



2018

MAKER FAIRE



REGIONE
LAZIO

MAKER FAIRE 2018

[SCOPRI DI PIÙ] ►

Indice

Introduzione

Nicola Zingaretti - Presidente della Regione Lazio.....	3
Gian Paolo Manzella - Assessore Sviluppo Economico, Commercio e Artigianato, Startup, “Lazio Creativo” e Innovazione.....	4
La Regione Lazio a Maker Faire 2018 / Call4makers@MakerFaireRome.....	5

Progetti vincitori

Aspettando Maker Faire Latina.....	6
Aspettando Maker Faire Rieti.....	11
Aspettando Maker Faire Viterbo.....	17
Aspettando Maker Faire Roma.....	23
Aspettando Maker Faire Bracciano.....	33
Aspettando Maker Faire Ferentino.....	37

Programma eventi e workshop.....	43
---	-----------



Il successo crescente di Maker Faire a Roma conferma che Roma e il Lazio sono un terreno fertile per l'innovazione, sia tra le imprese, gli artigiani, i creativi, sia tra le persone che ad ogni edizione affollano la fiera con curiosità.

Questo clima di apertura all'innovazione è fondamentale per permettere a Roma e al Lazio di vincere la sfida della competizione internazionale, ed è anche il frutto del lavoro che perseguiamo su questo tema da anni in Regione. Non è un caso che il numero di startup innovative sia cresciuto dalle 136 del 2013 alle attuali 1.027, che fanno del Lazio la seconda tra le regioni italiane.

Questi risultati sono il frutto di un investimento strutturale nella nascita di startup innovative, ma anche nel venture capital e nella digitalizzazione e innovazione delle imprese più tradizionali. I maker, artigiani digitali, così come più in generale i creativi e le startup, sono essenziali per promuovere l'incontro tra tradizione e innovazione, per contaminare settori come l'artigianato, il turismo e il manifatturiero con le nuove tecnologie.

Siamo quindi anche quest'anno a Maker Faire per raccontare i risultati ottenuti e dare visibilità alle eccellenze presenti sul nostro territorio, ma anche per far conoscere le opportunità in campo a chi crede nell'innovazione e creare reti in grado di mettere in moto nuove idee.

Nicola Zingaretti
Presidente della Regione Lazio

[TORNA ALL'INDICE](#) ■



Creativi, artigiani, maker, studenti, semplici curiosi. Sono sempre di più i partecipanti alla *Maker Faire* ed è sempre più importante il ruolo di questa occasione per la nostra regione. Ogni anno *Maker Faire* è, infatti, un momento unico di incontro e confronto sui temi della tecnologia e del futuro, uno spazio che mostra a una platea sempre più internazionale il potenziale di innovazione che risiede nel Lazio.

Ed è proprio questa unicità il motivo che porta la Regione a partecipare anche a questa edizione, continuando una collaborazione iniziata sin dalla prima, quasi pionieristica, edizione. Non è, infatti, un sostegno isolato, un'iniziativa a sé, slegata dal contesto. Tutt'altro. *Maker Faire* è, invece, a pieno titolo un elemento della strategia per la modernizzazione della nostra regione: con cui portiamo l'innovazione 'dentro' le nostre imprese, sosteniamo la nascita di startup, avviciniamo i nostri artigiani alle tecnologie digitali, abituiamo i nostri studenti agli strumenti del futuro come le stampanti 3D che abbiamo portato nelle scuole del Lazio.

Una strategia che portiamo avanti in piena collaborazione con le Università e gli istituti di ricerca, con le scuole e le associazioni, con le amministrazioni locali e il mondo dell'impresa. Consapevoli che in questa partita i territori hanno un ruolo centrale e che le Regioni sono chiamate a una grande azione di raccordo tra i diversi attori interessati dai processi di modernizzazione.

Nello spazio regionale troverete esempi di tutte le azioni che sono in campo per favorire questi processi. Un modo concreto per dare forma a un obiettivo molto preciso: creare per i cittadini e le imprese del Lazio le opportunità migliori, quelle che servono a costruire una regione all'altezza dei tempi di cambiamento in cui viviamo.

Gian Paolo Manzella

Assessore Sviluppo Economico, Commercio
e Artigianato, Startup, "Lazio Creativo"
e Innovazione

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Creatività, innovazione e nuove tecnologie per uno sviluppo sostenibile, equo e inclusivo, sono al centro dell'attività della Regione Lazio. Per questo la scelta di essere presenti anche quest'anno a **Maker Faire**, tra i maggiori eventi dedicati all'innovazione a livello europeo.

In linea con questi obiettivi la partecipazione prevede un catalogo di iniziative e progetti che è il frutto di un percorso partecipato di scouting delle esperienze di maker provenienti dall'intero territorio regionale, che ha avuto il suo fulcro nella **Call4makers@MakerFaireRome**.

Lo stand è articolato in 3 settori dedicati a informazione, workshop ed esposizione.

Informazione

L'area **informativa** permette ai visitatori di avere dettagli su tutte le iniziative e i programmi regionali dedicati a innovazione e creatività. 4 corner sono in particolare dedicati a:

Spazio supporto all'applicazione di innovazioni nate "per le stelle" nella vita di ogni giorno.

Venture capital investimenti in capitale di rischio per startup e PMI innovative.

Startupper School Academy attività di formazione imprenditoriale per favorire la crescita professionale e la creazione e lo sviluppo d'impresa nelle scuole superiori del Lazio.

Spazio Attivo il punto d'incontro e di snodo delle opportunità di sviluppo economico, lavoro autonomo, creatività e innovazione gestiti su tutto il territorio regionale dalla Regione Lazio.

Workshop

Lo **Spazio Workshop** ospiterà durante il corso della fiera: un seminario ispirazionale dedicato agli studenti, la mattina di venerdì; alcuni workshop su progetti legati all'aerospazio (che oltre a essere un settore di eccellenza del Lazio è anche uno dei temi focus di questa edizione di **Maker Faire**) e la fase finale (pitchpremiazione) della **Call4Makers**.

Esposizione

L'area **espositiva** ospita progetti e prototipi nati negli spazi della Regione Lazio o selezionati attraverso la **Call4Makers**. In particolare, nella giornata di venerdì saranno esposti prototipi e prodotti delle imprese del Lazio del settore aerospaziale e delle startup incubate nello Spazio Attivo Roma Tecnopolo della Regione Lazio, oltre che i progetti della Startupper School Academy realizzati dalle classi degli istituti superiori che hanno partecipato. Le giornate di sabato e domenica saranno invece dedicate all'esposizione dei 37 progetti che hanno vinto la **Call4makers@MakerFaireRome**.

Nelle settimane precedenti l'evento alla Fiera di Roma, la Regione Lazio ha voluto estendere la risonanza della **Maker Faire** a tutte le province del Lazio, creando un percorso di animazione territoriale all'interno degli Spazi Attivi. Per questo ha lanciato una **Call4Makers** rivolta a imprese e Startup, studenti e talenti creativi, con focus su sostenibilità, cinema e audiovisivo, tutela del patrimonio culturale, innovazione sociale e servizi al cittadino, cooperazione internazionale e marketing territoriale innovativo, con lo scopo di selezionare progetti del territorio regionale in grado di rappresentarne il potenziale di innovazione applicato alla trasformazione digitale nei diversi settori produttivi, sociali e culturali e nei campi della ricerca e dell'innovazione.

La call era aperta a 2 tipologie di progetti:

A) **Makers@work – Creazione e sviluppo di un prototipo, prodotto industriale, nuovo oggetto di design o soluzione innovativa di digital fabrication.**

B) **Progetti innovativi di Digital Transformation per la trasformazione digitale orientati al business e all'innovazione sociale.**

L'iniziativa ha avuto grande successo, con la presentazione di **104 tra progetti e prototipi**, di cui 84 proposti da persone fisiche e 20 da imprese.

La **Call4Makers** è stata inoltre un appello a tutti i creativi, maker, startup e protagonisti della trasformazione digitale a cimentarsi nella realizzazione delle loro idee presso i FabLab della Regione Lazio.

Negli Spazi Attivi di Roma, Bracciano, Viterbo, Latina, Rieti e Ferentino, infatti, i partecipanti, con l'assistenza di tecnici

esperti, hanno potuto mettere a punto un prototipo delle proprie idee. Questo ha favorito opportunità di incontro e "community building", con l'intento di creare team interdisciplinari, e ha permesso ai partecipanti di avvalersi delle attrezzature dei FabLab per la realizzazione dei progetti e prototipi, quali stampanti 3D a tecnologia FDM o SLA, laser cutter, frese, Oculus e Leap Motion.

In parallelo, nei FabLab è stata fornita assistenza alla valutazione e allo sviluppo delle idee, in particolare per le fasi di valutazione delle tecniche e delle tecnologie necessarie alla realizzazione del progetto, scelta delle tecnologie più pertinenti disponibili nel FabLab e scelta dei materiali e della componentistica meccanica ed elettromeccanica.

Al termine di questo percorso, sono stati selezionati i **migliori 37 progetti** nel corso di 6 manifestazioni intitolate "**Aspettando Maker Faire**" che si sono svolte il 3, 4 e 5 ottobre nei 6 FabLab della Regione Lazio (a Roma, Bracciano, Viterbo, Latina, Rieti e Ferentino).

Durante le giornate di sabato 13 ottobre e domenica 14 ottobre, i visitatori di **Maker Faire** potranno toccare con mano i risultati di questo percorso, visitando i prototipi dei progetti vincitori, suddivisi tra i due giorni. In quegli stessi giorni si svolgerà anche la sfida finale tra i partecipanti, con i pitch pubblici e la premiazione. In palio due premi da 10.000 euro, uno per ogni categoria (**Makers@work** e **Digital Transformation**), che saranno assegnati secondo il giudizio di una giuria specializzata e i "like" del pubblico social.

