inteso come un'entità a sé, isolato dal contesto, ma deve essere al contrario identificato dalle sue relazioni con gli altri membri del sistema. Inoltre, il gruppo non potrà essere considerato la semplice somma dei suoi componenti, ma come un tutto organizzato le cui transazioni sono espressione di un più alto livello di complessità. In questo senso noi tutti abbiamo contribuito a creare qualcosa di unico ed irripetibile: un progetto nel quale identificarci e migliorare.

La pragmatica della comunicazione umana offre strumenti utili alla comprensione dei comportamenti comunicativi e relazionali e ai differenti significati che essi possono assumere per i soggetti che entrano in relazione. In particolare, prendendo in considerazione il principio secondo il quale «tutti i componenti all'interno di un sistema hanno valore di comunicazione verso gli altri membri di quel sistema» e il primo assioma della comunicazione umana secondo il quale «è impossibile non comunicare», sono stati centinaia i messaggi comunicativi, verbali e non, che hanno animato la vita del nostro gruppo in questi nove mesi!

Per comunicare, innanzitutto tra noi, ma anche con tutte le persone con le quali per diversi motivi e intenti ci siamo interfacciati, abbiamo utilizzato tutti i mezzi a nostra disposizione: riunioni, chiamate, sms, *WhatsApp*, *email*, comunicazioni ufficiali, stampa, volantinaggio, ecc. Ogni strumento in nostro possesso è stato utile ai diversi scopi che ci siamo di volta in

volta prefissati, ma tra tutti, credo che il potersi incontrare e creare rapporti da persona a persona, ancora oggi all'interno di un mondo sempre più tecnologico, sia stato e rimarrà il miglior modo di lavorare in gruppo.

Tutti i sistemi possono essere aperti o chiusi: i sistemi chiusi sono quelli schermati ed impermeabili. StartHub al contrario è sicuramente un sistema aperto, in continuo scambio di materiali, di energia e informazioni con l'ambiente circostante. Come Promotori Territoriali, il nostro ruolo principale è stato quello di interfacciarci con il territorio per cercare di costruire un vero e proprio crogiolo di idee e piani innovativi, e dar vita così al primo spazio di *coworking* pubblico. I

Il progetto è ancora in itinere, ma il ciclo vitale del nostro gruppo di Promotori Territoriali sta invece per concludersi. Aldilà degli obiettivi raggiunti, io credo che resteranno le relazioni e l'arricchimento che da esse è derivato. Noi Promotori Territoriali ad oggi, dopo questa esperienza, possiamo dire di aver affinato le nostre competenze come osservatori e attivatori di relazioni, protagonisti-costruttori e diffusori di nuovi modelli culturali e soprattutto lavorativi.

Dalla nostra esperienza abbiamo imparato che uno degli aspetti principali da curare nel lavoro di condivisione, oltre agli aspetti comunicativi e relazionali, è il clima, ovvero l'insieme di opinioni, sentimenti, percezioni dei membri, che riflettono la qualità dell'ambiente di gruppo ovvero la sua 'atmosfera'.

Crediamo sia indispensabile creare un clima nel quale si possa metacomunicare, confermare l'altro e ricevere conferme, interagire e soprattutto poter essere se stessi.



Le assemblee e gli eventi pubblici: il progetto si apre alla città

Dinalia Campanozzi



Insegnante di lingue,
traduttrice, giornalista
pubblicista, bibliotecaria
professionista e operatrice
culturale.

Appassionata di arte, cultura,
letteratura e musica, amo
tutto ciò che implica creatività
e libera espressione di sé.

Il progetto StartHub entra nella sua fase di massima operatività attraverso l'organizzazione e lo svolgimento di assemblee ed eventi pubblici. Le assemblee rappresentano il cuore del progetto, la sua apertura ai cittadini locali, che sono destinatari e potenziali fruitori del futuro *coworking*. Attraverso di esse i cittadini hanno avuto la possibilità di venire in contatto diretto col progetto, di informarsi attraverso i Promotori Territoriali delle sue fasi realizzative e progettuali, di fare proposte costruttive, di fornire i propri contatti per scambi e collaborazioni, di entrare in una rete di contatti e fare *networking*.

Le assemblee

Lo scopo delle assemblee è duplice: da un lato presentano al pubblico il progetto, dall'altro sono utili ai promotori per raccogliere informazioni, idee e suggerimenti per definire meglio il taglio e la tipologia di servizi da includere nel *coworking* pubblico. I cittadini sono i veri protagonisti del progetto che si basa sul concetto di partecipazione dal basso, di scambio orizzontale di idee, inclusione, condivisione e apertura. Essi sono invitati sin da subito a esprimere le proprie opinioni sul progetto e a mettersi in gioco sul campo insieme ai promotori per decidere insieme democraticamente le caratteristiche del futuro *coworking*. Il progetto prevede, infatti, il coinvolgimento in itinere di altri giovani interessati e pronti ad unirsi ai promotori iniziali per elaborare insieme un'idea di *coworking* innovativa e partecipata. Successivamente sono chiamati a definire le linee guida da inserire nel bando che assegnerà la gestione del *coworking* e l'allestimento del futuro spazio. In questo modo si amalgamano insieme competenze e esperienze personali, idee

e diversità utili all'elaborazione di proposte che rispondano al meglio alle esigenze economiche e sociali del territorio.

I promotori territoriali hanno organizzato 7 assemblee e 3 eventi pubblici. Nella fase precedente essi si sono costituiti in due gruppi operativi per organizzare e gestire i contenuti da veicolare sia durante le assemblee sia attraverso i mezzi di comunicazione on line (*fan Page* di *Facebook*, sito *web* del progetto, blog, *newsletter*) nonché di individuare luoghi e date delle assemblee e permetterne il corretto svolgimento. I gruppi hanno cercato sempre di comunicare e favorire lo scambio di informazioni soprattutto attraverso l'uso dei *social media*, anche se talvolta si sono riscontrati limiti e carenze comunicative e interpretative, insiti anche nella natura nel mezzo di comunicazione. Insieme i gruppi hanno sinergicamente collaborato nel promuovere sia *on-line* che *off-line* le assemblee, condividendo e scambiando competenze utili alla loro organizzazione.

La prima assemblea pubblica si è svolta nella Libreria Primo Moroni, sede dell'associazione e partner Movimentazioni.

I Promotori hanno potuto inaugurare questa nuova fase di contatto col pubblico mediante alcuni giochi tesi a coinvolgere e rompere il ghiaccio tra i numerosi partecipanti accorsi. Si è poi spiegato il progetto, le sue varie fasi, i suoi obiettivi e l'impatto sperato constatando l'elevato interesse dei giovani verso questo tipo di proposte innovative. Durante la prima assemblea era presente un pubblico ideale e sensibile rispetto all'economia della condivisione, o *sharing economy*, composto da giovani studenti universitari e liberi professionisti di età compresa tra 20 e 40 anni, proiettati al mondo del lavoro e perciò altamente ricettivi a stimoli e idee innovativi e dal taglio aperto. Le successive quattro

assemblee si sono svolte in Istituti Superiori (Liceo artistico Bellisario Misticoni) e Scuole di Specializzazione ad indirizzi di design e creatività (UED e ISIA), coinvolgendo prevalentemente studenti delle ultime classi prossimi al diploma. Si è, però, in queste sedi riscontrata una bassa ricettività al tema della *Sharing Economy* e del lavoro condiviso nel *coworking*, considerati per lo più una bella utopia difficile da realizzare nel territorio pescarese. In questo caso i giovani studenti sono proiettati per la maggior parte a proseguire gli studi e le specializzazioni anche al di fuori della città e della Regione. Le ultime due assemblee si sono svolte nelle due sedi dell'Università 'G. d'Annunzio' di Pescara e Chieti dove si è naturalmente convogliato un ristretto e interessatissimo pubblico di studenti e neo laureati. Essi si sono dimostrati attivi e partecipativi nel corso delle assemblee, proponendo svariate idee, fornendo preziose esperienze personali e suggerimenti su aspetti da sviluppare. Allo scopo di raccogliere idee e *feedback* da parte del pubblico presente, dopo ogni assemblea è stata distribuita ad ognuno una scheda di valutazione su cui lasciare commenti e suggerimenti a proposito del progetto, dati personali e proposte di ogni genere. Attraverso di esse i promotori hanno quindi potuto raccogliere contatti preziosi che si sono rivelati utilissimi nelle fasi successive del progetto.

I promotori hanno partecipato attivamente a tutte le fasi organizzative e operative delle assemblee confrontandosi, e qualche volta scontrandosi per questioni di errata comunicazione. In generale ognuno dei promotori si è posto in maniera propositiva ed entusiasta, apportando le proprie competenze e alternandosi nelle varie attività richieste e necessarie (esposizione del progetto al pubblico, supporto

tecnico, organizzazioni del metodo espositivo, preparazione di scalette, distribuzione delle schede di valutazione, accoglienza del pubblico, informazione, etc).

Gli eventi pubblici

Oltre alle assemblee il progetto ha previsto l'organizzazione di tre eventi pubblici di richiamo anche istituzionale, orientati a diffondere ad un'audience sempre più allargata la conoscenza del progetto. Il primo evento pubblico di StartHub si è svolto il 27 marzo nella sede del mercato coperto di Piazza Muzi recuperato attivamente nel centro di Pescara. Preceduto da un'ampia campagna di comunicazione sia *on-line* che attraverso locandine, volantini e una conferenza stampa al Comune, l'evento ha scandito un momento chiave nel percorso progettuale, che ha segnato la fine delle assemblee e l'inizio della fase di progettazione effettiva del futuro *coworking*. Molti tra i promotori territoriali si sono voluti mettere in gioco nella sua complessa organizzazione, formando altri gruppi di lavoro dedicati esclusivamente all'evento.

Immediatamente è stata definita la scaletta della giornata, che si è svolta a partire dal pomeriggio fino alla sera ed è stata suddivisa in due parti: una prima parte di presentazione del progetto e di interventi aperti sul tema della condivisione, e a seguire un piccolo spettacolo teatrale contemporaneo centrato sui temi proposti. La serata è terminata con un *dj set*, che ha accompagnato un momento conviviale finale.

Per quanto riguarda l'allestimento dello spazio, l'associazione Millimetri, altro partner del progetto, ha coordinato i lavori, collaborando con alcuni dei promotori. A questo fine è stato

indetto e promosso un bando a livello locale finalizzato alla ricerca di artisti, designer, fotografi e creativi di ogni genere interessati a voler esporre durante l'evento le proprie opere ricavandone visibilità. Il tema scelto è stato la condivisione e le adesioni sono state numerose tra artisti, fotografi, artigiani e designer del territorio.

Parallelamente altri promotori hanno lavorato, collaborando con i grafici di Ecomood, alla preparazione della campagna di comunicazione con locandine e flyer e distribuiti per la città, e alla predisposizione dei contenuti e degli interventi da ospitare nella prima parte dell'evento. Per il dibattito si è scelto di invitare due personalità giovani e dinamiche di origini abruzzesi, con esperienza nel settore a livello nazionale: Elena Patachini, *Community Manager* presso Avanzi di Milano e Tommaso Spagnoli, fondatore e *Community Manager* del *Fablab* romano SPQWork e esperto in *Web Marketing*.

In uno spazio allestito creativamente da nastri colorati, scatole di cartone che indicavano il pensare fuori dagli schemi (out of the box), arredi dal design eco sostenibile e arricchito da tele, creazioni d'artigianato e fotografie è finalmente cominciato 'Yes We Share!'. Il primo *Community Party* di StartHub. Il clima tra tutti gli organizzatori è stato collaborativo e complice, orientato verso un comune obiettivo, e l'atmosfera dinamica e amichevole che si è creata nella sala ha favorito il coinvolgimento di un pubblico interessato alla qualità dei contenuti offerti e al valore aggiunto in termini artistici dell'allestimento.

Gli ultimi due eventi sono in fase di organizzazione, e rappresenteranno il momento finale del progetto, per continuare il percorso di apertura al territorio e aprire a nuove fasi progettuali.

YES, WE SHARE!

StartHub Community Party

27 FEBBRAIO 2016
DALLE ORE 17.30
MERCATO PIAZZA MUZZI
PESCARA



Animazione e autoimprenditorialità: i giovani e il territorio

Sonia Carosello



Bibliofila instancabile ed esploratrice, mi occupo di comunicazione. Ho deciso di investire su StartHub, un progetto ambizioso, colorato e collettivo per costruire una grande Community, partendo da Pescara... destinazione: il mondo!

Mettete insieme 25 giovani con esperienze formative e professionali molto lontane tra loro, formateli su business model, imprenditorialità, sicurezza sul lavoro, contabilità, lavoro di gruppo e leadership, e poi date loro il titolo di Promotori Territoriali (PT). Cosa vi aspettate che accada? All'inizio si guarderanno spaesati con un enorme punto interrogativo sopra la testa, stile fumetto. Ma lasciate solo che si organizzino, e vedrete di cosa sono capaci. Per noi è andata esattamente così e quando, alla fine della formazione iniziale, è giunto il momento di orchestrare un piano d'azione ben strutturato, abbiamo deciso di partire dalle nostre capacità, incanalandole in una rete di competenze funzionali l'una per l'altra, rendendo così reale un progetto di condivisione nuovo e di impatto. La strategia di partecipazione strutturata dal basso ha preso il via in questo modo, coinvolgendo giovani motivati che, approfondendo, studiando e analizzando le ultime novità del settore si sono messi in gioco in prima persona. Costruire il primo *coworking* pubblico della città ha significato prima di tutto individuare i punti di forza e i destinatari del progetto, per cercare di andare incontro alle necessità del territorio e creare qualcosa di innovativo.

Il target di StartHub: verso l'auto-imprenditorialità

Il primo passo importante per la realizzazione del progetto è stata un'analisi attenta del territorio, partendo dai giovani e senza escludere nessuna opportunità o possibilità di azione. Volantini alla mano, abbiamo partecipato ai principali eventi del pescarese, per raccogliere contatti e interrogare le persone, per testare cosa sapessero di *coworking* o di economia della condivisione, cercando di capire quali fossero le reali necessità dei giovani

talenti abruzzesi. Abbiamo scandagliato con attenzione le convention e i festival più affollati, e dopo aver chiacchierato con artisti, fotografi, studenti e programmatori, nella nostra mente, si è andata delineando un'immagine che abbiamo assegnato al nostro *coworking*: un nascente covo di professionisti e creativi, degli *startupper* autonomi e all'avanguardia, in cerca di un luogo dove lavorare insieme, creando e impiegando al massimo delle potenzialità attraverso una rete di competenze. Avere la possibilità di frequentare un luogo di lavoro unico per neo-imprenditori, accessibile e innovativo è stata infatti una delle esigenze espresse più di frequente, sulla base di esperienze costruttive sviluppate in altre zone d'Italia e d'Europa. Abbiamo ricevuto un *input* deciso, orientato all'imprenditorialità e alla riscoperta del talento, e cercato dunque di rispondere nel modo più efficiente possibile.

Stabilito il *target* di riferimento, tutto è andato al posto giusto, e il lavoro si è automaticamente indirizzato verso una nuova domanda: «Cosa serve a un giovane talento che vuole mettersi in proprio e iniziare la sua nuova attività nel nostro coworking?»