SCOPRI IL MAKING OF ■

TORNA ALL'INDICE ■

Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Latina

3 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

1,2,3 Task Cards

Cyclonomy

GYM TECHNOLOGY

Mal Leggo

PORTRAITS

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

1,2,3 Task Cards

È un progetto universitario realizzato nell'ambito dei corsi che il proponente segue presso l'Istituto Europeo di Design di Roma, ed è un'espressione della filosofia dell'ateneo che punta a coniugare gli aspetti creativi ed estetici con valori economici e sociali. In particolare, l'idea vuole affrontare una delle tante situazioni problematiche legate all'autismo: la difficoltà di ricordare e svolgere le azioni quotidiane nella corretta sequenza. Realizzato in forma "di gioco", è rivolto prevalentemente a un target infantile, ma può essere usato anche da un target adulto e può essere applicato alle attività più diverse: lavarsi le mani, preparare lo zaino, giocare, ecc.



Stefano Pellino

Docente IED revisore:

Marika Aakesson

In collaborazione con:

**Associazione: "Divento grande onlus"
e Progetto Asperger Tribe**

MAIL:

pellinostefano481@gmail.com

FACEBOOK:

stefano.pellino.96



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Latina

3 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

1,2,3 Task Cards

Cyclonomy

GYM TECHNOLOGY

Mal Leggo

PORTRAITS

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Cyclonomy

Cyclonomy sarà un portale per scambiare materie prime secondarie, ossia materie considerate di risulta che, al contrario, possono esprimere ulteriore produttività industriale ed economica. Il marketplace fonda la sua logica sulla collocazione territoriale, per favorire lo sviluppo di iniziative imprenditoriali (soprattutto PMI) all'interno di specifici distretti locali. La potenzialità di Cyclonomy sta nella costruzione di relazioni personali e aziendali, grazie alla geolocalizzazione sulla mappa del marketplace e a una precisa strategia di promozione digitale per sfruttare il migliore posizionamento sui motori di ricerca.

Tra i possibili sviluppi futuri si prevedono attività correlate, come bizmatching, blog e informazione, approfondimento per scuole e partnerati.



Alessandranna Nocella

MAIL:

sandranna.nocella@gmail.com

FACEBOOK:

[cyclonomy](#)

INSTAGRAM:

[cyclo_nomy/](#)

YOUTUBE:

youtu.be/sHQr1CN9IIs



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Latina

3 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

1,2,3 Task Cards

Cyclonomy

GYM TECHNOLOGY

Mal Leggo

PORTRAITS

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

GYM TECHNOLOGY

Il progetto si propone di facilitare chi pratica attività fisica nel controllo delle proprie prestazioni e del rendimento fisico. Con l'ausilio di uno speciale software, permette di gestire la prestazione dell'atleta, inserendola automaticamente in un database che viene aggiornato in tempo reale. Le tecnologie utilizzate sono un microcontrollore Arduino e un array di sensori specializzati.

L'idea progettuale ha partecipato al programma Startupper School Lab, vincendo il Premio Speciale Roland DG "StartDAY".



**Stefano Aggio, Antonio D'averio,
Marco Caporaletti, Marco Caracci,
Mirko Vicca**

Studenti dell'Istituto d'Istruzione Superiore
Carlo e Nello Rosselli - Aprilia (LT)

MAIL:

mirkovicca@yahoo.it

INSTAGRAM:

<https://bit.ly/2Ino4Zx>



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Latina

3 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

1,2,3 Task Cards

Cyclonomy

GYM TECHNOLOGY

Mal Leggo

PORTRAITS

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Mal Leggo

La dislessia è un disturbo specifico dell'apprendimento che comporta difficoltà di lettura, spesso erroneamente ritenuta una patologia e oggetto di pregiudizi. Roberto Trombetta, giovane graphic-web designer dislessico, ha creato "Dislessia e altre doti", insieme a Luisa Ingravalle, fotografa e laureanda in Lettere classiche presso l'università La Sapienza, e Raffaele Liporace, videomaker e web designer dislessico. Utilizzando diversi canali e varie forme di comunicazione il progetto vuole informare, sensibilizzare, abbattere i pregiudizi e fornire un supporto emotivo e un punto di riferimento positivo alle persone dislessiche e alle loro famiglie. In futuro l'obiettivo è offrire, su scala nazionale, una piattaforma per individuare professionisti qualificati (logopedisti, psicologi, tutor DSA e avvocati) nel proprio territorio.



**Roberto Trombetta,
Luisa Ingravalle e
Raffaele Liporace**

In collaborazione con:

**ASPIC: Associazione per lo Sviluppo
Psicologico dell'Individuo e della
Comunità**

MAIL:

trombetta roberto94@gmail.com

FACEBOOK:

Dislessia e altre Doti

INSTAGRAM:

dislessiaealtredoti

WEB:

www.dislessia.me



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Latina

3 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

1,2,3 Task Cards

Cyclonomy

GYM TECHNOLOGY

Mal Leggo

PORTRAITS

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

PORTRAITS

PORTRAITS è un'installazione interattiva che utilizza una pistola da paintball per creare ritratti astratti su tela. Basta sedersi, premere un pulsante e attendere fino alla fine: l'installazione scatterà una foto, la processerà e poi la manderà al macchinario cnc autocostituito che, colpo dopo colpo, realizzerà il ritratto.

PORTRAITS è stato realizzato come progetto finale per il Master che Valerio Viperino ha conseguito in Computational Arts alla Goldsmiths University of London. È stato installato per 4 giorni, dal 6 al 9 settembre 2018, durante l'esibizione di new media art realizzata dagli studenti del Master e intitolata "Echcosystems" (hechosystems.xyz).



Valerio Viperino

In collaborazione con:

FabLab di Latina

MAIL:

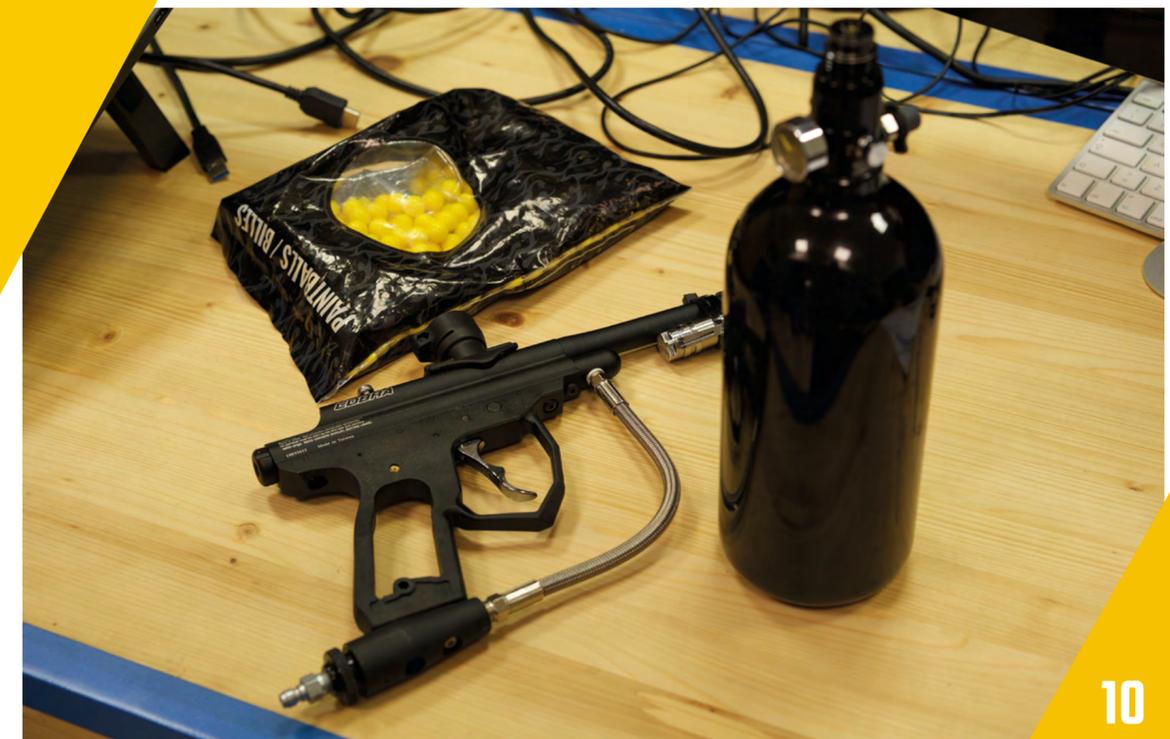
valerio.viperino@gmail.com

INSTAGRAM:

vvz3n

WEB:

valerioviperino.me/makerfaire2018



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Rieti

3 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

Droni fai da te

GluGlu

Innovative Bottle

Jacky

Just Reate

L'Angolo della Lettura

Droni fai da te

Tre droni autocostruiti con diverse caratteristiche: Gazza, Canarino e Colibrì.

Tutti e tre usano l'autopilota open source Ardupilot. I due più grandi, oltre ai sensori inerziali, hanno il GPS e permettono di volare in modalità autonoma all'aperto. Gazza monta anche un gimbal per la fotografia aerea; Canarino un video TX radio a 5.8GHz per volo in FPV (First Perso View).

Il più piccolo, Colibrì, usa invece una camera e i marker della realtà aumentata per volare in modalità autonoma indoor.



Andrea Belloni

In collaborazione con:

FabLab Rieti

MAIL:

anbello@gmail.com

WEBSITE:

www.codeforfun.info/droni

YOUTUBE:

www.youtube.com/user/MrAnbello/videos



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Rieti

3 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

Droni fai da te

GluGlu

Innovative Bottle

Jacky

Just Reate

L'Angolo della Lettura

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Innovative Bottle

Una bottiglia personalizzata e collegata a un mini tablet per diminuire l'uso delle bottiglie di plastica nocive per l'ambiente. Con una piccola modifica si trasforma in un bicchiere e può avere un panetto termico per raffreddare il liquido o la resistenza flessibile per riscaldarlo inseriti nella base. È dotata di una striscia led che cambia colore in base alla temperatura del liquido contenuto e di un sensore di idratazione connesso a un mini tablet per controllare la quantità di liquido consumato in 24h, sul bordo del collo. Sul mini tablet sarà inoltre installato un programma che aiuterà i bambini, ma non solo, a diventare più coscienti e responsabili dell'ambiente.