Con l'appoggio del nutrito gruppo di partner del progetto, le strade percorse da noi promotori per cercare di rispondere al quesito sono state principalmente due: gli sportelli informativi e il *blog* StartHub. Entrambe le soluzioni hanno richiesto grande impegno e voglia di mettersi in discussione da parte di tutti, raccogliendo la sfida con grande entusiasmo. Gli sportelli, allestiti di volta in volta nelle sedi di Cna, Confesercenti, Cgil, *Urban Box* e Libreria Primo Moroni, sono stati un momento di incontro e confronto diretto con il pubblico interessato, per fornire informazioni non solo sul progetto StartHub, ma anche

sullo sviluppo della propria idea imprenditoriale. Affiancati da personale preparato e attento, siamo riusciti a fornire risposte precise; lo sportello ha però richiamato un pubblico molto più ristretto rispetto alle assemblee pubbliche, messe a punto per far conoscere il progetto e allargare la partecipazione con nuovi risorse e obiettivi.

Per superare l'ostacolo fisico della presenza in sede di sportello, e fornire quindi un servizio sempre disponibile e ancora più completo, è nata l'idea di realizzare un *blog* che raccogliesse testimonianze di buone pratiche sul territorio e informazioni utili all'avvio e al perfezionamento della propria idea di business. La redazione è a tutt'oggi formata da giovani promotori territoriali provenienti da settori professionali differenti, con specializzazioni formative anche molto lontane tra loro. Proprio questa eterogeneità ha permesso di analizzare ed affrontare molteplici aspetti del progetto da varie angolazioni, con *focus* ben precisi; dalla formazione dei gruppi di lavoro agli aspetti contabili, dall'*empowerment* personale e professionale alle fonti di finanziamento, dalla cooperazione ai modelli di business. Rivolgendosi a un target ideale di giovani imprenditori tra i 18 e i 35 anni, si è scelto di adattare lo stile degli articoli, mantenendo un tono diretto e spontaneo, in linea con la strategia *bottom up* che l'intero progetto StartHub ha sempre mantenuto.

Data la variegata rete di competenze degli autori, si è deciso di gestire autonomamente i differenti aspetti legati al filo comune dell'auto-imprenditorialità, alimentando la collaborazione con tutti i redattori su tematiche spesso lontane dalla propria comfort zone e proprio per questo approfondite con maggiore intensità, fornendo una risorsa concreta non solo per il target

d'azione, ma anche per gli stessi promotori territoriali. Sono state infatti analizzate le più disparate esigenze per sostenere l'avvio di una nuova attività d'impresa, tenendo sempre presente i *feedback* raccolti durante il contatto con il bacino d'utenza delle assemblee pubbliche e degli sportelli informativi.

Il terreno fertile di base è stato individuato nell'economia della condivisione: il valore aggiunto della collaborazione ha creato negli ultimi anni realtà aziendali dal successo esplosivo, creando un nuovo modo di fare *business*, ispirato al vivere insieme, ammortizzando in questo modo costi dei servizi condividendo esperienze e ottenendo un valore aggiunto sociale. Un nuovo motore di sviluppo insomma, che per i neo-imprenditori rappresenta un terreno estremamente fertile e che noi promotori del progetto StartHub abbiamo voluto promuovere con tutti i mezzi. Analizzando realtà già avviate sul territorio, abbiamo voluto dare un ulteriore sostegno pratico al nostro *target*, fornendo *tutorial* approfonditi sul modo di vivere l'esperienza lavorativa all'interno di un *coworking*, creando sinergie e stimolando un nuovo modo di intendere il lavoro, con passione e nuove energie.

Per iniziare... e per innovare!

Immaginando il nostro 'covo' di creativi che prendeva vita, abbiamo voluto fornire dettagliate informazioni sugli strumenti pratici utili alle *startup* in fase di avvio, quelle stesse *startup* che di lì a breve avrebbero idealmente abitato il nostro progetto. Con l'entusiasmo contagioso che ci anima dall'inizio del nostro percorso, abbiamo cercato quindi di rendere un po' più vicino quel covo, lanciando idee e informazioni, cercando di adottare

la prospettiva del destinatario. Dai *business model* siamo passati alla sinergia del lavoro in rete, raccontando man mano le nostre esperienze, con l'obiettivo di generare la curiosità necessaria per la riuscita di StartHub. Abbiamo cercato le fonti di finanziamento che aspettano solo giovani con spirito d'impresa, e al tempo stesso ci siamo messi in discussione scoprendo che nella valigia del cambiamento tutto ciò che dobbiamo mettere siamo... noi stessi! Abbiamo scandagliato con piglio certissimo la burocrazia italiana per fornire informazioni dettagliate sulle più comuni forme giuridiche da dare a una nuova impresa, e allo stesso tempo ci siamo cimentati nella formazione e sul lavoro di squadra indispensabile per la riuscita di un progetto.

I *feedback* raccolti sono stati più che positivi. Sia di persona che tramite la pagina *Facebook*, tutta la documentazione messa a disposizione dei neo-imprenditori è stata consultata famelicamente, non solo da chi ha già una propria azienda in fase di avviamento, ma anche e soprattutto da chi non aveva la minima idea di dove iniziare, e grazie al lavoro dei promotori territoriali è riuscito a fare un po' di ordine nel mare di informazioni e avvicinarsi alla propria idea di business con maggiore decisione. L'attività di documentazione e divulgazione continua, avvalendosi della rete di competenze e di passioni che venticinque giovani sono riusciti a costruire e a impiegare nel più costruttivo dei modi. Con l'avvicinarsi della fase conclusiva della progettazione, il *coworking* di StartHub si fa più concreto. L'intensa attività di animazione territoriale si è rivelata indispensabile sia per il progetto di sé, sia per la costruzione di una più vasta cultura della condivisione, basata su esperienze concrete che riescono a generare dei modelli vincenti.



Le prospettive future del progetto: uno sguardo all'Europa

Lucia Galante



Entrepreneurship e Project Management, a sostegno della dimensione imprenditoriale, espressione dell'innovazione. Orientata a favorire un ambiente che si presti a sviluppare, sostenere e diffondere le idee e la cultura di fare impresa. Sviluppo è per me creazione di Valore e Sostenibilità.

Il progetto StartHub Pescara ha previsto tra le sue diverse fasi una di 'allargamento partecipativo', ovvero un processo di condivisione aperto a tutti gli interessati e nel quale i promotori territoriali sono diventati motore della partecipazione con l'obiettivo di focalizzare il problema condiviso, formulare scenari e soluzioni. Questa fase ha trovato poi continuità nella successiva fase di co-progettazione che ha visto i *peer educator* o promotori territoriali, e i giovani aggiuntisi nella fase di allargamento partecipativo o neo-promotori, lavorare in modo sinergico. Il progetto poggia sui principi della progettazione partecipata, dell'inclusione e della partecipazione attiva del territorio. La progettazione partecipata ha contribuito a creare la sinergia tra promotori e neo-promotori, i quali si sono uniti in un gruppo di lavoro solido con l'obiettivo di lavorare su più fronti per portare avanti il progetto StartHub nei suoi *step*, per creare le condizioni necessarie alla operatività dello spazio.

La fase di co-progettazione, divisa in sessioni parallele e sessioni comuni per condividere i risultati, ha visto la costituzione dei due gruppi di lavoro: un gruppo co-progettazione spazio per l'individuazione e la co-progettazione dell'immobile da destinare al coworking (coordinato dall'associazione millimetri), e un gruppo co-progettazione bando per la predisposizione del bando pubblico sulle linee di indirizzo e sulla funzionalità e messa a regime del *coworking*. In ultimo, si è formato anche un gruppo per la partecipazione al bando europeo Erasmus+.

Il gruppo di lavoro erasmus+

All'interno del Programma Comunitario Erasmus+ abbiamo elaborato una proposta progettuale, nello specifico in

risposta alla *KeyAction1*, ossia 'Mobilità individuale ai fini dell'apprendimento', per giovani e animatori giovanili. Trattasi di un progetto di mobilità, attraverso la creazione di un partenariato transnazionale, che si pone a sostegno dello sviluppo professionale di animatori socio-educativi attraverso anche visite di studio a livello transnazionale/internazionale o periodi di lavoro di affiancamento/osservazione all'estero in un'organizzazione attiva nel settore della gioventù.

Il progetto consiste nell'attuazione di un piano di mobilità di giovani animatori socio-educativi, con altra realtà di *coworking* europeo, volto a formare e mettere in rete gli *youth workers* e a promuovere lo scambio di pratiche educative a livello internazionale. Il Progetto *Starthub Meets Europe* è stato elaborato sulla scia di alcuni punti focali:

- Formazione degli animatori socio-educativi per il supporto al cambiamento: la formazione in questo caso specifico migliora la capacità degli animatori nei processi di integrazione sociale e di coinvolgimento dei giovani e del territorio agli spazi di *community*.

- Apprendimento di buone pratiche, di integrazione e di gestione dello spazio e del cambiamento, attraverso lo scambio di esperienze in termini di spazi *coworking* e *community* sperimentati dallo spazio spagnolo.

- Creazione del network per collaborazioni future.

L'obiettivo specifico del progetto è ottenere un'aumentata qualità nell'apprendimento di competenze specifiche, per animatori socio-educativi che, a progetto ultimato, potranno facilitare l'introduzione di idee innovative e condividere di buone pratiche reciproche. Il fine è di lavorare a un processo ben definito

volto a supportare la nostra organizzazione nello sviluppo della prima *community* di *coworking* pubblico e di avere quindi una incrementata possibilità di successo e una migliorata qualità del *coworking* in definizione.

Le ragioni del progetto

L'elaborazione di *Starthub Meets Europe* nasce perché il progetto StartHub Pescara è inserito in un territorio che, anche se reattivo verso nuovi stimoli, presenta forti problemi di crescita e occupazione e vede l'autoimprenditorialità e la competitività delle start up decollare a stento. Registra inoltre ancora una scarsa sensibilizzazione dei cittadini verso tematiche socialmente importanti come la *sharing economy*, l'innovazione sociale, la partecipazione attiva, l'inclusione sociale. Si è ritenuto utile perciò il confronto con altre realtà europee per acquisire un bagaglio di esperienze concrete di *sharing economy*. Il contatto con altri *coworking* già avviati può favorire il trasferimento di esperienze, metodi di lavoro e *know how* dando un indirizzo e una qualità che il nostro *coworking* auspica di raggiungere. Inoltre, confrontarsi con altra realtà può facilitare la definizione di tutte quelle potenzialità inesprese del nostro territorio.

Abbiamo ritenuto opportuno metterci in collegamento con una realtà estera perché a Pescara, il progetto StartHub è un progetto altamente sperimentale e abbiamo dunque necessità di un terreno comune di intervento per gestire al meglio il cambiamento in atto, grazie a nuovi spunti di apprendimento non formale e nuove idee per l'innovazione sociale.

Starthub Meets Europe è un passo importante per creare una dimensione socio-educativa locale, alla stregua di quella

europea, che sarà utile e necessaria per la fruibilità al contesto dei concetti relativi allo spazio di *community*, al cambiamento nella cultura del lavoro, agli strumenti per la sua gestione e alle possibili soluzioni, alle tematiche di innovazione sociale di importanza attuale.

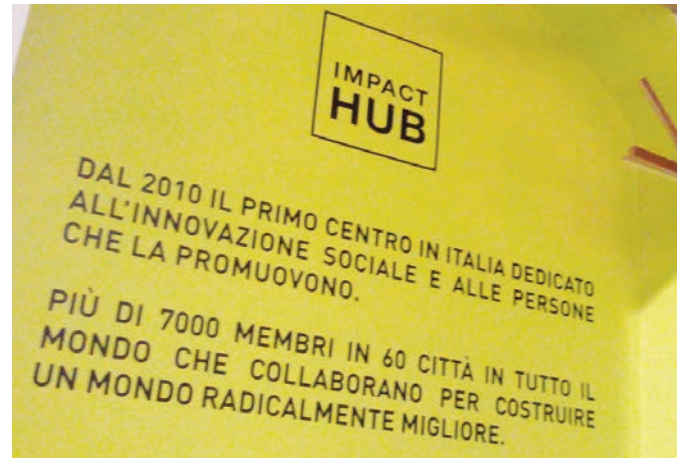
Si tenta di avvicinare in questo modo il territorio allo spazio di coworking per lavorare su problematiche e criticità territoriali che sono da ostacolo al cambiamento. La realizzazione di quanto detto avviene attraverso l'apprendimento di metodiche da parte degli animatori socio-educativi, con attività quali *workshop* e dibattiti sui temi citati, poi riversate e reimpiegate sul territorio con un evento pubblico e con azioni che seguiranno successivamente. La previsione di tali attività comporta un impatto, una ricaduta, una crescita culturale sul territorio in merito ai cambiamenti e a come questi devono essere affrontati. Facilitare questo processo di fruibilità si rende passaggio necessario, se non obbligato, nel percorso che il progetto StartHub ha intrapreso.

Tutte le attività previste poggiano sul confronto, sul dialogo, sulla possibilità di espressione, sulla integrazione di esperienze differenti di *community*, di apprendimento non formale, attraverso metodi innovativi tesi all'inclusione, all'integrazione di tutti i partecipanti, trattano tematiche relative a *community*, a economia collaborativa, al mondo del lavoro che cambia. In una economia che non punta esclusivamente al profitto ma che assume sempre più una veste sociale, gli spazi coworking fungono da luoghi capaci di mettere in moto una ripresa perché in grado di dare una risposta alle nuove generazioni e per questo deve essere valorizzato il loro potenziale e tale potenziale deve essere reso comprensibile e perciò accessibile a tutti.

La dimensione europea della sharing economy

Quanto fino ad ora descritto conferma che il progetto presentato incontra perfettamente gli obiettivi e i contenuti di Europa2020 nell'ambito dell'Agenda politica europea per la crescita, l'occupazione, l'equità e l'inclusione sociale, contribuendo ad abbattere gli ostacoli al cambiamento, che la stessa Europa promuove, e offrendo metodiche di gestione con il coinvolgimento e l'integrazione del territorio, non solo locale ma anche transnazionale nell'affrontare un'esigenza avvertita in modo esteso. L'economia collaborativa, infatti, assume dimensione europea come dimostra la Conferenza Europea dei Centri di Coworking *Coworking Europe Conference* tenutasi, dopo Bruxelles, Berlino, Parigi, Barcellona e Lisbona, anche a Milano nel 2015 dibattendo circa la diffusione del *coworking* e il suo impatto su imprese, innovazione e il futuro dei luoghi di lavoro, nonché circa il ruolo del *coworking* nella crescita economica dell'UE e la sua funzione chiave.

L'Europa invita, inoltre, a chiarire il concetto di *coworking* e di non confonderlo con il concetto di *sharing office*. Ci invita ad avere chiaro che il *coworking* è una forma di *sharing economy* che tende a condividere piuttosto che possedere, che non punta al profitto come obiettivo finale e prioritario ma che invece assume una veste sociale. Il concetto di *coworking* risiede non solo nella condivisione di uno stesso spazio fisico, ma nel far parte di una comunità di individui aperti a condividere e a scambiare idee e a collaborare. Il movimento *coworking*, dal punto di vista europeo non è una tendenza, o una moda temporanea. È un nuovo modo di vivere e lavorare a fronte di numerosi cambiamenti tettonici nelle nostre economie moderne.





La coprogettazione dello spazio

Il progetto partecipato del coworking

Luciana Mastrodonardo

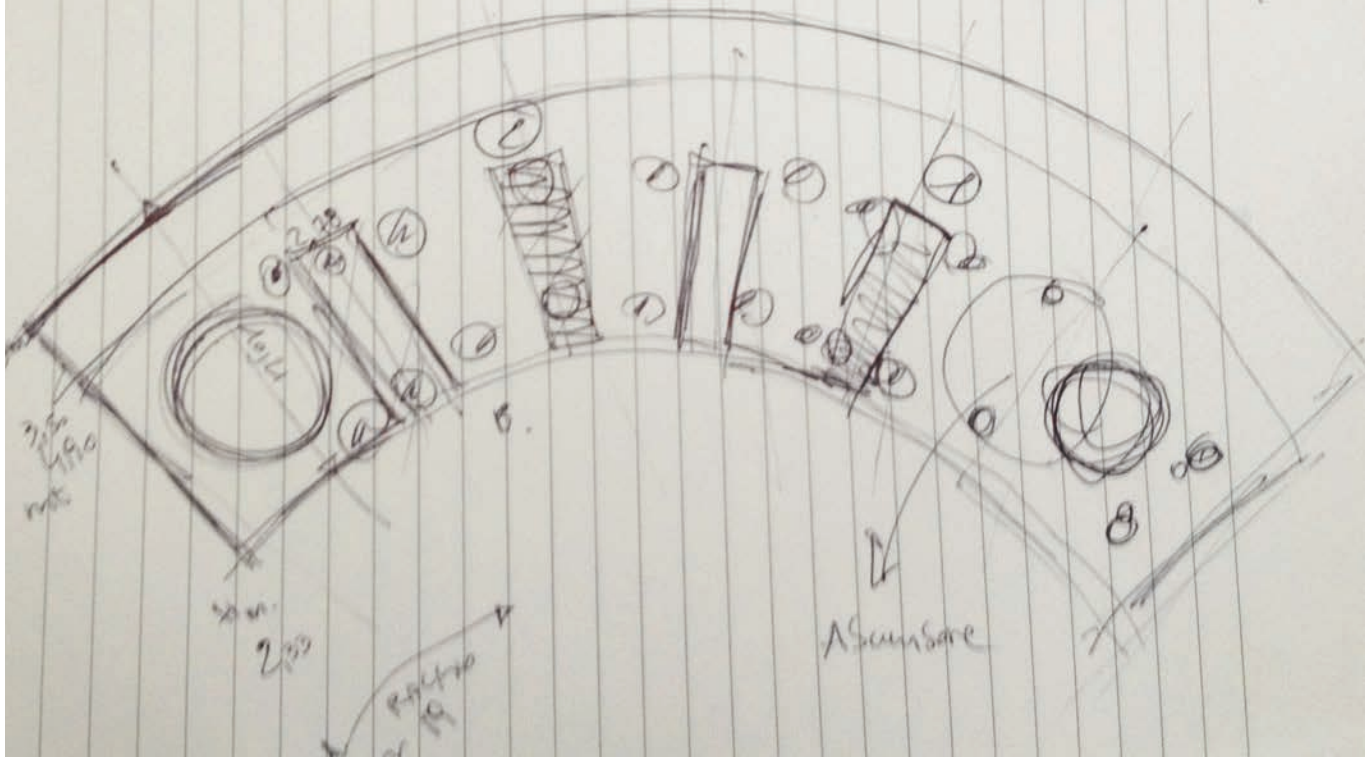
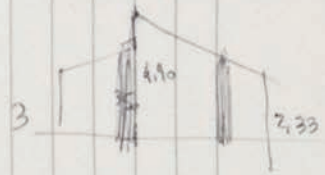
Quando, a febbraio, i consiglieri comunali per la prima volta ci hanno mostrato lo spazio che il Comune avrebbe ceduto al progetto startHub, abbiamo cominciato a sognare un *hub* proiettato nel sistema nazionale e internazionale.

A livello urbanistico si tratta di una zona di Pescara perfetta; a due passi dall'università, vicino all'Aurum, ex edificio industriale ristrutturato dal Comune e utilizzato oggi per eventi e mostre, di fronte al mare, circondata da alti pini, al centro di un distretto culturale di cui fanno parte Auditorium 'Flaiano' e auditorium 'D'Annunzio'. Immaginare uno spazio di lavoro condiviso e fluido, aperto a contaminazioni e creatività diventa possibile in una *location* vetrata verso l'orizzonte del mare e il verde della pineta, spazio al negativo di un teatro all'aperto, una semicirconfenza estrusa con una sezione interessante e diversa, che è quanto rimane di una *cavea*, con aperture e luce verso il mare, da trasformare con un nuovo layout.

Una pista ciclabile costeggia il mare e raccorda la zona, attraverso una mobilità lenta, a più parti della città. I parcheggi, eccetto d'estate, sono numerosi, e si può sfruttare uno spazio all'aperto e ombreggiato, nonché una sorta di porticato formato dal piano terra dell'edificio su pilastri, come *continuum* tra dentro e fuori, già dotato di un bar, funzionante per ora, solo nei periodi estivi per gli eventi connessi all'auditorium scoperto superiore.

Il recinto, che circonda la zona dei teatri, appare superfluo e in contrasto con l'apertura dell'intorno, ma sembra superabile sia fisicamente, attraverso scelte progettuali condivise con chi gestisce il complesso, sia concettualmente, attraverso le politiche che uno spazio attivo e pieno di idee, può portare avanti nel prossimo futuro.

lotto in
Carpata



Definito lo spazio, la fase due del progetto ha riguardato la progettazione partecipata dell'immobile, e ha visto il primo gruppo di promotori allargarsi ad un gruppo più ampio che ha seguito gli incontri di coprogettazione, che sono durati un mese e mezzo. Avendo nel gruppo di lavoro, molti tecnici tra architetti e ingegneri, avremmo potuto progettare lo spazio tra di noi, ascoltati i promotori, e le istanze del territorio. Invece abbiamo voluto continuare il processo partecipativo, nell'attivazione di sensibilità e idee rispetto al *coworking* che avremmo voluto, per creare una visione e fare esplodere questo spazio attraverso idee coraggiose, con la volontà di definire qualcosa che non esiste, o che esiste solo parzialmente e in modo diverso.

Condivisa l'idea, la fase iniziale è stata quella della programmazione degli incontri: il progetto del *coworking* è stato inteso, sin dall'inizio, come un processo inclusivo e partecipato, in un cui l'architetto si pone in ascolto di quello che i promotori hanno raccolto, visto e sentito nel loro percorso iniziale.

Il processo che si è seguito ha identificato quattro fasi principali, che hanno portato alla definizione di un quadro preciso di richieste:

- Raccolta e sistematizzazione richieste del territorio e sintesi delle esigenze attraverso il design del servizio;
- Rilievo e restituzione grafica e tridimensionale dello spazio (realizzata da 3dU) messo a disposizione per il progetto;
- Incontri con quattro esperti, per avere input e definire una vision;
- Definizione di una idea di spazio e di una lista di attrezzature da comprare e che diventeranno parte dell'allestimento dello spazio.

L'allargamento partecipativo della fase di progettazione, ci ha portato a dialogare anche con l'Ordine degli Architetti provinciale, in modo da coinvolgere anche la categoria dei progettisti rispetto ad uno spazio che deve essere di tutti.

Il progetto è un percorso di conoscenza collettiva, e lungo questo cammino abbiamo deciso di farci accompagnare da alcune persone esperte, ognuno nel proprio campo che hanno dato un apporto personale e speciale, ognuno nella propria area di competenza:

- Enzo Calabrese, professore universitario, designer di livello internazionale e architetto, che ci ha fatti volare alto nei nostri sogni, per definire una vision che superasse l'orizzonte;
- Fabrizio Chella, architetto ed esperto in bioclimatica, che ci ha fatti ascoltare tra di noi, sottolineando l'importanza di definire quello che per noi doveva essere lo spazio;
- Michele Manigrasso, giovane architetto e ricercatore, che ci ha mostrato come il *coworking* deve essere pensato prima di tutto come spazio pubblico;
- Fabrizio Susi, architetto e designer, che ci ha fatto soffermare sugli oggetti che devono comporre lo spazio e sui colori, che devono dare direzioni e definire spazi, senza dividere.

Fil rouge di tutti gli incontri è stata la ricerca della massima flessibilità per adattarsi a ogni tipo di esigenza e funzione: gli spazi di incontro che possono diventare laboratori artigianali, riconfigurabili per convegni e presentazioni aziendali, e l'area aperta di lavoro; le aree attrezzate per contributi multimediali; e *l'agorà*, la piazza, dove condividere esperienze.



Il setting organizzativo relazionale del coworking

Giorgia Altobelli



Sociologa e Formatrice.
Community, Event e Project
Manager.
Coach sportiva, consigliere per
l'orientamento.
Esperta in politiche di parità e
leadership al femminile

Lo spazio di *coworking* è un luogo fisico, in cui tutti i *coworkers* trovano il vantaggio da un punto di vista economico, nella condivisione delle spese e dei principali servizi. Questo è il mero significato del termine *coworking*, ma in una prospettiva socio-culturale l'accezione del *coworking* va ben oltre la statica idea di condivisione delle spese in ambito lavorativo. Il *coworking* è ben altro, in questa parola si racchiudono potenzialità di slancio futuristico relazionale, dove le persone attive all'interno dello spazio, diventano protagonisti di una *community* insaziabile, fatta di idee contaminate da altre idee.

Per *community* intendiamo l'anima assoluta del *coworking*, che orienta la prospettiva innovativa del lavoro condiviso, l'approccio progettuale e l'apprendimento di nuove competenze integrative tra le varie figure professionali, che viaggiano in questo spazio multi-tecnologico dell'innovazione.

Le dimensioni dello spazio possono essere le più diverse, l'importante è cosa c'è dentro lo spazio e soprattutto come lo organizziamo. Tra tutti gli attori coinvolti in un luogo di lavoro altamente professionalizzato e inclusivo, il principale per eccellenza è la persona, come risorsa assoluta e potenziante, dell'intero indotto del *coworking*. La persona è tanto prevedibile quanto imprevedibile, la persona è il luogo dell'infinita creatività, la persona è l'arte della perfezione e dell'imperfezione insieme.

Tanto complesse quanto affascinanti le relazioni tra una o più persone, queste sono a governo del vero *coworking*, declinato in una *community* sana e autorigenerante. Le relazioni che si sviluppano in questo spazio di lavoro sono potenziali incubatori di nuovo lavoro, nuovi progetti, nuove idee, nuove relazioni.

Ma come possiamo promuovere, incentivare e scatenare questo meccanismo virtuoso in un *coworking*?

Attraverso le buone relazioni e la predisposizione dello spazio di lavoro, in un setting organizzativo ed operativo per la valorizzazione delle persone e quindi delle relazioni stesse.

In un *coworking*, per *setting* organizzativo relazionale intendiamo quell'ambiente, che organizzato in modo idoneo, crea la possibilità di sviluppare un rapporto relazionale professionale tra due o più *coworker*, che lavorano all'interno dello spazio. Pertanto, potremmo affermare che: una attenta e oculata organizzazione degli spazi di *coworking*, potrebbe incidere sulla futura qualità della vita di una *community* e quindi favorire il moltiplicarsi o meno del lavoro, con una diretta ricaduta sui professionisti attivi e operanti all'interno del medesimo *coworking*.

Quali potrebbero essere, invece, gli effetti negativi provocati da una cattiva gestione organizzativa dello spazio fisico disponibile? In termini di relazione, che è l'aspetto che più ci interessa, si potrebbe rischiare in un fallimento dell'intera *community* potenzialmente esistente, oltre alla mancata rigenerazione continua e dinamica della stessa, oltre al disastro in termini conflittuali, tra la fine delle relazioni professionali e integrative di più competenze. Insomma, una visione che preferiremmo evitare, basta affidarsi alle persone giuste, competenti, ad esperti che lavorano in modo integrato e collaborativo, al fine di valorizzare le relazioni e l'accoglienza tra le persone, e l'organizzazione degli spazi più idonei e confortevoli, per la creazione di una *community* stabile e rinnovata sempre.

In un'ottica di interrelazione, primaria tra le *partnerships* di esperti e secondaria tra i professionisti, è opportuno ridefinire nel tempo gli spazi di lavoro condivisi, di *relax*, servizi, spazi dedicati per gruppi di progetto, riunioni e altro, in base alla capacità di accoglienza dello spazio fisico. Questo per cercare di modellare e rendere sempre più funzionali le postazioni, i *desk*, i multiservices e i servizi ad essi correlati, con l'obiettivo di far funzionare in senso operativo e quindi organizzativo l'intera struttura adibita a *coworking*, ma anche e soprattutto a supporto della costruzione di "good work relationships".

L'anima di *coworking* (*community*) deve essere costantemente accompagnata da una buona struttura organizzata (spazio fisico) del *coworking*.

L'una non può prescindere dall'altra, questo il segreto per la riuscita vincente per l'avvio e la realizzazione del primo *coworking* pubblico di Pescara, integrare, interagire e capitalizzare: la realtà produttiva del territorio, il *coworking* strutturale e il *coworking* relazionale, basato sulle relazioni con le istituzioni, con gli stakeholders, i cittadini, le associazioni di categoria, i promotori, portatori di nuovi interessi, le startup imprenditoriali, gli enti di promozione culturale, i ricercatori, le università, gli istituti scolastici, i professionisti di settore, gli enti di promozione turistica, gli esperti di eco-lavoro e sostenibilità.

Con un'unica certezza, l'oggi cambia e il domani cambierà, tocca a noi, tutti insieme procedere a passo unisono con il cambiamento futuro anche nel modo di fare e creare innovatività nel mondo del lavoro *smart*.