Emanuela Kuqja

Studentessa del “ Liceo scientifico Carlo Jucci di Rieti”

MAIL:

emanuelakuqja1@gmail.com



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Rieti

3 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

Droni fai da te

GluGlu

Innovative Bottle

Jacky

Just Reate

L'Angolo della Lettura

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Jacky

Jacky è un dispositivo che rende wireless le normali cuffie cablate, pensato per sportivi, viaggiatori e amanti della musica. Facilmente trasportabile grazie alla clip sul retro, è un oggetto di moda utile, particolare e accattivante. Dotato di 5 pulsanti e con un design semplice ed elegante è studiato per rendere le cuffie più comode e meno ingombranti grazie al pratico avvolgitore del filo. È versatile e comodo, leggero e resistente e pratico, perfetto in ogni occasione e situazione.

Il progetto è nato dalla classe IV C (attuale V C) del Liceo Scientifico Carlo Jucci di Rieti, nell'ambito del contest "JA Impresa in azione": la micro-impresa è stata premiata come miglior startup dell'anno durante la fase provinciale e ha vinto poi il premio per il miglior business plan nella competizione nazionale.



Ermes Tek

V C Liceo Scientifico C. Jucci di Rieti

MAIL:

dableflack@gmail.com

INSTAGRAM:

www.instagram.com/ermestech/

FACEBOOK:

www.facebook.com/ermestechJA/

WEB:

www.ermestech.it



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Rieti

3 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

Droni fai da te

GluGlu

Innovative Bottle

Jacky

Just Reate

L'Angolo della Lettura

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Just Reate

L'App Just Reate raccoglie e organizza tutte le eccellenze del reatino e permette di ricevere aggiornamenti in tempo reale sulle News locali. Un vademecum, una guida e un diario di bordo per accompagnare i turisti con suggerimenti e consigli da condividere anche nella chat dedicata. 8 itinerari con bellezze culturali-storico-artistiche, strutture ricettive, ristoranti, attività artigianali e altro. Just Reate è fruibile anche dai disabili visivi, attraverso un apposito dispositivo che trasforma in audio il testo scritto.

La mini impresa ha partecipato a numerosi contest per l'innovazione, vincendo il primo premio di 1000 euro nel concorso del MIUR 'Scuola digitale', il premio NextRieti come miglior progetto per la promozione e la valorizzazione turistica del territorio e la menzione speciale nel contest "JA-impresa in azione".



Just Reate JA

Classe 4F Istituto Professionale di Stato Costaggini Rieti - Servizi per l'Enogastronomia e l'Ospitalità Alberghiera

In collaborazione con:

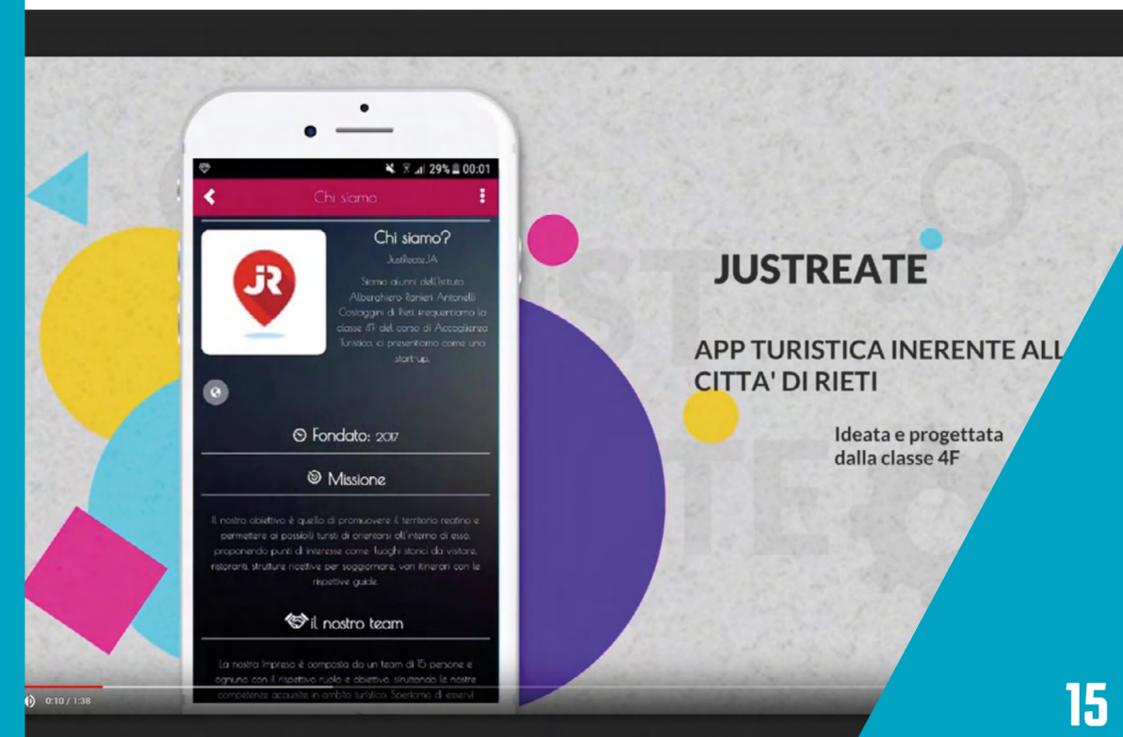
Brixware (consulenza e servizi informatici), ADV (Associazione italiana Disabili Visivi), RietiLife (Testata giornalistica locale)

MAIL:

lucia.ottaviani@hotmail.it

WEB:

justreateja.brixware.it



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Rieti

3 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

Droni fai da te

GluGlu

Innovative Bottle

Jacky

Just Reate

L'Angolo della Lettura

L'Angolo della Lettura

Per leggere è necessario prima di tutto un buon libro... Ma anche uno scenario adeguato: bisogna stare comodi, avere una buona luce, tutti gli strumenti necessari perché un momento così importante sia perfetto da ogni punto di vista. Un'esperienza tutta da provare e vivere, sia per grandi che per piccini.

Questo è ciò che vuole realizzare la cooperativa Puntidivista con "L'angolo della lettura", entrando nel mondo dei maker e innovando quella che è una delle esperienze più classiche della cultura per tutti, con una particolare attenzione ai bambini di oggi, che sono "multimediali" e "ipertecnologici" fin dalla nascita.



Puntidivista soc. coop. a r.l.

MAIL:

puntidivista13@libero.it

FACEBOOK:

puntidivista casa editrice

WEB:

www.puntidivistapdv.it



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Viterbo

4 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

Helmholtz Coil

Garbage Ball

Portable Constructor

RA&Bot

Smart Brain Project

Time Machine

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Helmholtz Coil

Helmholtz Coil è un progetto per una tesi di laurea triennale a scopo di ricerca, per studiare l'effetto di un campo magnetico alterato sulla crescita delle piante. In dettaglio si tratta di esaminare gli effetti di un campo magnetico statico di 50mT sulla germinazione dei semi di frumento dure, per verificare se sia possibile aumentare la velocità del processo e la quantità di semi che diventano effettivamente piante, con l'uso di particolari bobine, realizzate usando un software di progettazione digitale 3D.

L'applicazione di questa tecnologia è collegabile a studi sulla crescita delle piante in ambienti privi di campo magnetico (spazio) e si presta ad affrontare anche problematiche ecologiche che si riscontrano in campo agroalimentare.



Davide Cau

In collaborazione con:

Unitus-Deim, Unitus-Dafne e FabLab Viterbo

MAIL:

davidel38@live.it

LINKEDIN:

www.linkedin.com/in/davide-cau-a9200b130/

WEB:

www.slideshare.net/secret/gHrmd2akINsTuE



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Viterbo

4 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

Helmholtz Coil

Garbage Ball

Portable Constructor

RA&Bot

Smart Brain Project

Time Machine

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Garbage Ball

Unire il mobile gaming e i servizi delle piattaforme di donazioni benefiche, per sensibilizzare e informare sui temi della sostenibilità e facilitare il processo di donazione. Sfruttare il potere del mondo digitale per poter trasformare il territorio in maniera concreta. Attraverso processi di "gamification" l'app spinge il giocatore a ripulire un mondo virtuale con ripercussioni in quello reale: la monetizzazione verrà riconvertita in donazioni a enti e aziende con un ruolo fondamentale nella pulizia degli oceani e nella produzione di beni a impatto zero. I beni selezionati e inseriti nel gioco come materiale acquistabile, determineranno la quantità e la suddivisione delle donazioni raccolte.

Con l'app va di pari passo la brandizzazione del marchio Garbage Ball e la creazione di merchandising di vario genere.



Gruppo RustyMedia:
Dario Medori, Cris Skenderi, Stefano Gurnari, Ivan Franzese, Leonardo Pilastrì, Giorgio Falvo, Maria Caselli

In collaborazione con:

FabLab Viterbo

MAIL:

ske.cris@gmail.com

FACEBOOK:

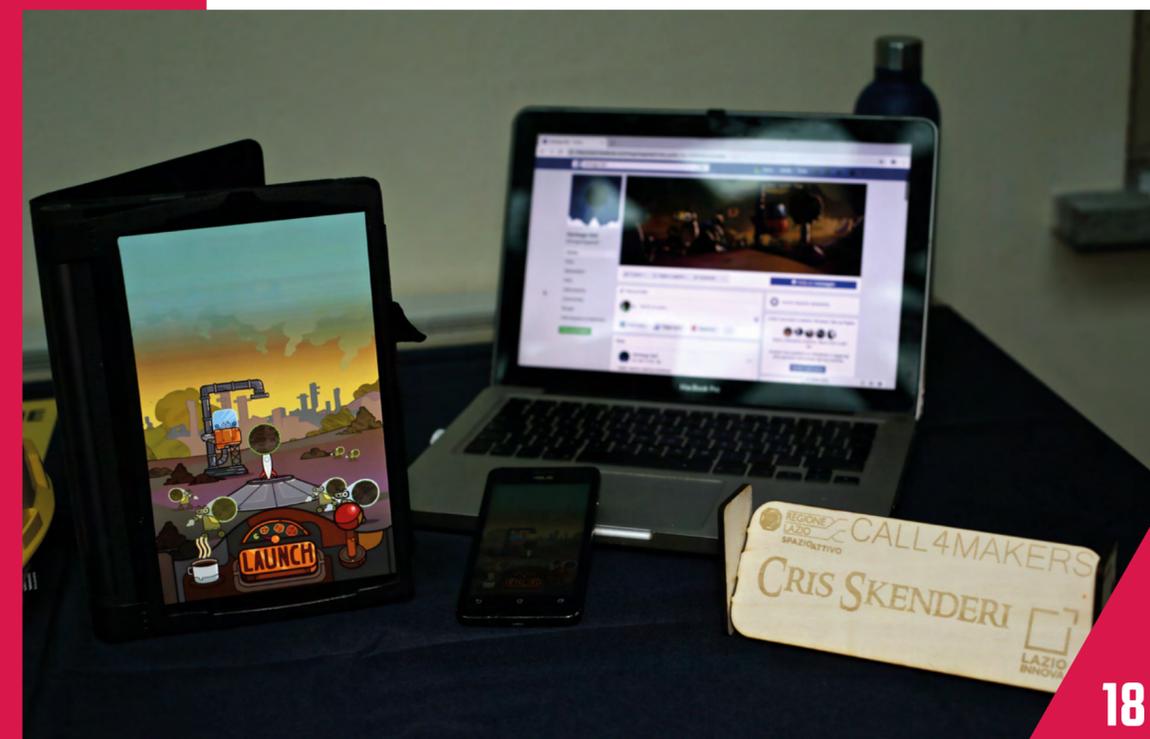
[thegarbageball](#)

INSTAGRAM:

[garbage_ball](#)

WEB:

www.patreon.com/rustymedia



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Viterbo

4 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

Helmholtz Coil

Garbage Ball

Portable Constructor

RA&Bot

Smart Brain Project

Time Machine

TORNA ALL'INDICE ■

Portable Constructor

Portable Constructor è una macchina a controllo numerico da scrivania.

Per il modo in cui è stata ideata e realizzata, in particolare grazie a uno speciale incastro montato sui tre assi, è facilmente modulabile e smontabile.

Inoltre è realizzata interamente in alluminio, materiale che le garantisce leggerezza e allo stesso tempo robustezza e precisione.

L'elettronica è pilotata da una scheda Arduino con software Grbl, ma è anche possibile effettuare un upgrade che ne permette il controllo tramite un Raspberry.



Luca Cortelli e Mihaela Gangura

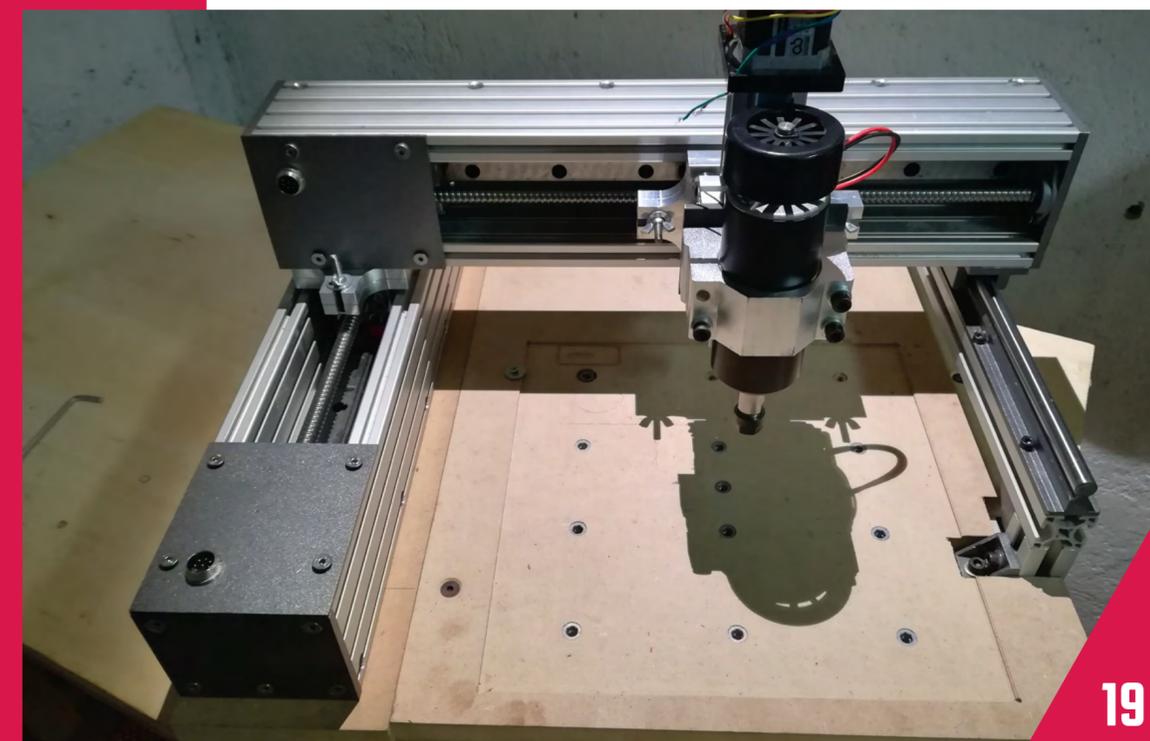
MAIL:

portableconstructor@gmail.com

FACEBOOK:

Portable-Constructor-

SAM-2093129077398782



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Viterbo

4 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

Helmholtz Coil

Garbage Ball

Portable Constructor

RA&Bot

Smart Brain Project

Time Machine

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

RA&Bot

RA&Bot è un braccio robotico realizzato con stampante 3D, in grado di compiere tutti i movimenti di un qualsiasi avambraccio umano. Include una mano con cinque dita snodabili in grado di garantire prese con alti livelli di sensibilità, precisione e forza.

Il dispositivo si comanda grazie a una semplice app per smartphone.

La tecnologia hardware comprende una scheda Arduino, alcuni servo-motori e motorini passo-passo.



Simone Pippolini e Martina Spagna

MAIL:

simonepippolini@gmail.com

INSTAGRAM:

[ra.e.bot](#)



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Viterbo

4 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

Helmholtz Coil

Garbage Ball

Portable Constructor

RA&Bot

Smart Brain Project

Time Machine

TORNA ALL'INDICE ■

Smart Brain Project

Smart Brain Project ha lo scopo di realizzare uno strumento in grado di recepire le onde cerebrali e i movimenti muscolari di un individuo.

È composto da quattro parti: due bracciali, una cuffia e un driver. Sui bracciali e sulla cuffia sono applicati alcuni sensori che percepiscono gli impulsi elettrici generati dal movimento dei muscoli e le onde cerebrali. I dati vengono trasmessi a un computer in cui è installato un driver in grado di leggere le informazioni che riceve e trasformarle in comandi.

Il dispositivo potrà trovare applicazione come ausilio per persone affette da alcuni tipi di paralisi.

È stato anche realizzato un prototipo di sensore per il rischio da sovraccarico biomeccanico e una banca dati degli impulsi elettrici generati dal movimento dei muscoli del collo.



Luca Rastrelli

In collaborazione con:

**ITT Leonardo da Vinci di Viterbo,
Università degli studi della Tuscia -
Dafne FabLab Viterbo**

MAIL:

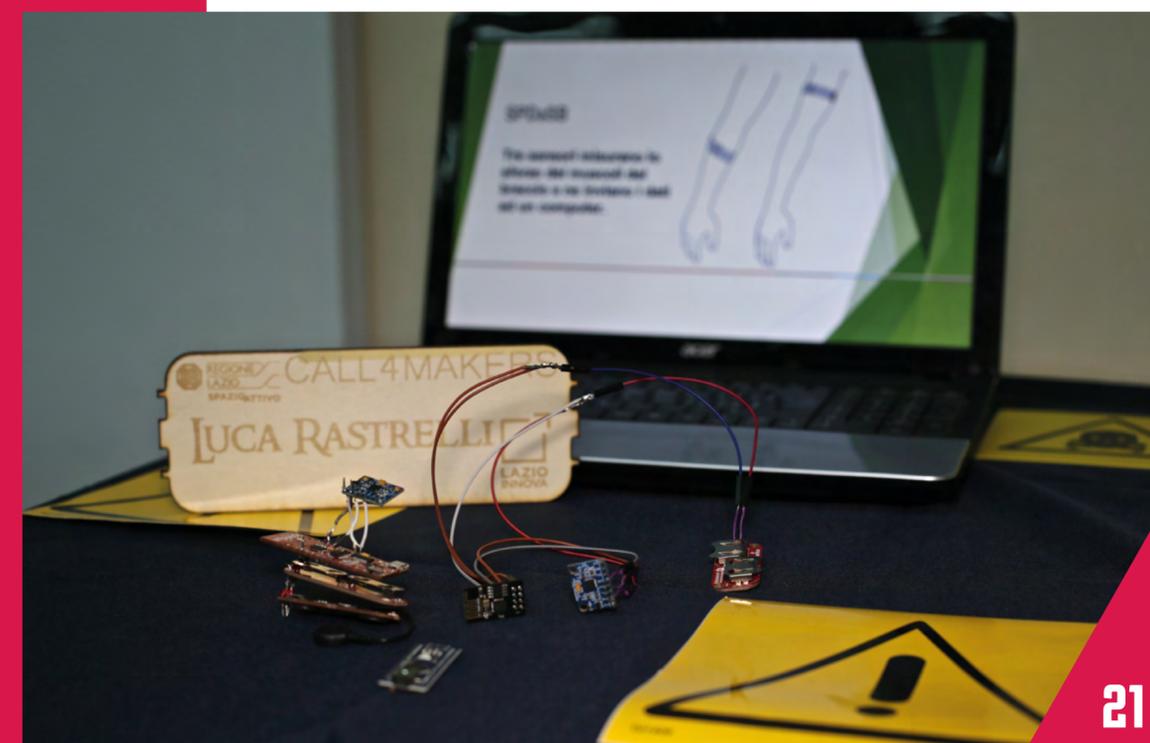
rastrelliluca277@gmail.com

FACEBOOK:

luca.rastrelli.12

YOUTUBE:

www.youtube.com/watch?v=MOK-K7EuYkE&feature=youtu.be



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Viterbo

4 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

Helmholtz Coil

Garbage Ball

Portable Constructor

RA&Bot

Smart Brain Project

Time Machine

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Time Machine

Time Machine è un progetto che coniuga Gaming e Storia, in un'esperienza da vivere tramite Realtà Virtuale.

Su un'isola misteriosa, il giocatore può scegliere di vivere avventure e duelli come gladiatore o come legionario romano, cambiando il proprio destino, fino a diventare il più grande protagonista dell'arena di tutti i tempi o fino a guidare eserciti in battaglia.