Partecipazione e coprogettazione: gli incontri con gli esperti

Luciana Mastrodonardo

Introduzione

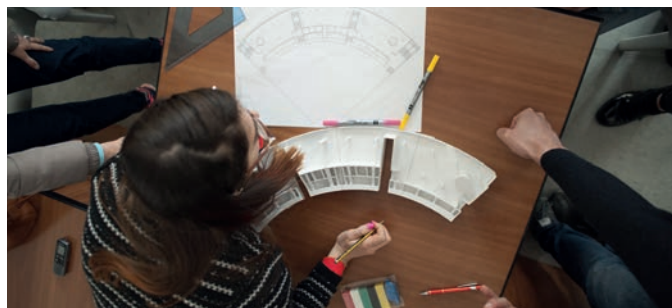
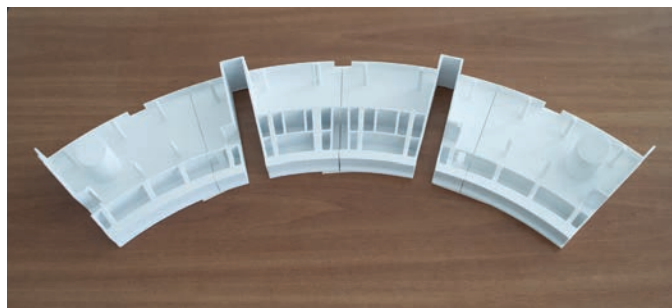
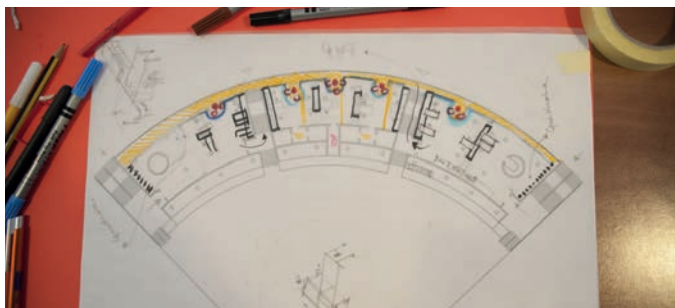
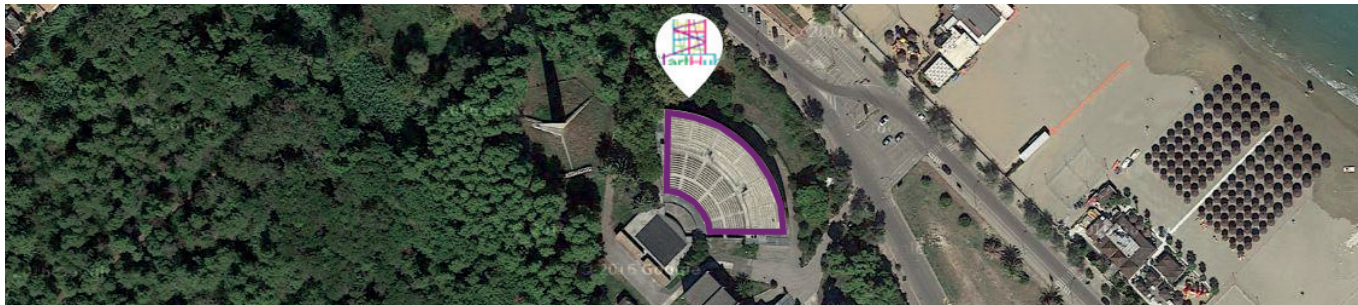
La progettazione partecipata dello spazio del *coworking* è stata organizzata attraverso cinque incontri nello spazio dell'Aurum, e un sopralluogo collettivo presso l'area in cui si definirà il futuro *coworking*.

Questa fase di lavoro ha previsto un allargamento partecipativo anche agli addetti ai lavori, con incontri con alcuni architetti per progettare insieme sulle linee guida elaborate nella fase intermedia tra la promozione territoriale e la coprogettazione.

In particolare ogni incontro con un esperto è stato suddiviso in due parti:

- Dialogo aperto con illustrazione di alcuni progetti o concept, che hanno lo scopo di capire il punto di vista dell'esperto invitato, il suo approccio al progetto, attraverso considerazioni che dovranno stimolare la fase successiva;
- Focus sullo spazio e sul progetto del *coworking*, con la partecipazione attiva dei promotori territoriali e dei partecipanti, per determinare suggestioni da proporre attraverso plastici di studio e schizzi.

Ognuno di questi incontri ha definito una parola chiave, utile per l'interpretazione dello spazio, e un plastico, per visualizzare il concept elaborato nell'incontro.



#teatralizzare

Incontro con Enzo Calabrese

Nell'incontro con l'architetto e designer Enzo Calabrese, si è effettuato un sopralluogo presso l'area di progetto, posizionando un tavolo da cantiere, con pallet su cavalletti, e ragionando sul progetto direttamente in loco. Lo spazio visto insieme, è uno spazio aperto, bello, con un rapporto con la natura eccellente e una vista sul mare unica. La sezione è variegata e aperta, e fa venire in mente un design che osa. Infatti spesso, se ci si accontenta, non si riesce a raggiungere risultati ambiziosi, e a volte più si punta in alto, con le proposte progettuali, più è probabile che si trovino persone pronte a condividere la *vision*, e in grado di capire le potenzialità del luogo. Siamo in un teatro e l'idea è quella di teatralizzare lo spazio per renderlo punto di riferimento della scena culturale locale.

La prima necessità è di favorire dorsali impiantistiche centralizzate, per una rete molto potente, con possibilità di fare *call*, conferenze, in tutto il mondo per proiettare il *coworking* in un luogo globale. L'evoluzione del concetto di *coworking* può portare anche a incubazione di *start up*, che riescono a lavorare in *team*, in *networking*. Lo sforzo progettuale sarà rivolto a capire come teatralizzare l'attività, spettacolarizzandola e rendendola attiva. Se per esempio su una parete, quella centrale, che diventa scena teatrale, ci fosse un *videowall*, con schermi a *led*, non televisori, uno spazio interattivo enorme di 10 metri per 3, si sarebbe davvero collegati con tutto il mondo. Con questa parete interattiva si è al centro del mondo, e ci si può aiutare economicamente per pagarla anche attraverso un po' di pubblicità. Se ci si proiettano, a tratti anche slogan pubblicitari, che in tanti vedono, può essere sostenibile, mettendo a fattor comune questo *videowall* grande quanto tutta la parete, che frammenta la visione: ossia 20



persone diverse possono vedere 20 cose diverse frammentando la visione, con delle cuffie per l'audio, in maniera assolutamente funzionante.

In questo modo diventa anche uno spazio espositivo perché può collegarsi con il Moma a New York o con il *coworking* di Barcellona, in modo interattivo. Si può immaginare ogni sera un evento, con la parete che si vede anche dal mare, un posto che diventa 'ovunque', ci si lavora ma diventa anche teatro.

Noi progettisti dobbiamo fare qualcosa di grande in uno spazio: un pensiero forte, una storia dentro un romanzo. Un luogo con queste potenzialità percettive, spirituali, di sensazioni, merita una spinta per celebrare attività più potenti, che determinano le giuste sensazioni. Se in un luogo del genere si mettono semplicemente tavolini con pc non si ottiene nulla, se invece si proietta virtualmente nel mondo questo spazio, allora tutto si può fare, non si ha bisogno della forma, si necessita solo di sensazioni. Il progetto deve riguardare la scena, la scenografia su cui tutto ciò avviene, se la si predispone bene funziona per tutto, perché teatralizza, spettacolarizza l'attività, la porta ad un livello di astrazione che permette a questo luogo di diventare speciale, di proiettare in altra dimensione.

Ma può funzionare tutti i giorni? Si monta questa parete fatta di monitor e chiunque, anche con lo *smartphone*, puoi interagire e ritagliarsi un riquadro per lavorare, dopoo aver scarica l'*app*. Si potrebbero organizzare dei *pitch* (presentazioni degli *startappers*) invitando dei *venture angels*, per avere dei finanziatori.

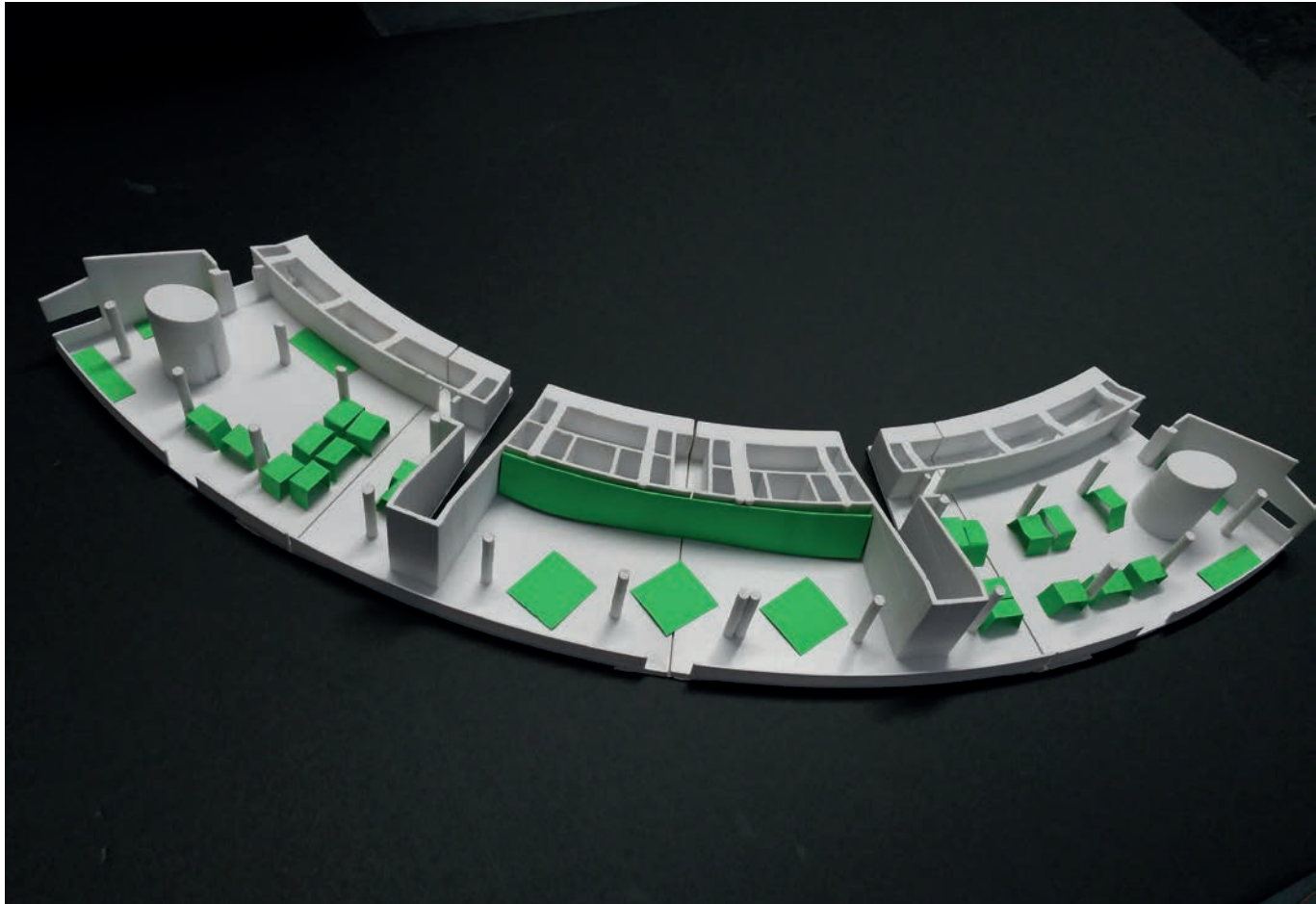
Se l'ente gestore vuole, ad esempio, 80 postazioni, noi le predisponiamo, ma non facciamo 80 postazioni normali, le facciamo in modo che ti proiettino in un network globale, il

funzionamento è identico ma la differenza è sostanziale. Perché le 80 postazioni potrebbero avere un rientro economico? Perché la gente lavora? O non è forse qualcosa di più che può dare anche un rientro economico?

Provando a generare un pensiero *multilayer*, proviamo a rispondere alle richieste della committenza, ma ipotizzando che forse si vuole qualcosa di più che non il semplice e banale voler riempire uno spazio: il luogo geometrico delle attività culturali, una città che esplose di cultura, in uno spazio si presta a molteplici interpretazioni. L'adattabilità di uno spazio è un tema che va interpretato in maniera intelligente.

Noi progettiamo lo stesso un *coworking* ma costruiamo una struttura che ha qualcosa di teatrale, lo facciamo in modo spettacolare...Facciamo un coworking teatrale, lo definiamo in modo spettacolare, ossia progettiamo ciò che ci si chiede, ma lo facciamo meglio, proponendo qualcosa di più. Occorre osare se vogliamo davvero riuscire a fare qualcosa, occorre pensare e andare oltre, immaginare e agire nella stessa direzione, sognare e provare a far accadere le cose che ci avvicinano al nostro sogno. Per guardare in alto dobbiamo essere più bravi degli altri, proporre qualcosa che vada al di là della stessa risposta ad una domanda, forse dobbiamo generare noi delle domande, dobbiamo portare il Comune a capire l'innovazione che stiamo portando avanti con la nostra idea.

Fatto questo, adesso possiamo inserire lo spazio di lavoro: a destra e sinistra ci metto dei tavoli, ognuno porta il suo pc, poi ci mettiamo la rete più veloce del mondo, al centro ho lo spazio che è una specie di centro del mondo, e il nostro coworking può partire verso lo spazio.



#urbanizzare

Incontro con Fabrizio Chella

Nell'incontro con l'architetto Fabrizio Chella, ci si apre al concetto di co-progettazione partecipata. Cosa vuol dire progettare in modo partecipato?

La prima cosa da fare è quella di ascoltarsi, ascoltare chi siamo e cosa facciamo, per capire davvero cosa vogliamo noi dal *coworking*. C'è la sociologa, che chiede espressamente di costruire il progetto attorno a le persone, perché la collocazione spaziale degli oggetti conta molto, nella psicologia del lavoro. C'è la psicologa che cerca di capire come lo spazio e la sua definizione, influisce sulla volontà di lavorare in un luogo. C'è l'architetta, che è curiosa di capire come la partecipazione alle scelte di progetto può definire uno spazio migliore, che cerca di spiegare cosa i promotori hanno rilevato dal territorio, e cosa vorrebbero per lo spazio. C'è il laureato in economia, che è solo curioso e ha voglia di dire la sua rispetto ad un tipo di economia più collaborativa. Il tema comune che viene fuori è quello della flessibilità, dello spazio in divenire.

Ma allora che tipo di spazio abbiamo in mente? Lo spazio deve essere modellato sul servizio, quindi può essere utile che non ci sia ancora un disegno nella fase iniziale, ma lo spazio deve essere anche mentale, e poi deve essere fisiologico. Se il *target* deve essere più ampio possibile, dobbiamo pensare ad uno spazio che sia conformabile. Potrebbe esserci uno spazio di prototipazione rapida, perché le nuove aziende sono concentrate anche sulla definizione dei prodotti a livello meccanico o elettronico, e ci son anche molti finanziamenti. E quindi anche la formazione sull'argomento, può essere stimolata. Lo spazio deve essere quindi riprogettato in intervalli di tempo in cui le esigenze dei *coworker* si evolvono, e deve essere anche quello di relazioni,



per definire nuove competenze e connessioni. Lo spazio deve essere unico e fluido, ma possibilmente divisibile, creando zone di fruizione. Il vincolo dell'edificio, che ha delle strettorie che dividono in tre parti lo spazio, possono essere dei valori, ma devono essere contestualizzate. Non dividiamo lo spazio, ma lo organizziamo. Un aspetto prioritario è il benessere dell'essere umano all'interno di un ambiente costruito, l'attenzione deve essere orientata al clima, al bello e al confortevole, non solo dal punto di vista dell'arredamento ma anche climatico.