Il progetto prevede un altissimo livello di immersività grazie al forte impatto grafico e alla possibilità di esplorare liberamente i livelli e interagire con oggetti e personaggi, senza essere costretti in schemi rigidi precostituiti.



Giulio Cesare Pacchiarotti

In collaborazione con:

CineFantasy Productions srls

MAIL:

giuliocesarep79@gmail.com

FACEBOOK:

[timemachinegamevr](#)

WEB:

timemachinegame.com

cinefantasy.net



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Roma

4 ottobre 2018

GUARDA LE INTERVISTE

CITY HELPS YOU

Dove lo butto?

I Fuggitivi

Joint Building System
for Box Structures

Konphôs

Love!IT

Pipkin

Smartcomics,
il fumetto si fa cinema!

Sweetshape

TREE TALK

CITY HELPS YOU

City Helps You vuole incentivare il turismo cittadino, con un punto informativo turistico Mobile, una "Cargo Bike" allestita come una bancarella, in grado di raggiungere qualsiasi punto di affluenza turistica senza limiti di circolazione e senza dover pagare il posteggio fisso. Il turista potrà chiedere informazioni di ogni genere e gli verrà consegnata gratuitamente una mappa del centro turistico con consigli su qualsiasi attività: dove mangiare, dove dormire, mostre, eventi ecc... Il tutto diviso per zone della città e in 3 fasce di prezzi. Per riuscire a garantire una cartina gratuita, le inserzioni di esercizi privati presenti saranno a pagamento, ma potrebbe anche essere una soluzione ottima ed economica per tutti gli enti territoriali.



Carlos Borrego Meloni Ciocci
MAIL:
ciocccarlos@gmail.com



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Roma

4 ottobre 2018

GUARDA LE INTERVISTE

CITY HELPS YOU

Dove lo butto?

I Fuggitivi

Joint Building System
for Box Structures

Konphôs

Love!IT

Pipkin

Smartcomics,
il fumetto si fa cinema!

Sweetshape

TREE TALK

TORNA ALL'INDICE ■

Dove lo butto?

Computer vision semantica per la raccolta differenziata dei rifiuti

“Dove lo butto?” è il concept progettuale di un cestino dei rifiuti intelligente - smart bin - per installazioni urbane o arredi domestici. Si tratta di un piccolo dispositivo capace di: Guardare - attraverso una videocamera - i rifiuti che si stanno per gettare e Classificarli - in termini semantici immediati, attraverso un modulo di machine learning - in vetro, metallo, carta, cartone, plastica, indifferenziato.

Una volta riconosciuto il tipo di rifiuto, lo smart bin apre il contenitore specifico per la raccolta differenziata del rifiuto in arrivo.

Focus delle attività di progetto è la verifica di come sia possibile “innervare” di intelligenza artificiale anche piccoli oggetti di uso comune e quotidiano, in uno scenario di diffusa e granulare intelligenza delle cose - Intelligence of Things - e di città sensibile - Senseable City.



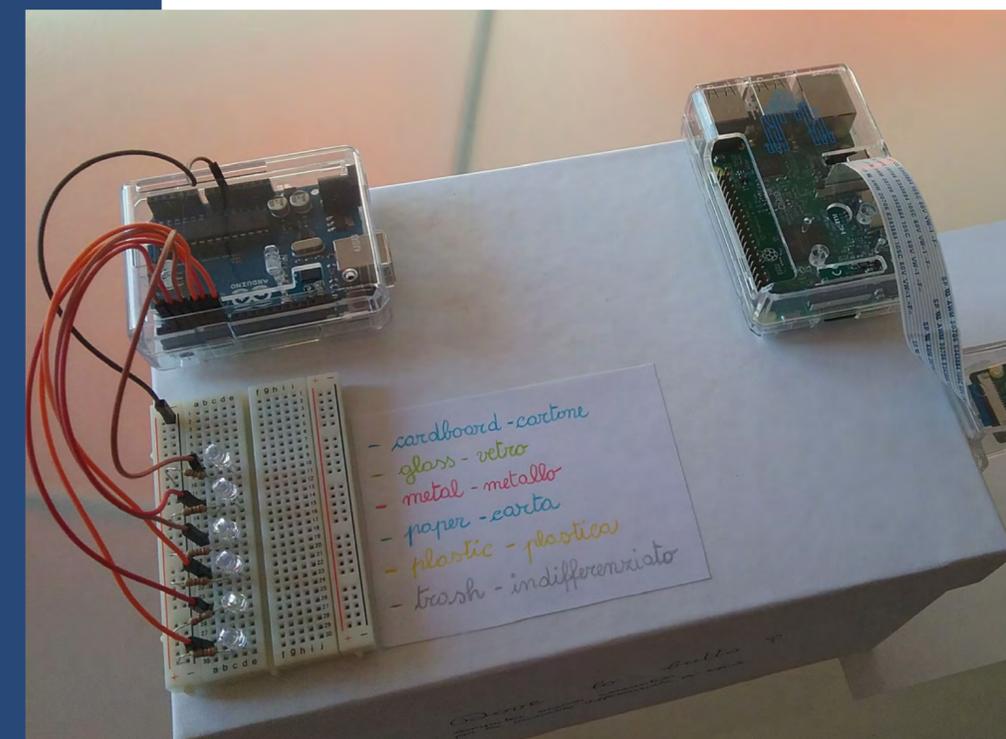
Exprivia Spa

MAIL:

antonio.viesti@exprivia.com

WEB:

www.exprivia.it



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Roma

4 ottobre 2018

GUARDA LE INTERVISTE

CITY HELPS YOU

Dove lo butto?

I Fuggitivi

Joint Building System
for Box Structures

Konphôs

Love!IT

Pipkin

Smartcomics,
il fumetto si fa cinema!

Sweetshape

TREE TALK

TORNA ALL'INDICE ■

I Fuggitivi

I Fuggitivi, primo gioco di caccia all'uomo in realtà aumentata, sarà presentato in anteprima a Maker Faire.

I fuggitivi sono due cyborg con un aspetto umano, ma con articolazioni robotiche e un cuore pulsante di antimateria. Prossimi all'esaurimento dalla loro esistenza e mossi dallo spirito di sopravvivenza, fuggono dal pianeta dove sono stati creati e arrivano sulla Terra. Si perdono tra i visitatori della Maker Faire per cercare chi possa salvarli, prima che la loro annichilazione trasformi la Terra in un micro Buco Nero. Grazie alla tecnologia ARIA, una APP mobile di AR con un sofisticato back-end di gestione del game, i giocatori in team possono seguire le tracce di antimateria lasciate dai fuggitivi e cercare di aiutarli. Tecnologia innovativa, science-fiction, creatività e adrenalina per un'esperienza senza precedenti.



Underd srl

In collaborazione con:

Nuts ADV e Aria Republic

MAIL:

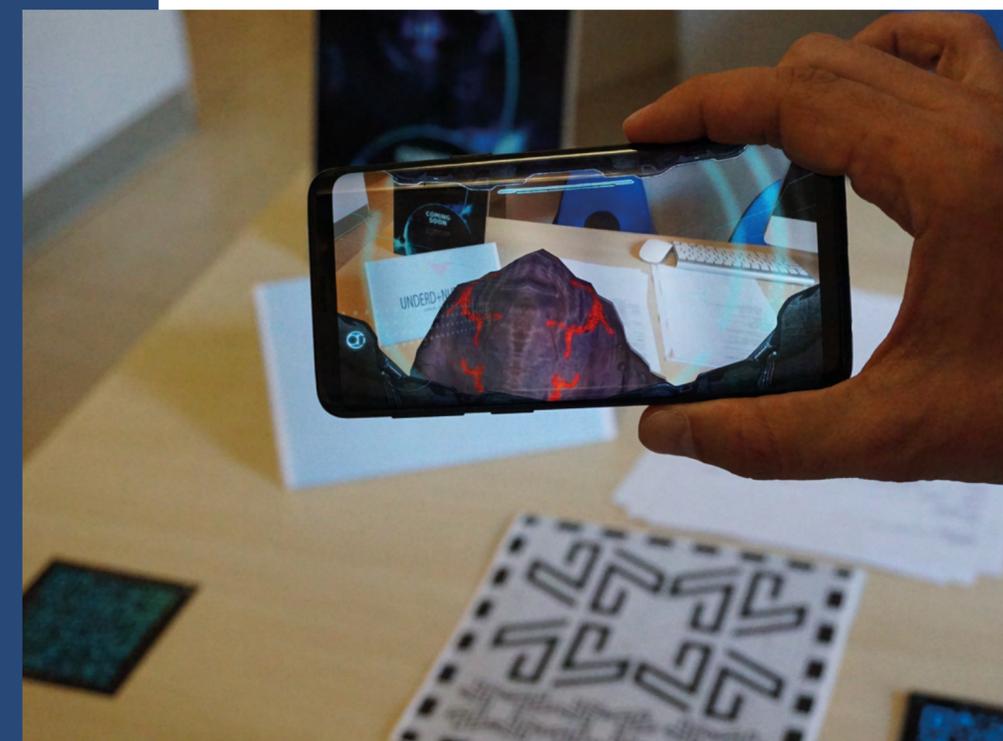
f.davide@underd.eu

FACEBOOK:

ariarepublic

WEB:

www.ariarepublic.eu/ifuggitivi



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Roma

4 ottobre 2018

GUARDA LE INTERVISTE

CITY HELPS YOU

Dove lo butto?

I Fuggitivi

Joint Building System
for Box Structures

Konphôs

Love!IT

Pipkin

Smartcomics,
il fumetto si fa cinema!

Sweetshape

TREE TALK

TORNA ALL'INDICE ■

Joint Building System for Box Structures

Sistema costruttivo totalmente a incastro applicabile a tutti i materiali e in vari settori industriali: arredamento, costruzioni edili, packaging, giocattoli ecc. Il sistema è sostenibile, economico, ergonomico, rapido e solido. È brevettato nella maggior parte dei paesi industrializzati del mondo. Sono già stati realizzati prototipi per pezzi di arredamento (estremamente compattabili, non producono scarti di lavorazione), puzzle 3D e nodi per costruzioni.

L'invenzione è stata pluripremiata al Salone Internazionale delle Invenzioni di Ginevra. È stata oggetto di un corso annuale di studio tenuto dall'inventore presso l'ISIA di Roma e di Pescara e ha ottenuto il massimo della valutazione per Novità, Inventività e Applicabilità industriale nella certificazione dell'International Searching Authority.



Giuseppe Masci

In collaborazione con:

Perbus srl

MAIL:

info@giuseppemasci.it

WEB:

www.giuseppemasci.it



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Roma

4 ottobre 2018

GUARDA LE INTERVISTE

CITY HELPS YOU

Dove lo butto?

I Fuggitivi

Joint Building System
for Box Structures

Konphôs

Love!IT

Pipkin

Smartcomics,
il fumetto si fa cinema!

Sweetshape

TREE TALK

TORNA ALL'INDICE ■

Konphôs

Konphôs è un dispositivo sanitario per terapie polimodali, capace di fornire stimoli e sollecitare gli organi di senso. La sua funzione principale è favorire il benessere e stimolare la guarigione in pazienti che richiedono trattamenti personalizzati e terapie meno tossiche. Con il connubio di luce, profumi e sonorità rende multisensoriale ogni stanza di degenza e di terapia e può mettere in evidenza feedback anche su pazienti poco vigili, grazie all'uso di una cuffia neurale. Dove c'è la luce, nasce la vita: rendere le strutture sanitarie un contesto piacevole, ricco di stimoli e interazioni, avendo cura di adeguare l'ambiente alle esigenze di chi ci lavora, di chi ne fruisce quotidianamente, ma soprattutto di chi ha bisogno di cure, è fondamentale per garantire la migliore assistenza sanitaria possibile.



Ditta Francesco Ippoliti

MAIL:

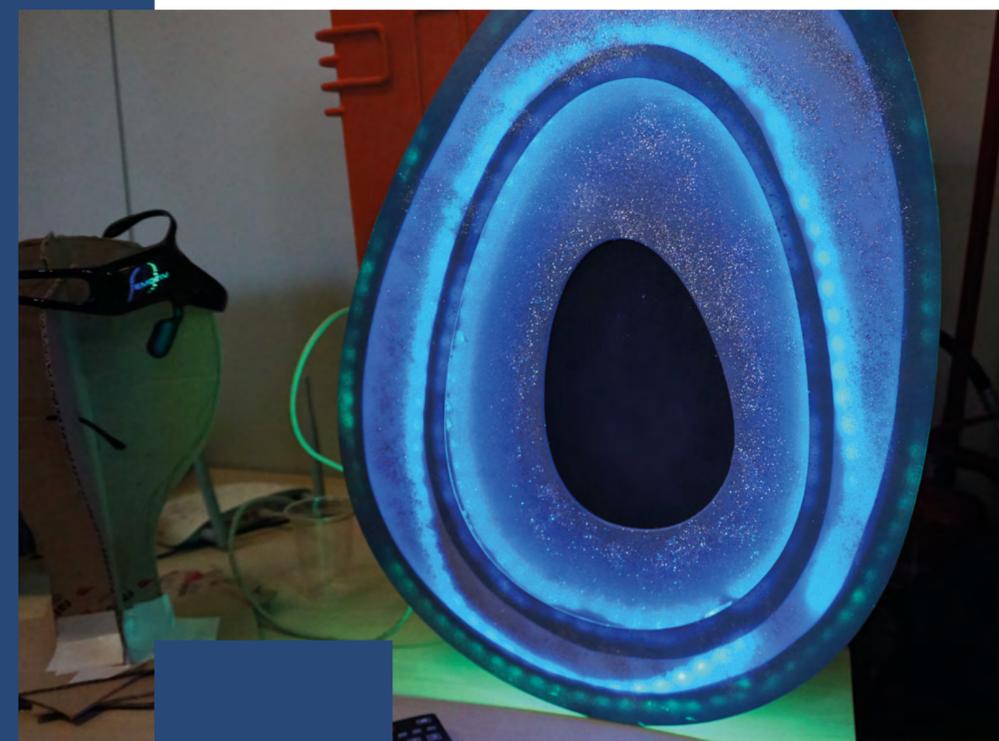
ippoliti.francesco@tiscali.it

FACEBOOK:

[konphos](#)

WEB:

www.konphos.com



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Roma

4 ottobre 2018

GUARDA LE INTERVISTE

CITY HELPS YOU

Dove lo butto?

I Fuggitivi

Joint Building System
for Box Structures

Konphôs

Love!IT

Pipkin

Smartcomics,
il fumetto si fa cinema!

Sweetshape

TREE TALK

TORNA ALL'INDICE ■

Love!IT

Extended e-comm per acquisto emozionale

“Desidero quindi compro”. Questo è il modello che ha ispirato lo sviluppo di una APP per consolidare il desiderio di acquisto - come si invia una foto da WhatsApp - nell'istante specifico della degustazione di un vino. Love!IT è una app per il riconoscimento intelligente di immagini. Scattando una foto all'oggetto del desiderio, si alimenta direttamente il carrello di e-comm, grazie a una funzionalità di “image classification” basata su una tecnica di deep learning. Il progetto in fase proof of concept è stato implementato e rilasciato in forma beta test per l'importante Casa vitivinicola “Casata Mergè” di Frascati. L'idea è nata durante le sessioni di project working di un piccolo team di under 35, in formazione al master Java Consevo, grazie al programma regionale “Torno Subito” ed è stata poi completata dalla direzione tecnica di Consevo.



Consevo Network srl

In collaborazione con:

Casata Mergè Alma Vini srl

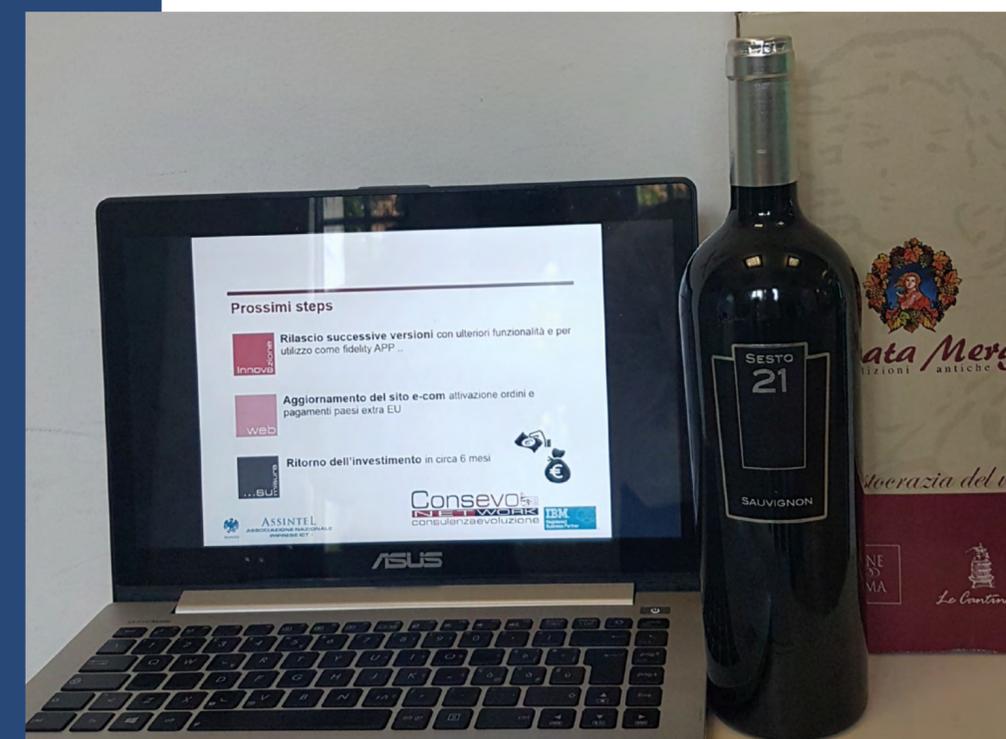
MAIL:

fabio.romoli@consevo.it

WEB:

www.casatamerge.it

www.consevo.it



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Roma

4 ottobre 2018

GUARDA LE INTERVISTE

CITY HELPS YOU

Dove lo butto?

I Fuggitivi

Joint Building System
for Box Structures

Konphôs

Love!IT

Pipkin

Smartcomics,
il fumetto si fa cinema!

Sweetshape

TREE TALK

TORNA ALL'INDICE ■

Pipkin

Pipkin è un giardino verticale indoor automatizzato in Aeroponica, un sistema innovativo che “nebulizza” l’acqua alle radici. È dotato di un sistema di monitoraggio e di un’App per una casa più smart.

L’idea è in fase di sviluppo all’interno del progetto Dock3, il primo incubatore di startup dell’università Roma3, con la mentorship del professor Nicola Mattina, il coordinamento di progetto dei professori Paolo Merialdo e Carlo Alberto Pratesi e il supporto, come coach, di Giulio Caselli, designer di WallFarm, altra realtà del mondo dell’agroTech.

Sono stati realizzati già due prototipi e la prima presentazione di Pipkin al pubblico e agli investitori si è tenuta durante l’evento DemoDay 2018 a Roma3.