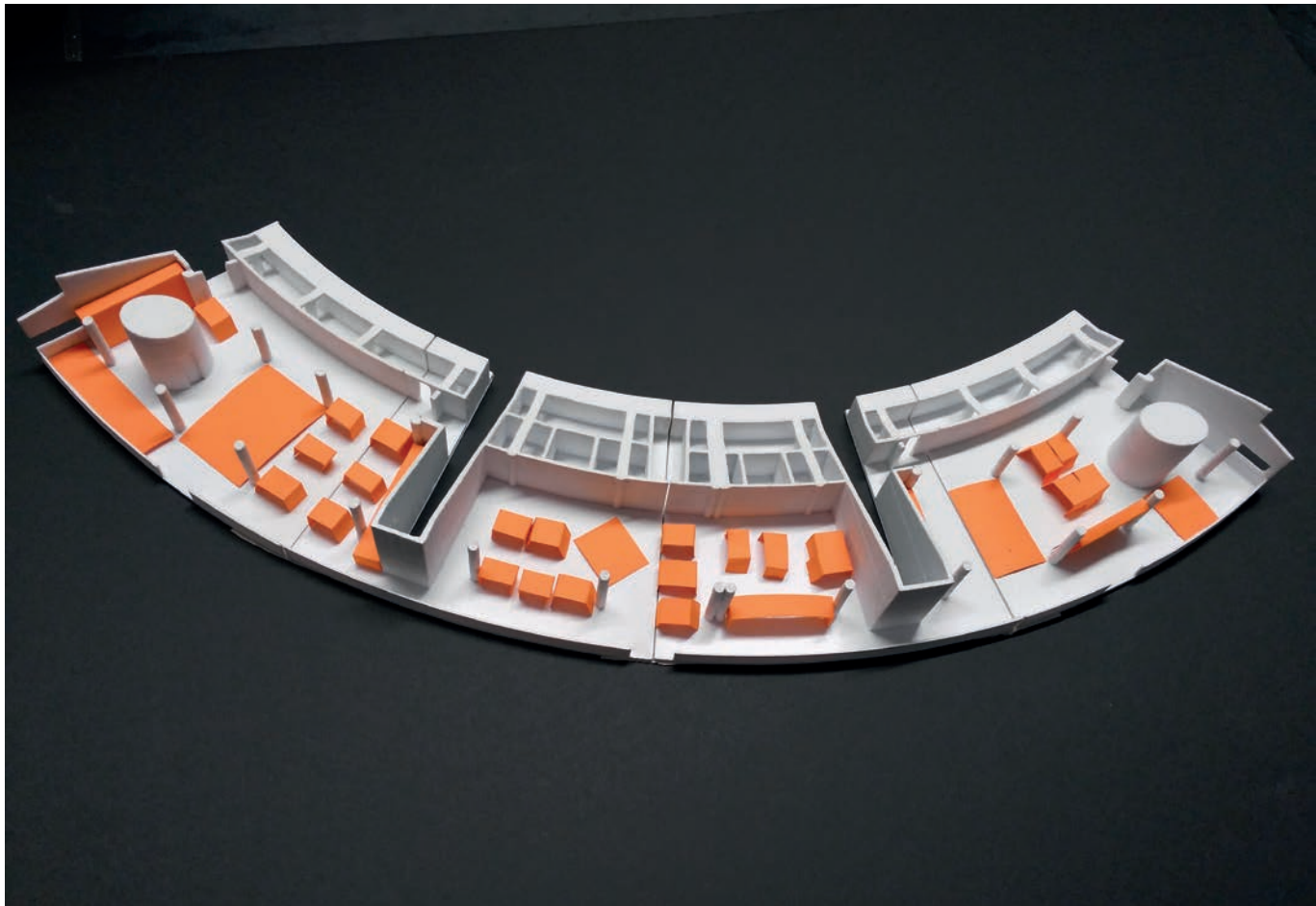
Come si ottiene questo risultato? Attraverso la luce, l'aria, si ottiene benessere fisiologico e psicologico. La luce naturale in luoghi di lavoro è davvero fondamentale, soprattutto nel caso in esame che si caratterizza per un'esposizione non perfetta verso nord/est. La luce deve venire da sinistra, deve essere chiaro che tipo di esigenze ci sono per strutturare lo spazio in base alle attività interne. Ci sono degli spazi in cui l'eccessiva incidenza della radiazione solare in estate, rende impossibile la presenza di persone e la possibilità di lavoro. Non basta una tenda, per risolvere problemi di progettazione. L'ambiente in esame è molto vetrato, e se il vetro è positivo per l'ingresso della luce, porta con sé enormi problematiche a livello di consumi energetici, perché noi, alle nostre latitudini, non abbiamo una stagione prevalente, quindi creare degli spazi che si adattano ai cambi di clima, è il problema che dobbiamo affrontare.

Il progetto deve essere quindi un allestimento concettuale interno, perché l'ambiente non può essere solo bello, ma anche confortevole. Nel momento in cui interveniamo con tavoli, partizioni interne, scaffalature, dobbiamo ragionare anche dal punto di vista del benessere. Anche il livello di riflessione dei

tavoli e degli arredi può causare sensazioni di malessere. La collaborazione deve essere stimolata, non forzata. Le postazioni fisse e gli uffici sono necessari per la sostenibilità economica dell'intervento, ma in realtà sono gli eventi e quanto si riesce a creare intorno al luogo, che porteranno davvero il *coworking* a poter mantenere sé stesso. Gli spazi chiusi possono permettere di coniugare anche la formazione, quindi sono necessari una serie di spazi flessibili per riunirsi e incontrarsi.

Il *mix* di funzioni deve garantire le due esigenze di *privacy* e spazio condiviso, che permette di gestire l'aspetto scenico. Anche i divisori degli uffici o delle sale, possono essere degli elementi da utilizzarsi come schermi tecnologici che funzionano. Oggi anche i cablaggi sono di minore entità, e le reti sono virtuali.

Il ruolo dell'architetto è urbanizzare lo spazio, ossia ragionare sui flussi pubblici e quelli privati, Rem Koolhaas, ad esempio, una *archistar* del nostro secolo, ha sposato questo concetto attraverso uno forte urbanizzazione dello spazio, portando all'interno ciò che caratterizza le città. Le città vanno organizzate liberamente intorno ai luoghi fissi, che diventa la vera scenografia dello spazio progettato, che non avrà mai modifiche. Potremo cambiare la struttura degli spazi di lavoro, attraverso una diversa configurazione delle partizioni, ma non andremo ad effettuare modifiche sulle parti fisse (bagni, cablaggi). Con dei binari possiamo dare la possibilità a pareti di scorrere, come tende, che possono restituire configurazioni a degli spazi fissi. Siamo in una città all'interno dello spazio, quindi dobbiamo decidere dov'è il comune (la *reception*), dove la piazza (la zona *relax*), per poter urbanizzare i percorsi, ossia passare tra le cose senza disturbare, ma anche definire luoghi di connessioni e incontri.



#infrastrutturare

Incontro con Michele Manigrasso

Nell'incontro con l'architetto Michele Manigrasso si parte dal *coworking* che è per definizione uno spazio pubblico. Quindi il concetto di base dello spazio, e che deve essere definito dal progetto, è il concetto di flessibilità, che ha un grande valore, perché restituisce la libertà di agire in modalità differenti. Il contesto è provvisorio, cambiano le esigenze, le economie, le necessità, oggi siamo chiamati ad essere attenti a rispondere con il progetto ad esigenze nuove. La prima idea è quella di lavorare con superfici molto spesso libere. Quindi, per esempio, lo spazio che abbiamo, sede del futuro *coworking*, con le sue superfici curve, proiettate verso il mare, sembrerebbe diminuire le libertà individuali, ma in realtà può esaltarle. E la semplicità della superficie, insieme all'adattabilità, può rispondere non ad una domanda unica che nasce in un solo momento, ma a domande inattese, attraverso un processo, un sistema aperto. Il metodo da utilizzare potrebbe essere quello di lavorare con dei dispositivi di supporto, e di un'area più operativa, che potrà mutare grazie a dispositivi che sono in grado di adattarsi a delle esigenze.

La fase di coprogettazione ci ha fatto sottolineare la possibilità di mettere al centro di ogni cosa proprio un processo partecipativo per arrivare alla definizione degli spazi. La proposta è quella di lavorare con dispositivi tecnologici e spazi flessibili, quindi con un'infrastruttura complessa che diventa sistema che fa funzionare tutto il *coworking*, rispondendo a diverse domande. Un elemento duttile e malleabile, di supporto all'area che è la fascia operativa. Di volta in volta cambia il rapporto tra l'oggetto e la superficie, perché l'oggetto si smembra. Da questo oggetto possiamo tirare fuori materiali e strumenti. Il metodo diventa quello di lavorare con la superficie, per poter anche



deframmentare la continuità attraverso uno strumento che dia la massima libertà di organizzazione dello spazio, fino all'utilizzo di tutto lo spazio, contemporaneamente. La suggestione viene proprio da un sistema semplice che diventa articolato attraverso l'estrazione di elementi. L'oggetto potrebbe anche diventare una lavagna, per dirla con Bernardo Secchi, uno dei massimi urbanisti che abbiamo avuto, la città è come un palinsesto, ossia una grande lavagna in cui ognuno può lasciare il proprio segno, fino ad arrivare ad una scrittura delle diverse identità.

Costruire la flessibilità... ad occhi chiusi *Michele Manigrasso*

"... ora chiudete gli occhi ... immaginate di trovarvi all'interno di questo spazio, vuoto, quasi completamente bianco, un soffitto inclinato, qualche pilastro, alla vostra sinistra una parete blu e compatta, poi un'altra parete finestrata, essenzialmente uno spazio atipico e inumano. Pensate che non ci sia nulla di utile? Vi sembra che tutto sia immobile? Forse perché non c'è nessuno: lo spazio privo di vita è fermo.

Beh... sta per accadere qualcosa che vi lascerà senza parole!

Fate attenzione, un rumore di passi che avanza: è Andrea che sta per entrare, qualche passo ancora, uno sguardo alla finestra e poi cammina verso la parte opposta, verso quella parete blu... ma cosa vorrà fare!? Si avvicina, appoggia le sue mani sulla parete, una leggera trazione ed ecco, un piano si ribalta e scorre via: è un tavolo! Andrea si abbassa, un altro movimento ancora e uno sgabello viene fuori, e poi un altro, e un altro ancora. Ma Andrea non è più solo, nella stanza intanto è entrata Lucia, anche lei si avvicina alla parete, un leggero tocco sulla superficie e una libreria è comparsa; ma non è fissa, viene via, scorre in avanti, abbandona la parete, è un divisorio. Nel frattempo Andrea ha ribaltato altri piani, ha frazionato lo spazio, ha allestito la scena con sedili intorno ai tavoli: sullo sfondo la parete blu, prima compatta, è uno scheletro invaso dalla luce e che ha perso parte di sé per vestire lo spazio. Andrea ora è seduto, ha posizionato il suo portatile sul tavolo, intento a preparare la relazione per la riunione che sta per organizzarsi. Ma guardate in fondo: Lucia si è

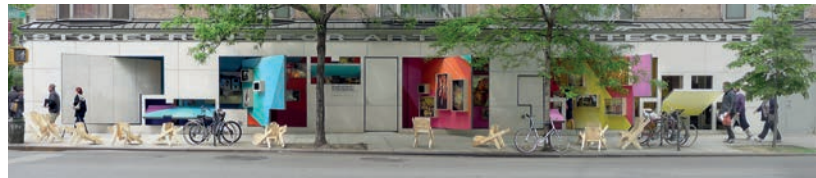
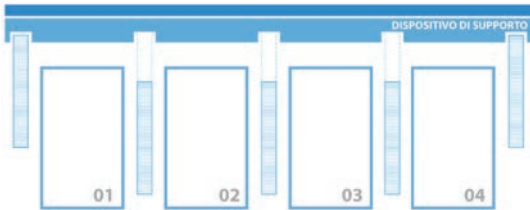
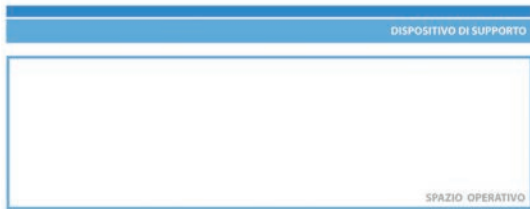
preoccupata di aprire il telo per la proiezione e tanti pannelli sono appesi al soffitto. Tutto è pronto. Quello spazio che credevate vuoto e ingessato, ha svelato un'anima mobile, flessibile: è uno spazio per il lavoro, è una sala espositiva... e ora aprite gli occhi ... credete sia stata pura fantasia? Quello che potete immaginare è possibile, basta volerlo! ... per andare oltre le vostre abitudini, per imparare ad abitare in maniera nuova, per migliorarsi ogni giorno."

Questa è la traccia che Michele Manigrasso, Luca Petrucci e Mattia Tenisci, hanno suggerito. Un ragionamento su un rapporto di dipendenza tra un'infrastruttura di supporto e uno spazio operativo, in cui la tecnologia è adattabile alle esigenze delle diverse utenze e del coworking. L'idea che sostanzia la proposta è che lo spazio, grazie a tale dispositivo infrastrutturale, possa essere attrezzato mantenendo la sua unitarietà o suddividendolo in parti autonome e collaboranti tra loro, consentendo l'allestimento di postazioni di lavoro, singole o di gruppo, configurazioni per riunioni, conferenze o addirittura allestimenti per mostre ed esposizioni. La parete tecnologica, oltre a essere un dispositivo contenente le attrezzature e un sistema di collegamento agli impianti, è dotata di una tessitura trasversale di binari aerei: a queste nuove 'costole' si possono agganciare le superfici mobili della parete per supportare oggetti, quadri, stampe, e realizzare proiezioni; e si configurano come cabine a scomparsa per gli impianti. Lo spazio vuoto, grazie ad un'armatura flessibile, scomponibile e adattabile, può trasformarsi in altro, inizialmente invisibile e inaspettato: si tratta di un 'sistema aperto' capace di accogliere e soddisfare le più differenti esigenze, producendo infinite configurazioni spaziali e possibilità di coworking.

Inoltre, per suggestionare e veicolare lo sguardo degli architetti partecipanti al workshop, è stato presentato il progetto di Steven Holl e dell'artista Vito Acconci, per il rifacimento della facciata dello 'Storefront for Art and Architecture' a New York (1992), riferimento utile come sistema flessibile di chiusura, schermatura ed esposizione.

Immagini a destra:

1-4. Concept di progetto. La parete tecnologica a supporto dello spazio operativo.
5-7. Planimetria e foto del progetto di rifacimento della facciata dello 'Storefront for Art and Architectures, Steven Holl e Vito Acconci. New York, 1992.



#Fluidificare

Incontro con Fabrizio Susi

L'incontro con Fabrizio Susi, architetto ma soprattutto designer, si è aperto con delle domande, in un momento di condivisione delle richieste dei committenti, che in questo caso sono dei rappresentanti della collettività. Parlando dello spazio del *coworking*, non possiamo immaginare che esista una divisione netta tra le varie aree e i luoghi di lavoro, perché il lavoro si fluidifica, si potrebbe lavorare anche al bar o su una poltrona. È uno spazio in divenire, in cui ognuno dei partecipanti può decidere se lavorare seduto o in poltrona, o anche su un'altalena! L'area *relax* è un'area di lavoro rilassante dove puoi chiacchierare e anche lavorare o conversare...è fondamentale non settorializzare lo spazio.

Fluidificare lo spazio significa non assegnare un posto specifico al relax, all'area eventuale per bambini o a specifiche esigenze. Non dovrebbero esserci aree predefinite, gli impianti devono seguire il progetto, ma non essere ovunque. Non settorializzare le zone, significa identificare zone più rigide e zone più libere, senza dividere gli ambienti assecondando la divisione spaziale, per non rischiare di compattare, gerarchizzare o banalizzare lo spazio. Per quanto riguarda gli uffici, potrebbero essere degli elementi che sono nello spazio, in modo libero, in modo da restituire uno spazio libero e stimolante. Il tutto deve ispirare vivacità attraverso il colore, deve restituire sensazioni di benessere, non distinguere nettamente, ma dare una continuità al lavoro e ai discorsi.

Le funzioni non dovrebbe essere divise, lo spazio dovrebbe essere fluido, la postazione versatile. L'uso del colore, dovrebbe esaltare la creatività. Lo spazio bar dovrebbe essere essenziale per i servizi e la convivialità, quindi potrebbe essere ridotto a un luogo per le macchinette per il caffè, piuttosto che una cucina,



sottolineando che il progetto non deve essere costruito sul bar, o su un servizio che l'ente gestore potrebbe non voler inserire, ma sulle postazioni inserite creativamente. Si possono definire postazioni *low cost*, che si basano su un recupero o un riciclo creativo, proprio per stimolare la creatività. Anche gli uffici non dovrebbero essere semplicemente trattati in cartongesso ma essere delle quinte scenografiche, che fanno da sfondo attivo al lavoro comune, attraverso una visione duplice di quello che si sta facendo. Ambiente aperto, con gli uffici che sono gli unici spazi divisi dal resto, il tutto molto flessibile, l'ingresso un po' più libero, il resto più organizzato, ma senza alcun divisorio, giocato con i colori, con elementi piani che vengono fuori, denunciando ciò che c'è aprendo invece che chiudendo, invitando invece che escludendo. I moduli ufficio potranno essere inseriti tra le varie isole di lavoro di coworking, senza ulteriori divisioni.

Lo spazio del coworking *Fabrizio Susi*

Un coworking può essere immaginato come un luogo stimolante dove l'interazione con gli altri sia portatrice di nuove idee e di nuove collaborazioni. Alla luce di questo il progetto dovrebbe creare un luogo che sorprenda, che dia la sensazione di trovarsi in un posto dove le idee possono prendere forma e concretizzarsi. Questa sensazione si può generare progettando uno spazio non convenzionale, che in qualche modo possa rompere gli schemi e che spinga le persone ad osare.

L'edificio scelto per ospitare questo coworking ha già una forte connotazione spaziale e distributiva che può essere sintetizzata come tre blocchi da dei corridoi che si configurano come dei colli di bottiglia. Dovendo ipotizzare un progetto l'idea di base potrebbe puntare sul colore per delimitare aree di lavoro collettive e caratterizzare i tre blocchi, mentre per creare i piccoli uffici si potrebbero inserire delle unità disposte in maniera libera nel primo blocco, una delle quali può diventare la reception.

Entrare in un coworking e ritrovarsi in uno spazio con percorsi da seguire attraverso questi uffici rende già l'idea di trovarsi in un posto diverso. Inoltre il colore potrebbe segnalare cosa succede negli altri due blocchi. Attualmente i corridoi che uniscono i tre blocchi sono un punto debole, ma potrebbero diventare un elemento chiave del progetto se in prossimità di queste strettoie ci fossero elementi di colore o materici capaci di intrigarci e spingerci a scoprire l'edificio nella sua interezza. Le scrivanie per il lavoro gomito a gomito, dovrebbero garantire elementi mobili che consentano di unire più scrivanie per improvvisare aggregazioni e discussioni su alcuni temi condivisi.

Lo spazio per la preparazione del caffè e un frigorifero e delle aree con delle sedute più comode, come poltrone o divani, potrebbero essere affiancati da una sorta di area relax, che all'occorrenza può essere usata come spazio di lavoro perché ci sono delle persone che non hanno necessità di svolgere il loro lavoro seduti ad una scrivania e possono farlo comodamente seduti su di una poltrona. La scelta di inserire uno spazio per la preparazione di caffè e non un bar a tutti gli effetti nasce dall'idea che se sono in un coworking, sono in ufficio, nel mio 'ufficio' e posso tranquillamente alzarmi e farmi un caffè o prendere una bottiglia d'acqua. Fondere la cosiddetta area relax con l'area di lavoro è una scelta che rimanda ai primi coworking spontanei, e cioè le caffetterie americane dove si andava con la scusa di consumare un caffè e in cambio si aveva un tavolo e una connessione internet.

Lo spazio collettivo, per riunioni, potrebbe contenere scrivanie per il lavoro, ma prevedendone la trasformazione in sala riunione e utilizzando scrivanie diverse magari pensando a dei sistemi richiudibili fissati a parete. Il colore dovrebbe dominare l'intero progetto, con la funzione di 'riempire' lo spazio quando non ci sono conferenze evitando così di avere l'impressione di trovarsi in uno spazio desolato. Per la scelta degli arredi, in continuità con l'idea di progetto, si potrebbe optare per elementi anche diversi tra di loro in maniera che ogni fruitore possa scegliere la scrivania che sente più vicina al suo modo di essere. In questo modo l'uso del colore sulla pavimentazione avrebbe seguito nelle diverse tipologie di scrivanie proposte. Anche gli arredi devono essere coerenti con la visione del progetto diventando elementi che si ha voglia di scegliere per lavorarci.

Immagini a destra

1-4. Riferimenti progettuali di coworking, attraverso ricerca in rete.



1. arredo-ufficio-smart-working-operativi
2. EMEA-Engineering-Hub-Zurich-Camenzind-Evolution
3. MAT-Office-ha-creato-uno-spazio-coworking-flessibile-con-esposizione-di-prodotti-a-Pechino-ddarcart
4. Google-office



Il Concorso di Design

Sharing Working Place. Giovani creativi a confronto.

Manuela Romano

Sharing Working Place è il concorso di design lanciato dall'associazione millimetri, insieme a 3dU, cooperativa di design, nell'ambito del progetto StartHub Pescara, con l'obiettivo di raccogliere il punto di vista di giovani talenti sul tema locale del *coworking*.

In particolare, oggetto del bando è stata la progettazione di una postazione di lavoro per *coworking* dotata di seduta, piano di lavoro e attrezzature minime associate, realizzabile con materiali ecocompatibili ed ecosostenibili (a basso costo, a basso impatto ambientale, riciclabili o riciclati) e con caratteristiche in via preferenziale di: modularità – adattabilità – affidabilità - durabilità - manutenibilità - ergonomia.

Il bando, lanciato sulla piattaforma *Arqoo.com*, è stato aperto a tutti (studenti, giovani architetti, designer o semplici appassionati) e ha raccolto un ampio numero di partecipanti provenienti da tutta Italia, testimonianza delle tante energie che muovono i giovani creativi che hanno voglia di mostrare il proprio talento. Abbiamo scelto di avvalerci della piattaforma *Arqoo.com* per misurarci da subito con uno strumento di 'condivisione'. *Arqoo.com*, infatti, nata dall'idea di giovani intraprendenti, è una piattaforma online che raccoglie idee, progetti ed esperienze di giovani studenti e professionisti, dando loro la possibilità di condividere, scambiarsi idee e farsi conoscere.



Sharing Working Place una postazione per il coworking



Concorso di Design
scadenza 10 giugno



I progetti selezionati

Manuela Romano

Criteria di valutazione del bando:

- Aderenza della proposta progettuale al tema del Concorso
- Fattibilità tecnica ed economica del progetto
- Originalità e creatività

Riflessioni della giuria

«Progettare è una gara di pensiero, vuol dire mettere insieme idee e provare ad arrivare dove gli altri non sono ancora riusciti.» questo il pensiero che ha accomunato i giurati nel decretare il progetto vincitore del concorso Sharing Working Place.

«Nel progetto CO4, Davide Tagliabue, ha saputo raccontare la storia che ruota intorno allo spazio coworking, inteso come luogo in cui vivere oltre che lavorare, ed è stato l'unico ad approcciarsi in modo innovativo al tema del concorso. Ha fatto lo sforzo di interpretare il cambiamento del luogo di lavoro, le dinamiche che girano intorno ad esso e ha provato ad andare oltre la progettazione di una 'classica' postazione».

Nella descrizione del progetto Davide Tagliabue, spiega:

CO4 si ispira alle linee guida per la creazione di un ufficio 'Smarter Working' e basa il progetto su quattro differenti momenti del processo del lavoro creativo:

- la CONtemplazione, ovvero il momento per l'ispirazione creativa, dove rigenerarsi e rilassarsi;
- la CONcentrazione, in cui applicare in tranquillità su quanto pensato;
- la COMunicazione, durante la quale interfacciarsi con i propri collaboratori;
- la COLlaborazione, fulcro portante del lavoro in team.

La giuria si aspettava dai giovani creativi un gesto coraggioso, con progetti che andassero al di là degli schemi, che si assumessero il rischio di andare oltre le richieste del bando, prefigurando scenari in grado di rivoluzionare l'approccio al progetto, anche attraverso la ricerca di un gesto estremo.

Tra i progetti pervenuti, solo il vincitore ha provato ad andare oltre la domanda, indagando sulle molteplici funzionalità di una postazione che non è solo un tavolo con seduta adattabile al lavoro individuale o di gruppo, ma si configura come sistema con un ampio grado di attrezzabilità e adattabilità a diverse attività (lavorare, riposare, chiacchierare, disegnare, condividere un pasto o un momento di divertimento).

Il progetto di una postazione di *coworking*, si traduce nell'ideazione di una postazione semplice, ma in grado variare la sua fisionomia in funzione della domanda e abilitare un luogo di lavoro allo svolgimento di molteplici attività, aumentando al contempo le possibilità di organizzare lo spazio in base ai diversi stili di lavoro.

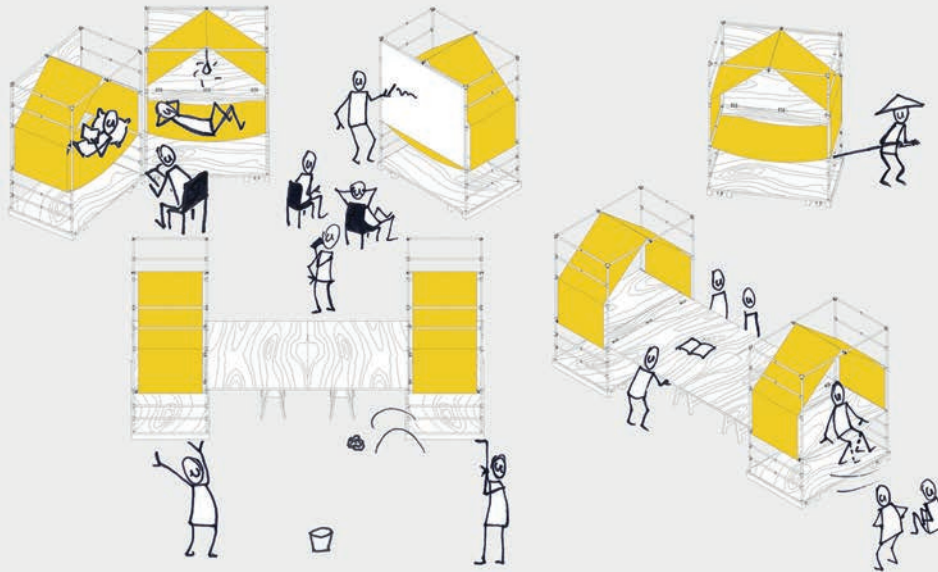
La giuria ha deciso che la mancanza di interpretazioni nuove dei progettisti, è di per sé un tema. Ha quindi deciso di non segnalare altre proposte e di dare spazio ad ognuno allo stesso modo.

In giuria:

- Enzo Calabrese, (presidente) Architetto, Designer e docente
- Fabrizio Susi, Architetto e Designer
- Viviana Terzini, Architetto e Designer
- Fabrizio Chella, Architetto
- Michele Manigrasso, Architetto



PROGETTO VINCITORE



CO.⁴

COntemplation | COncentration | COmmunication | COlaboration



COntemplation



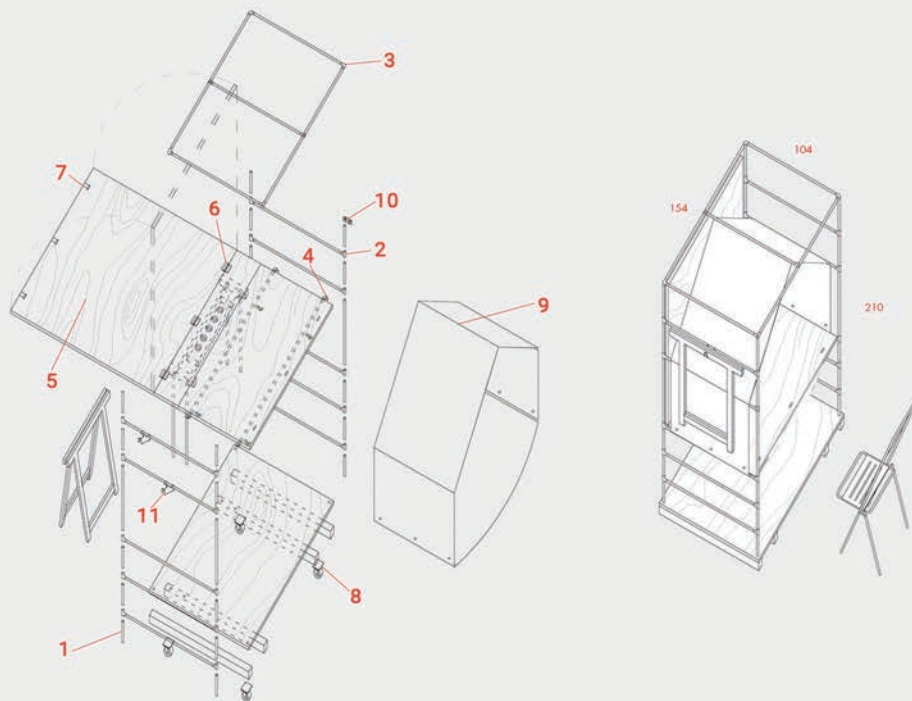
COncentration



COmmunication



COlaboration



1. Raccordo in ghisa



2. Raccordo in ghisa



3. Raccordo in ghisa



4. Bracceto fermatubo



5. Compensato di abete



6. Cerniera metallica



7. Nastro in nylon con chiusura a clip



8. Rotella girevole per carrelli



9. Tela cerata con occhielli



10. Clip fermatubi in plastica



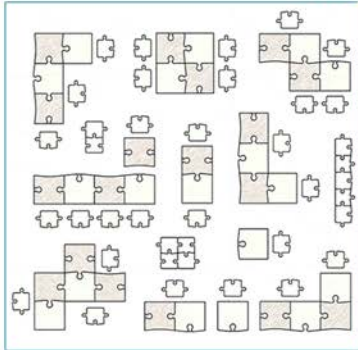
11. Gancio metallico

GO.⁴

COntemplation | COncentration | COmmunication | COlaboration

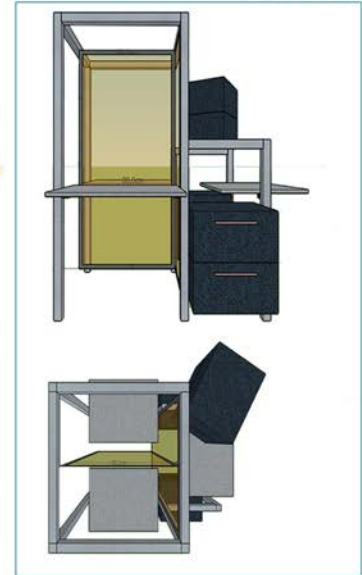
V. Pannozzo

Tuzzle



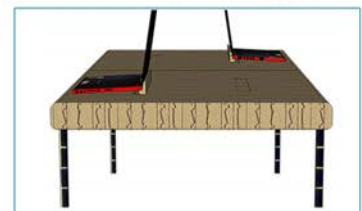
F. Petrarulo E.Orlando

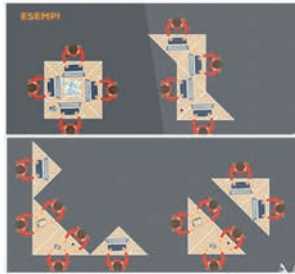
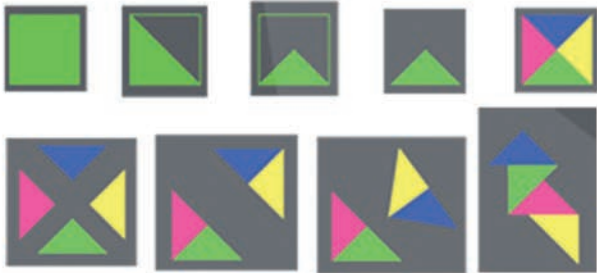
EPO station