**Roberto La Commare,
Valerio Leonardi, Stefania Chianura,
Daniele Barbato e Valentina De Paolis**

MAIL:

robertolacom.rlc@gmail.com

INSTAGRAM:

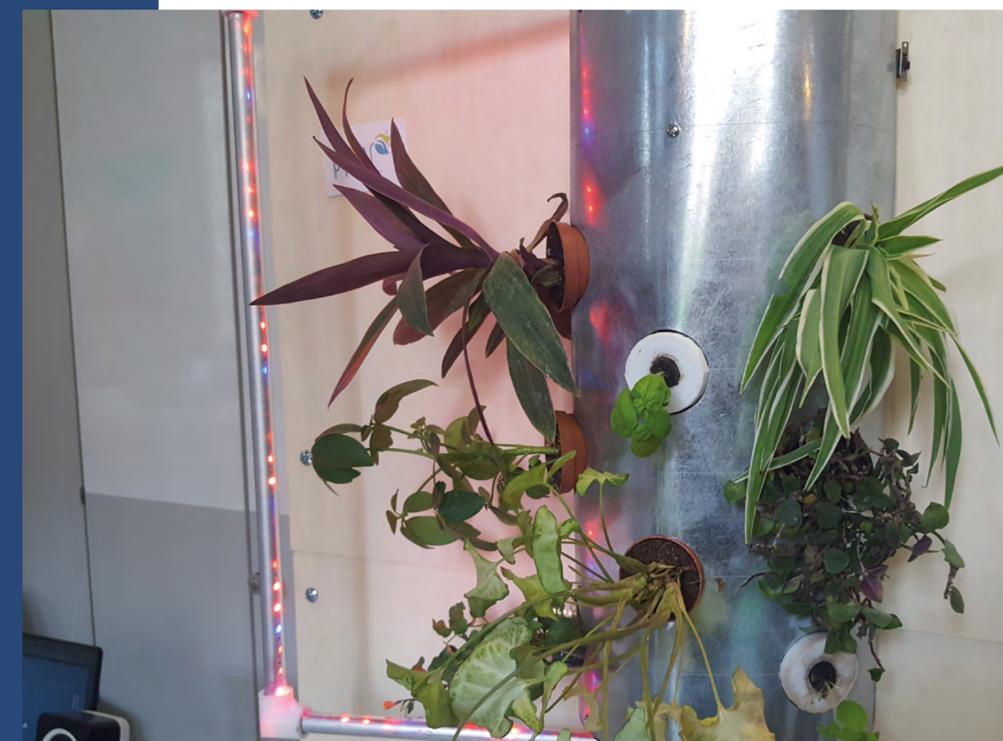
[pipkin_garden](#)

FACEBOOK:

[pipkinit](#)

WEB:

www.pipkin.it



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Roma

4 ottobre 2018

GUARDA LE INTERVISTE

CITY HELPS YOU

Dove lo butto?

I Fuggitivi

Joint Building System
for Box Structures

Konphôs

Love!IT

Pipkin

**Smartcomics,
il fumetto si fa cinema!**

Sweetshape

TREE TALK

TORNA ALL'INDICE ■

Smartcomics, il fumetto si fa cinema!

Nettoon, startup nata nell'ottobre 2017, prosegue e sviluppa, con nuove tecnologie, la vocazione romana per cinema e AV. Per Rome Maker Faire ha realizzato un video tratto da "Saturno contro la Terra", uno dei primi fumetti italiani di fantascienza (1936) disegnato da Giovanni Scolari e nato da un soggetto di Cesare Zavattini. Il film, di circa 40 minuti, è diviso in 2 episodi. Nettoon ha scritto una vera e propria sceneggiatura cinematografica con tempistiche idonee al linguaggio video, sulla base del fumetto cartaceo. Le tavole selezionate sono state acquisite con una telecamera virtuale posta all'interno del disegno e accompagnate da una selezione di musiche e dal doppiaggio dei personaggi. Per l'occasione sono state anche disegnate in 3D e stampate (nei laboratori FabLab) le due astronavi del fumetto, nelle dimensioni di circa 25 cm.



Nettoon

In collaborazione con:

**Museo del fumetto di Milano WOW,
Archivio Zavattini**

MAIL:

luciana.sympa@nettoon.it

WEB:

www.nettoon.it

vimeo.com/272993094



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Roma

4 ottobre 2018

GUARDA LE INTERVISTE

CITY HELPS YOU

Dove lo butto?

I Fuggitivi

Joint Building System
for Box Structures

Konphôs

Love!IT

Pipkin

Smartcomics,
il fumetto si fa cinema!

Sweetshape

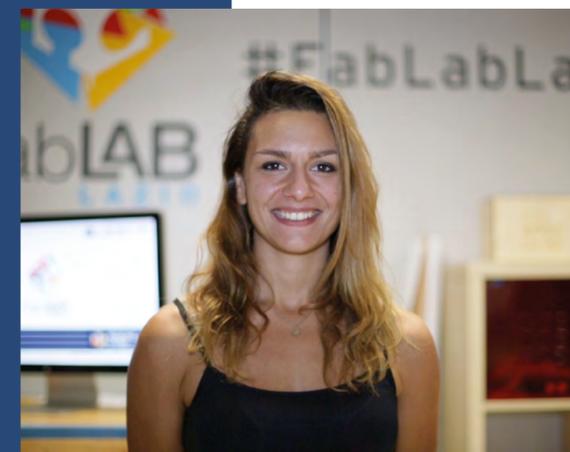
TREE TALK

TORNA ALL'INDICE ■

Sweetshape dolci proteici

SweetShape nasce dall'idea e dal progetto di una produzione di dolci artigianali semplici e accessibili, rivisitati e resi proteici, per aggiungere valore sul piano nutrizionale.

Loro caratteristica esclusiva è il fatto di essere privi contemporaneamente di glutine, zucchero e lattosio. In più vengono aggiunte, direttamente negli impasti, Proteine Pure Isolate vegetali, con l'effetto di innalzare nettamente il valore proteico e abbassare allo stesso tempo il valore calorico e di zuccheri. Nascono così i dolci Sweet Shape gli unici che non fanno ingrassare, ma che hanno tutto il gusto di una volta.



Lavinia Tomaselli

MAIL:

sweetshape@hotmail.it

FACEBOOK:

Sweet Shape Il Dolce tenersi in Forma



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Roma

4 ottobre 2018

GUARDA LE INTERVISTE

CITY HELPS YOU

Dove lo butto?

I Fuggitivi

Joint Building System
for Box Structures

Konphôs

Love!IT

Pipkin

Smartcomics,
il fumetto si fa cinema!

Sweetshape

TREE TALK

TORNA ALL'INDICE ■

TREE TALK

TreeTalk è una startup SaaS / hardware che sviluppa un nuovo ecosistema di telecomunicazioni globale, con il paradigma della connessione costante. L'idea base che seguiamo è che le persone, fin dai tempi antichi, hanno sempre avuto bisogno di mezzi di comunicazione che funzionino con il paradigma delle chiamate istantanee (e non nella modalità "a sessione" utilizzata nei telefoni e nei messenger). Stiamo rivoluzionando il settore delle radio a due vie e di altri dispositivi audio analogici in tempo reale: stiamo digitalizzando la tecnologia e trasferendola nel cloud via Internet.

TreeTalk è stata selezionata per il programma Italia Startup Visa dal Ministero dello Sviluppo Economico italiano e si sta trasferendo a Roma per sviluppare qui il progetto e ha partecipato a FabSpace BootCamp (Spazio Attivo Roma Tecnopolo, estate 2018).



Igor Yanovskiy e Maria Yanovskaya

MAIL:

info@tree-talk.com

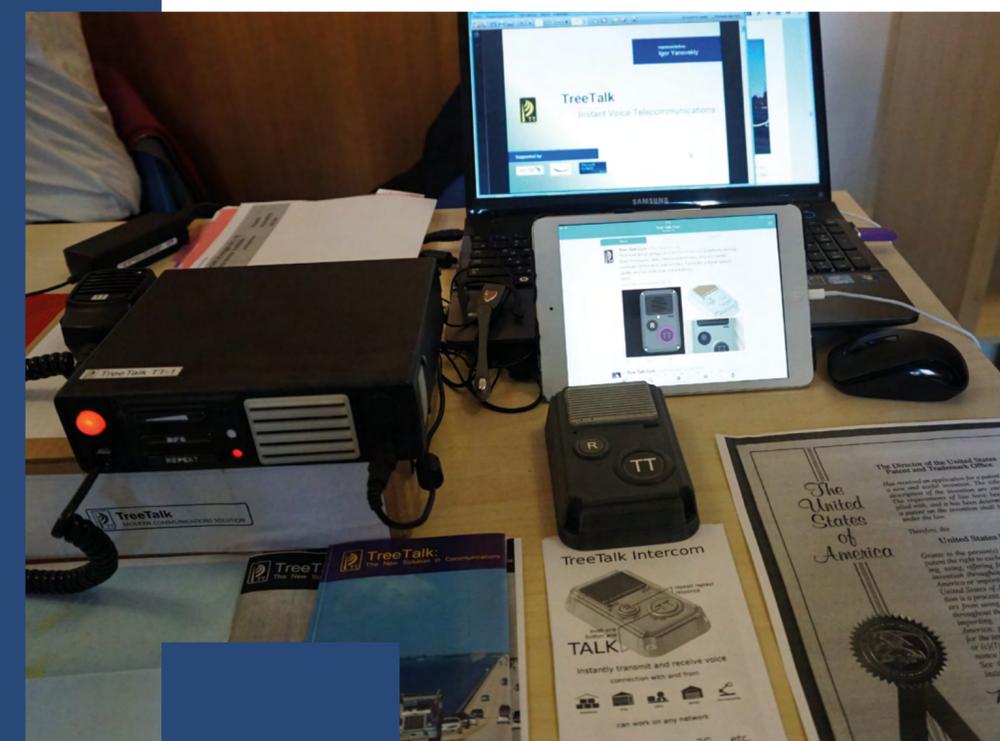
TWITTER:

[TreeTalkCom](https://www.treetaalk.com)

WEB:

www.tree-talk.com

medium.com/@TreeTalk



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Bracciano

5 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

BioPic-Orto italiano a led

Careadvisor

Giano

my_0

TORNA ALL'INDICE ■

BioPic-Orto italiano a led

Un innovativo sistema di coltivazione, in grado di purificare anche l'aria che respiriamo in modo sostenibile e naturale. Hi-tech, ma ecologico e naturale, permette una maggiore crescita rispetto ai metodi tradizionali e una destagionalizzazione dei prodotti; consente la massima produttività in spazi ridotti e rende coltivabile qualsiasi luogo. Gli speciali Led, stimolatori di fotosintesi che sostituiscono la luce solare, portano le piante a concentrare gli oli essenziali e garantiscono un maggiore beneficio nutritivo, salutare e organolettico, e, insieme ai vasi con riserva d'acqua, riducono molto i consumi.

I prototipi sono di design, in legno, studiati a incastro e tagliati a laser nei FabLab di Bracciano e di Roma. Ortoitaliano è personalizzabile e perfetto per appartamenti e ristoranti che vogliono stupire amici e clienti con la freschezza del raccolto a "cm0".