E. Pulieri

Cooworking station





M. Santoro

Pizza Table

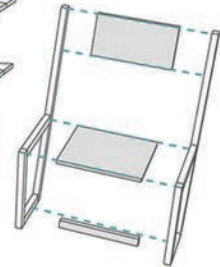
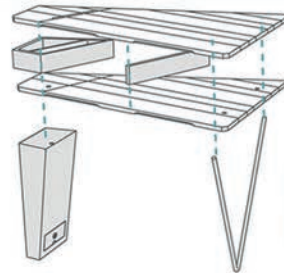


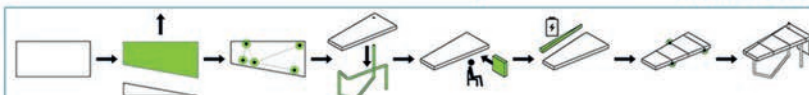
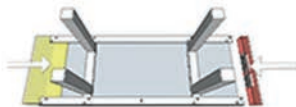
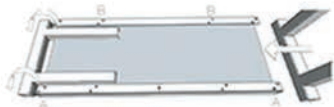
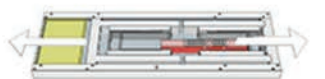
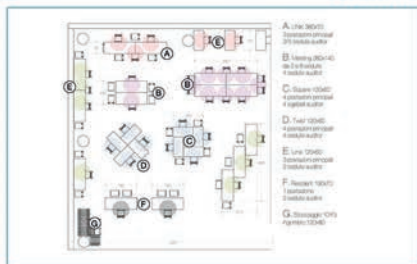
F. Barile

Modular Systems Work



MODULARITA'





Flessibilità

- Compatto
- Montaggio/Smontaggio
- Cambio di forma (infinite configurazioni)

Adattabilità

- Utilizzo della postazione in base alle esigenze
- Inseribile in molteplici tipi di ambiente

Costi limitati

- Uso di materiali di riciclo
- Alluminio
- Lamiera
- Laccatura

Sostenibilità

- Riciclo
- Risparmio energetico

Affidabilità e Leggerezza

- Uso minimo delle parti
- Pratico assemblaggio e utilizzo
- Uso di componenti con spessori minimi

Postazione Singola



Vano predisposto per il cablaggio

Vano porta oggetti

Contenitore seduta

Piano di appoggio ripiegabile

Cerniera in acciaio

Postazione Riunione



Cassetti realizzati con una lega composta al 60% da alluminio riciclato (spessore 1 cm)

Struttura in lamiera riciclata (diametro 10 cm)

Seduta in doppia lamiera di alluminio

Postazione Multipla



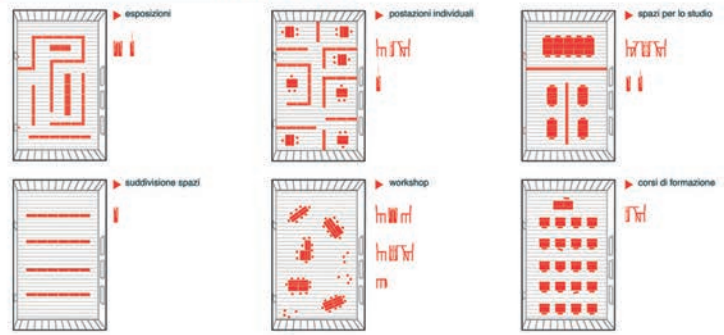
Laccatura ecologica di varie tonalità di colore (con vernici ad acqua non inquinanti) (riduce di oltre il 30% il consumo di energia)

Configurazione singola con schermate

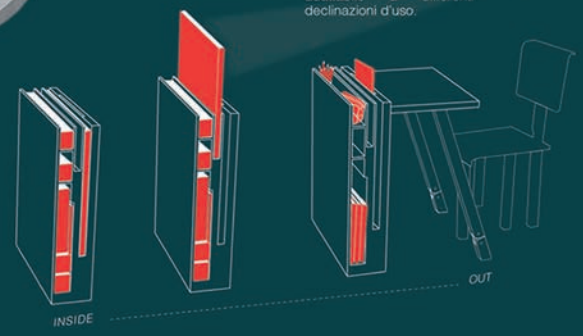
Configurazione Doppia Spallati

M. D'Ignazio

INSIDE OUT

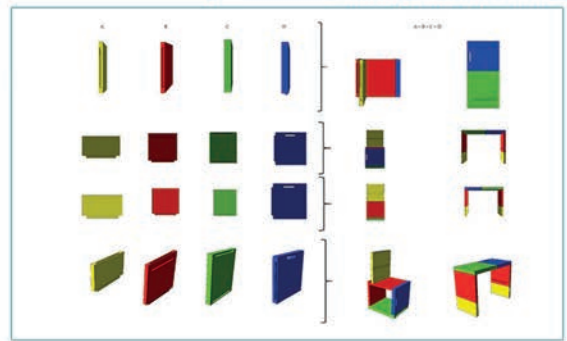


Un unico modulo che grazie alla sua **flessibilità** tecnologica lo rende adattabile a differenti declinazioni d'uso.



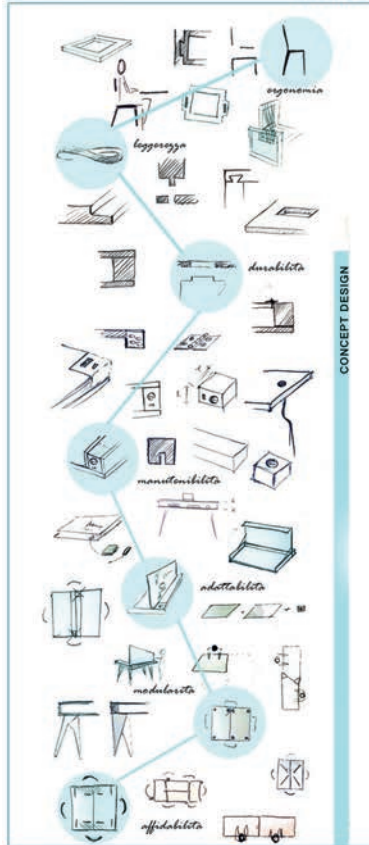
C. Arpi

Sharing Working Place



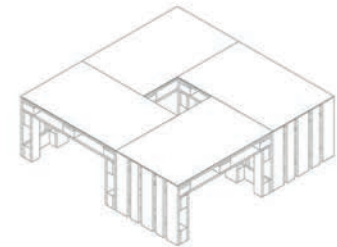
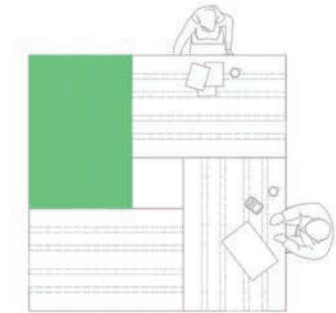
A. Fondacaro

T&S.CO



A. Bucciarelli

Postazione di lavoro per coworking



Schemi di Aggregazione



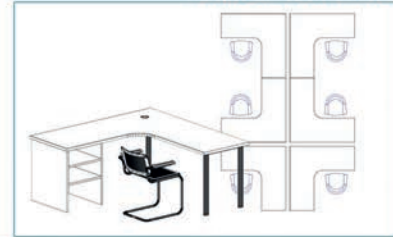
M. Carnevale

MOON



V. Tartaglia - Y. Kozak

Modular Workstation



E. Minerva

Towerbridge desk



L. Capanna

Hērmēs



I. Musso G. Solinas

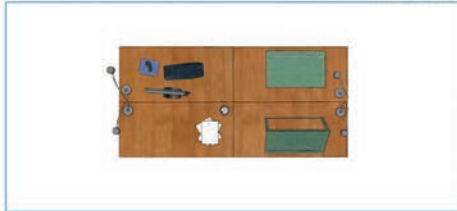
Universal



G. Baseggio G. Nisticò L. Ronzio
Zeedboard



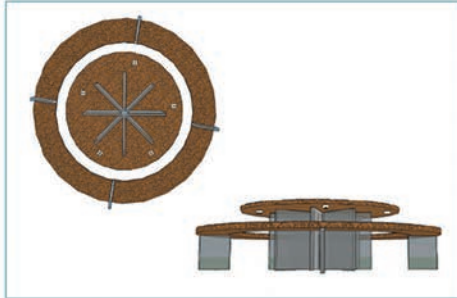
C. Pesando B. Pischedda F. Servetti
Magnetic



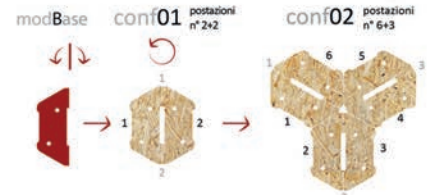
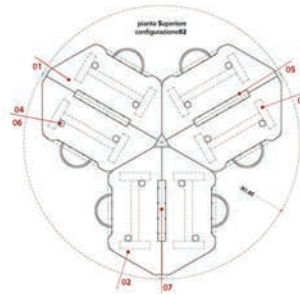
E. Messina
La classe è coworking



A. M. Reggiani
SIMPLICITY

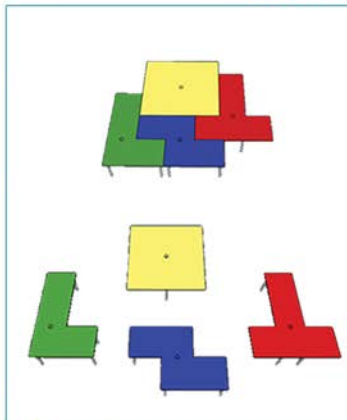


V. Fracasso
Sharing Working Place



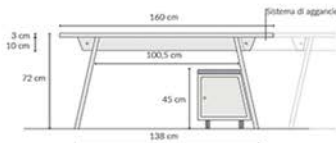
C. Sanlorenzo

Tetris Brain



N. Tognoni

Sharing Working Place



Concentrazione

Dimensioni ottimali: sistema appiccato, possibilità di disporre parallelamente alle esigenze di lavoro individuali.



Confronto

La cancelleria con velocità facilita l'interazione e gli scambi reciproci.



Condivisione

Le dimensioni della scrivania permettono anche lo svolgimento di riunioni per gruppi di sei persone.

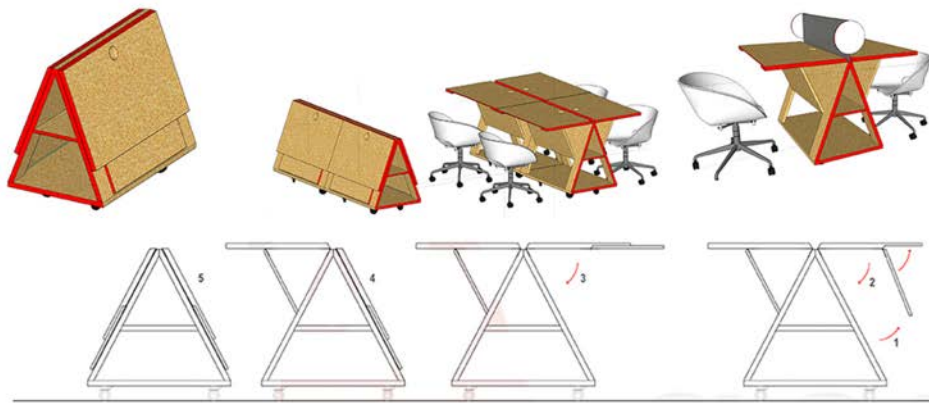
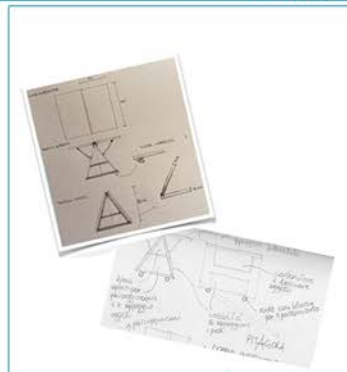


Ripetibilità

Le dimensioni standard e un veloce sistema di aggancio rendono la scrivania ripetibile in modo semplice.

P. Pavoni

PITAgora



La piattaforma aperta Arqoo.com

Giuseppe Rudi e Andrea Bartucciott*

Giuseppe Rudi, Simone Vartolo, Sergio Ceravolo danno vita nel 2012 ad 'Architettiemergenti.it', oggi 'Arqoo.com', una piattaforma online con un *professional network* dedicata a studenti di architettura, giovani architetti e designer che possono partecipare attivamente al portale, condividendo progetti, lavori ed esperienze. Uno strumento utile per farsi conoscere e favorire la nascita di collaborazioni.

L'idea nasce dalla determinazione del gruppo di giovani calabresi di età media di 28 anni, che hanno deciso di mettersi in gioco con un progetto imprenditoriale innovativo di condivisione delle esperienze maturate nel corso degli anni universitari, convinti della necessità che i giovani professionisti italiani debbano avere a disposizione una 'vetrina' per promuovere le proprie capacità creative e lavorative. Il progetto assume anche una valenza locale e rappresenta una risorsa interessante e una fonte di innovazione per il territorio calabrese, a partire dall'idea che dalla condivisione di esperienze, conoscenze e competenze possono innescarsi nuovi processi culturali vivaci e dinamici.

Il progetto innovativo dei giovani calabresi nel 2014 viene selezionato fra le 834 proposte imprenditoriali presentate per il Bando '*Culturability* – Fare insieme in cooperativa', promosso dalla 'Fondazione Unipolis' per supportare la nascita di startup riconosciute come nuove imprese culturali e creative, ideate da protagonisti rigorosamente under 35. Un'iniziativa che, come si legge nei vari comunicati stampa, «ha sottolineato il grande fermento e le tante energie che si muovono nel mondo creativo e culturale italiano e che sono espressione di ingegno e capacità dei tanti giovani che vogliono essere protagonisti e imprenditori del proprio futuro», nell'ambito della quale l'idea di

* www.arqoo.com

Architetti Emergenti è risultata vincitrice, insieme ad altre 14, tra 272 proposte imprenditoriali selezionate durante le prime fasi del bando. *Culturability* ha portato quindi alla nascita della cooperativa 'Architetti Emergenti Soc. Coop' che ha ricevuto un supporto economico da parte di Unipolis per avviare concretamente la propria attività ed è stata accompagnata da *mentoring* ad opera di professionisti messi a disposizione dai partner del bando: Legacoop Calabria con la sua rete di servizi centrale e territoriale, Unipol Banca e Unipol Sai Assicurazioni, Generazioni, Senior Coop e Coopfond. Un aiuto fondamentale nei primi complessi mesi di vita della giovane impresa.

Oggi la *startup* opera nei settori del *marketing*, della comunicazione e dei servizi per i professionisti, sia a livello nazionale sia a livello internazionale e offre servizi di consulenza a Privati e PMI, si occupa inoltre della realizzazione di piattaforme web e gestione della campagne di advertising, il tutto nel mondo dell'architettura e del design. Il lavoro quotidiano della redazione di Arqoo.com è di tenere sempre aggiornato, per tutti gli utenti, il *network* con le ultime novità nel campo dell'architettura, creando per loro una rete dove poter crescere, farsi conoscere e trovare collaborazioni lavorative.

La nuova versione del *network*, Arqoo.com, e' frutto di un anno intenso di lavoro (da febbraio 2014 a febbraio 2015) che ha visto impegnato i fondatori Simone, Giuseppe e Sergio, insieme ai nuovi membri della redazione: Andrea Bartucciotto, Fortunato Vazzana e Giuseppe Falcone. Con i nuovi *account*, il *Professional*, dedicato ai giovani che già sono attivi nel mondo del lavoro, e il *Company*, creato per chi ha un'azienda nei settori affini all'architettura, le possibilità di far rete tra le persone è enorme.

Il progetto imprenditoriale Arqoo.com sta ottenendo molti risultati positivi: il numero degli utenti e di numero di visualizzazioni di pagina web si sono raddoppiati nell'ultimo anno. La piattaforma si può anche utilizzare come base per i concorsi, grazie ad un sistema meritocratico e palese che mette in vetrina tutti i progetti e consente una valutazione di gradimento, prima ancora che una giuria specializzata valuti precisamente nel dettaglio gli aspetti tecnici-progettuali. Di immediato accesso, la piattaforma consente da subito l'archiviazione delle proposte progettuali presentate nei concorsi rendendosi così uno strumento utile, prezioso e affidabile per le segreterie organizzative.



CONCLUSIONI

Il progetto StartHub: dalla teoria alla pratica

Daniela Santroni*

Il 2016 sarà l'anno del *coworking* pubblico a Pescara.

Nel centro del polo culturale della città dentro la struttura dei teatri pubblici cittadini (teatro D'Annunzio e teatro Flaiano) a due passi dall' Aurum e dalla riserva dannunziana e di fronte al mare sorgerà StartHub.

Un luogo di lavoro condiviso in uno spazio pubblico riutilizzato dove si affittano scrivanie e rete *Wi-Fi*. Per un giorno, un mese, un anno. Il *coworking* dà reddito a chi l'avvia e favorisce la crescita di nuove imprese. Non è una semplice evoluzione dello studio associato, ma molto di più. È la risposta a un bisogno sociale e un nuovo modello organizzativo. Credo che il *coworking* sia una filosofia di lavoro che permetta al lavoratore di vivere meglio le ore di lavoro, uno spazio per ridurre i costi di gestione, un modo per non alienarsi nelle mura domestiche e per crescere professionalmente, un luogo dove molteplici professionalità si incontrano scambiandosi rapidamente conoscenze lavorative diverse.

La scelta di lavorare in un *coworking* o di aprire un *coworking* è una scelta politica che non ha il guadagno come core business, ma la condivisione. Si apre un *coworking* non per guadagnare molto, ma per lavorare e vivere meglio. La presa di coscienza da parte dell'amministrazione pubblica di questa filosofia lavorativa e la volontà di incentivarla e sostenerla, consiste in una precisa scelta politica di voler sostenere una pratica di lavoro nuova che va incontro ai lavoratori indipendenti, ai freelance, alle partite iva, ai liberi professionisti.

Il *coworking* cambia il lavoro: persone che condividono ambiente e risorse, sviluppano poi un approccio collaborativo a 360 gradi. Un modo nuovo di concepire il lavoro che sta portando

* Consigliera comunale
delegata all'attuazione del progetto

con sé un vero e proprio cambiamento culturale, economico e sociale. Con la crisi e un mercato del lavoro sempre più flessibile, l'ufficio tradizionale sarà sempre meno popolare, specie in realtà di provincia come la nostra. La prima opportunità offerta dal coworking e che lo rende tanto 'attrattivo' è sicuramente la possibilità di abbattere i costi fissi di gestione di un classico ufficio. Ma il vero valore aggiunto di questa nuova modalità condivisa di lavoro è la flessibilità d'impiego degli spazi e degli strumenti di lavoro, e soprattutto l'opportunità di creare una (o più) comunità nella quale riconoscersi e dalla quale sentirsi riconosciuti, che abbia come obiettivo una convivenza sociale e professionale. Infatti, il *community manager* è la nuova figura professionale, che diventa centrale in questa nuova modalità di lavoro: gestisce e cura gli spazi, conosce tutti i membri della comunità e genera connessioni, costruisce eventi e li fa conoscere, coordina i collaboratori e i professionisti che danno consulenza. È un comunicatore, ma anche un commerciale (offre prodotti, servizi e consulenza) e amministrativo. Riempie di gente lo spazio fisico. Studia eventi con comunità, enti, associazioni del territorio, collabora con reti sociali.

Chi lavora in uno spazio di *coworking* condivide non soltanto gli spazi, ma anche i valori delle persone coinvolte, beneficiando delle sinergie che si creano quando persone talentuose e creative lavorano a stretto contatto con atteggiamento di apertura e spirito di condivisione.

La condivisione di uno spazio di lavoro diventa un'opportunità per ispirare collaborazioni creative tra liberi professionisti, contaminazioni multidisciplinari, aggregare talenti e aprire nuove imprese. Un'occasione per ripensare l'idea di lavoro

tradizionale e le relazioni tra persone e tra persone e territorio, per creare innovazione e valore aggiunto per il territorio.

StartHub è la risposta dell'amministrazione alla crisi di lavoro in una città dove lavoratori autonomi, *freelance*, consulenti e partite iva sono in netto aumento. A Pescara siamo partiti dall'analisi delle necessità sociali e economiche della città, successivamente abbiamo risposto con la promozione e diffusione degli obiettivi del progetto e l'individuazione e la progettazione di uno spazio adeguato per realizzarlo. Centrando così un doppio risultato favorire la nascita di nuove imprese e rimettere in uso uno spazio pubblico.

In particolare nella nostra amministrazione abbiamo interpretato il *coworking* come occasione di intervento diretto sulle politiche attive del lavoro innovando e promuovendo un nuovo modello di lavoro collaborativo e non competitivo.

Il Bando Anci sulle pratiche di innovazione da parte degli enti locali ci è sembrato lo strumento utile e necessario per attivare questo percorso. Grazie a un partenariato che ci ha stimolato su questo terreno e ha messo in rete esperienze giovanili, associazioni di categoria e sindacato creando la giusta filiera per l'attivazione di questa innovazione per Pescara abbiamo messo in campo una serie di attività propedeutiche all'apertura del *coworking*.

Nella nostra esperienza, vorrei sottolineare, che la richiesta di attivare questo progetto è nata da una sinergia tra amministrazione e partner quindi, in questo caso in particolare, StartHub è indubbiamente una azione politica attiva che risponde ad una esigenza di giovani lavoratori che sono stati i protagonisti di tutto il percorso di studio, conoscenza, pianificazione,

promozione e progettazione per l'apertura del primo *coworking* pubblico cittadino.

Dal viaggio studio, dove abbiamo visitato e conosciuto le realtà milanesi di lavoro condiviso e le azioni messe in campo dalla pubblica amministrazione, sino alla fase finale di coprogettazione dello spazio, tutto è stato realizzato all'insegna della partecipazione attiva e della costruzione di reti e sinergie. Abbiamo infatti imparato come in un *coworking* non è sufficiente affiancare una serie di scrivanie e affiggere un listino prezzi... gli spazi in un *coworking* devono essere pensati, belli e confortevoli. Importanti sono l'uso del colore, frasi e decorazioni, che motivano e incoraggiano, l'uso di elementi funzionali e stabili, l'attenzione agli impianti, alla tecnologia e alla polifunzionalità degli spazi. La possibilità di offrire servizi aggiuntivi: eventi, corsi, spazio *relax* e ristoro, spazio *baby*, salette conferenze e riunioni, ecc.

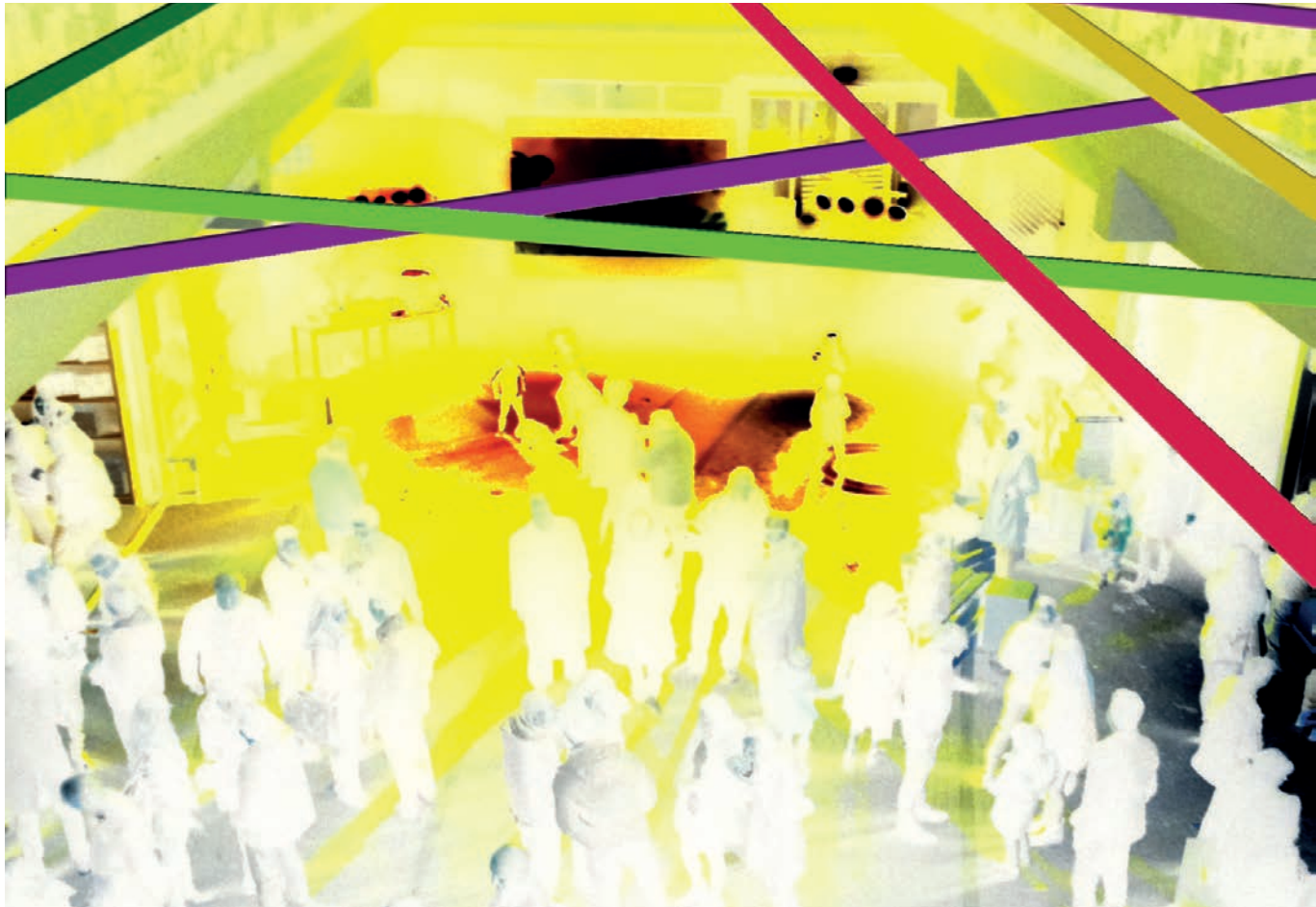
Avviare questa innovazione e renderla sostenibile nel tempo è per il Comune di Pescara un obiettivo strategico, per questo l'attività amministrativa non si esaurirà con la conclusione del progetto. Sarà fondamentale mettere in campo una serie di iniziative di sistema:

- prioritario sarà il bando pubblico per l'individuazione del soggetto gestore del *coworking*, e l'apertura della struttura entro il 2016;
- parallelamente, sarà necessario intercettare nuovi fondi, anche con l'ausilio dell'Ance che ha reso possibile tutto ciò, per creare un sistema di sostegno e facilitazione per *coworkers* (attraverso *voucher*) e un sistema di agevolazioni per le spese di allestimento, arredamento, avvio e tutoraggio.

Condivisione, collaborazione, costruzione di relazioni, fare rete, diventano oggi le basi sulle quali costruire modelli diversi da quelli che la crisi ha dimostrato non funzionare più.

StartHub sarà uno di questi. Un ambiente di lavoro ispirato ai valori di comunità, condivisione di conoscenza, costruzione di relazioni tra gli individui, per contrastare precarietà e individualismo.

StartHub aspira a diventare il più grande spazio di *coworking* della città di Pescara con l'ambizione di creare una vera e propria comunità ove lo scambio tra le varie competenze, conoscenze e professionalità possa creare nuove opportunità di crescita personale e professionale, dei singoli professionisti e della comunità stessa.



Credits:

Le immagini di ogni articolo sono state elaborate dagli autori.

Le foto di pagg. 15, 89, 97, 101, 105 sono dei promotori territoriali.

La foto di pag 93 è uno shot di un video di Matteo Ferri.

Le foto di pagg. 115, 117, 119, 123, 125 sono di Miriam D'Ignazio.

Le foto di pagg 109, 117, 119, 123, 125, 139, 157 sono dell'associazione millimetri.

Le foto di pagg. 7 e 111 sono di Vincenzo Tartaglia.

AREE SCIENTIFICO-DISCIPLINARI

AREA 01 – Scienze matematiche e informatiche

AREA 02 – Scienze fisiche

AREA 03 – Scienze chimiche

AREA 04 – Scienze della terra

AREA 05 – Scienze biologiche

AREA 06 – Scienze mediche

AREA 07 – Scienze agrarie e veterinarie

AREA 08 – Ingegneria civile e architettura

AREA 09 – Ingegneria industriale e dell'informazione

AREA 10 – Scienze dell'antichità, filologico-letterarie e storico-artistiche

AREA 11 – Scienze storiche, filosofiche, pedagogiche e psicologiche

AREA 12 – Scienze giuridiche

AREA 13 – Scienze economiche e statistiche

AREA 14 – Scienze politiche e sociali

AREA 15 – Scienze teologico-religiose

Il catalogo delle pubblicazioni di Aracne editrice è su

www.aracneeditrice.it

Finito di stampare nel mese di giugno del 2016
dalla tipografia «la Cromografica S.r.l.»
00156 Roma – via Tiburtina, 912
per conto della «Aracne editrice int.le S.r.l.» di Ariccia (RM)