BioPic srl

In collaborazione con:

**Osram, Fourghetti di Bruno Barbieri
e ristoranti olandesi di Rotterdam**

MAIL:

reggiani@biopic.it

YOUTUBE:

www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=hG6UHTM324Q

WEB:

www.biopic.it



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Bracciano

5 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

BioPic-Orto italiano a led

Careadvisor

Giano

my_0

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Careadvisor

Con la Riforma del Terzo Settore, circa 4 milioni di Italiani sono tenuti ogni anno a scegliere, tra oltre 30.000 aziende, quella che meglio possa soddisfare le loro richieste di servizi del welfare, pagati in proprio, o con il cofinanziamento pubblico (asili, assistenza domiciliare, RSA, comunità per recupero dalle dipendenze, ecc.) Ad oggi non esistono strumenti per sostenere i cittadini nella scelta e non esistono strumenti per aiutare le aziende a farsi conoscere dai cittadini.

Careadvisor è il primo portale web che cataloga le aziende del welfare, non solo in base ai servizi resi e alla geolocalizzazione, ma anche in funzione delle recensioni scritte da utenti che hanno usufruito delle loro prestazioni.

Il progetto ha vinto il Premio Innovasalute 2017 del Forum PA.



Alfonso Di Giuseppe

In collaborazione con:

Domus coop. soc., Centro Anziani Santa Severa Nord, Dott.ssa Laura Pompei, Paolo Aloisi, Eleonora Deiana, Dott. Alfonso Di Giuseppe

MAIL:

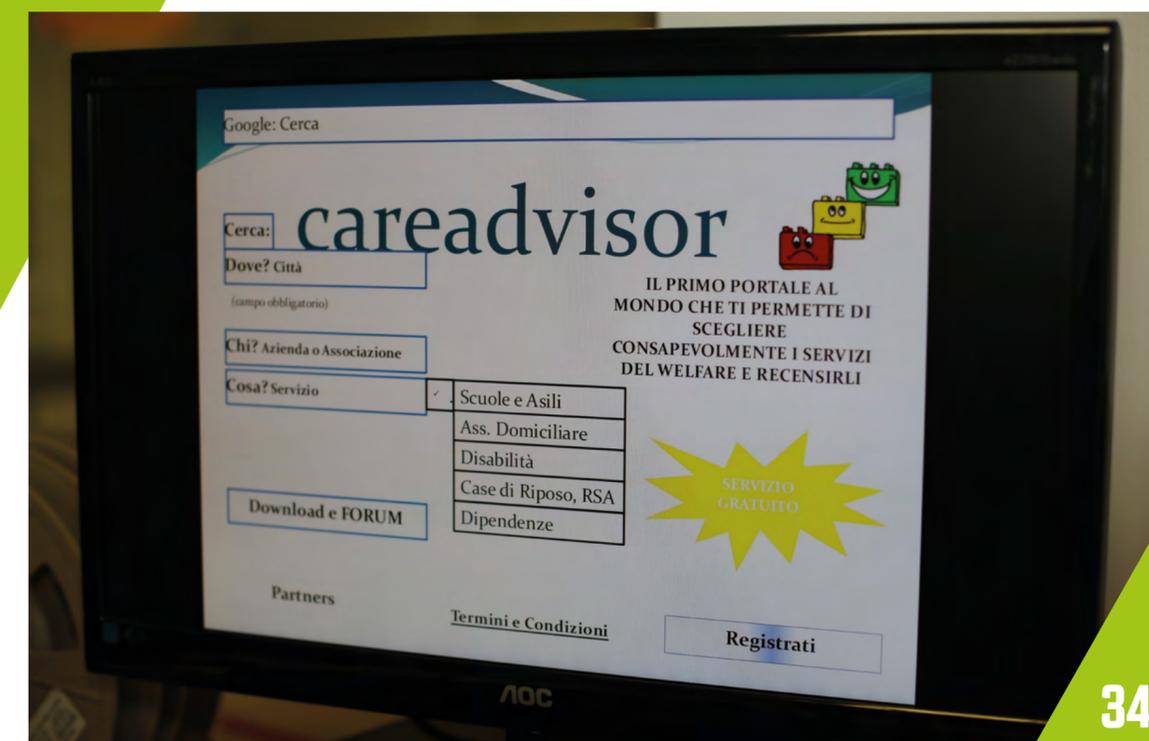
careadvisor.info@gmail.com

FACEBOOK:

[careadvisor.info](https://www.facebook.com/careadvisor.info)

LINKEDIN:

[company/careadvisor](https://www.linkedin.com/company/careadvisor)



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Bracciano

5 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

BioPic-Orto italiano a led

Careadvisor

Giano

my_0

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Giano

L'idea progettuale consiste in un porta vivande in grado di scaldare o raffreddare il cibo, in base alle esigenze, senza usare cavi ma grazie a una batteria ricaricabile. L'idea è nata dalla partecipazione a una competizione, che prevedeva la progettazione di una startup e la costruzione del suo prototipo in 4 giorni, dove il nostro team si è qualificato alle selezioni regionali che si sono svolte il 28 maggio 2018 a Roma. Giano ha inoltre vinto un'altra competizione molto simile che prevedeva di sviluppare una startup a partire da una chatbot fornita IBM.



Mattia Cellini, Paolo Lembo, Valerio Ciattaglia, Alessio Cozza, Samuele Bonetti

Studenti del Liceo Scientifico Statale Ignazio Vian di Bracciano (Rm)

MAIL:

cellinimattia@gmail.com



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Bracciano

5 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

BioPic-Orto italiano a led

Careadvisor

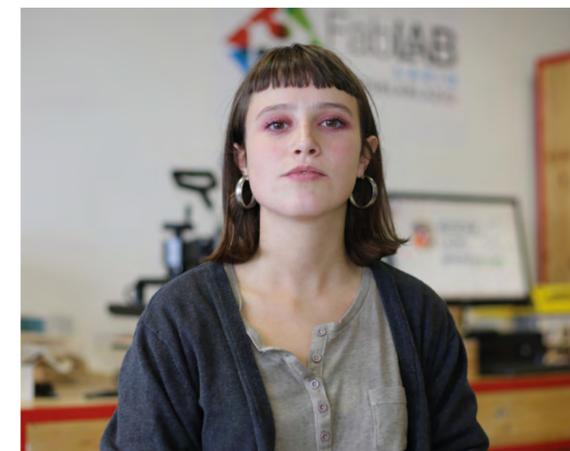
Giano

my_0

my_0

Auricolari ideati per persone con autismo che soffrono a causa dei rumori forti e improvvisi. Si adattano al padiglione dell'orecchio, in modo da garantire stabilità e comfort, e "cancellano" i rumori, permettendo di isolare la voce di una persona con cui si sta parlando o ascoltare un suono o una musica rilassante. La riproduzione della musica avviene tramite bluetooth e i comandi sono touch, semplici e intuitivi. Le cuffie sono state progettate con una custodia che serve a ricaricarle ed è anche un fidget anti-stress, grazie a una forma ergonomica e piacevole al tatto.

L'idea è stata sviluppata nel corso di Product Design di IED, intervistando genitori di persone con Autismo dell'associazione Divento Grande e una persona con Asperger. Il progetto è stato presentato a Exposità ed è stato recensito da "Corriere Innovazione" e "Superabile".



Agnese Roviti e Giulia Verticchio

Docente IED tutor:

Marika Aakesson

MAIL:

agneserov@hotmail.it

FACEBOOK:

[agnese.roviti](#)



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Ferentino

5 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

City-Sun

Liberi di muoversi

City Sun è un “ventaglio solare” da installare sul retro di un veicolo elettrico a 2 ruote (CITYCOCO), che permette di fare 1000 km con un solo cent, senza emettere CO2. Sostituisce colonnine elettriche e punti di ricarica fissa e ricarica lo scooter in 2-3 ore invece delle 5 necessarie con trasformatore e presa a 220 volt, tenendo conto della perfetta inclinazione del sole e del rapporto tra Azimuth e Zenith in qualunque stagione e condizione climatica. Un'altra micro cellula solare posta sulla parte anteriore dello scooter ricarica tablet, telefonini e batterie Li-Po formato stilo. Il veicolo dispone poi di 2 sistemi antifurto: l'algoritmo Azimuth-Zenith va in blocco se viene manomesso il sistema elettrico/elettronico grazie a un sensore/switch, mentre un sensore di movimento GPS informa del furto in corso il proprietario, tramite App sul telefonino.



Fabrizio Marcoccia

MAIL:

fabrizio.marcoccia.7@gmail.com



City-Sun

Fashion 4D

Mongoose

O-Back

Quadrica

Reco2

Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Ferentino

5 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

City-Sun
Fashion 4D
Mongoose
O-Back
Quadrica
Reco2

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Fashion 4D

Le nuove frontiere della moda: abiti realizzati con stampanti 3D, partendo da modelli digitali, con giochi tridimensionali, manifattura sovrapposta e materiali innovativi. "Nuovitessuti" prendono forma, con elementi che si intrecciano e armonizzano sartorialmente e creano geometrie e volumi dalle forme più svariate a seconda del progetto digitale e del gusto personale. Il risultato sono capi funzionali, ma originali e simili a un'opera d'arte.

Per Maker Faire sono stati creati 3 abiti in filato PLA, per focalizzare l'attenzione sulla sostenibilità, utilizzando le attrezzature del FabLab di Frosinone.

Il primo lavoro di Carmen Moffa con la prototipazione 3D è stato presentato ad ALTAROMA di Gennaio 2018 nella sfilata "Interferenze Pop Up" dell'Accademia di Belle Arti di Frosinone.



Carmen Moffa

In collaborazione con:

Accademia di Belle Arti di Frosinone

MAIL:

c.moffa94@gmail.com

FACEBOOK:

carmen.moffa.7

carmen.moffa.399

INSTAGRAM:

carmen_moffa

WEB:

www.carmenmoffa.style



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Ferentino

5 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

City-Sun
Fashion 4D
Mongoose
O-Back
Quadrica
Reco2

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Mongoose

Mongoose è uno Smart Alarm che sfrutta la tecnologia NB-IOT, una nuova rete di comunicazione dati, ideata per il settore dell'internet of things.

Protegge da furto e smarrimento beni di uso comune come veicoli, borse, animali domestici e oggetti di valore e ha 4 vantaggi principali rispetto ai device esistenti sul mercato: lunga durata della batteria (fino a 10 anni), dimensioni ridotte (5X3X2cm), copertura in ambienti ostili alla comunicazione (es. cantine, furgoni schermati) e costi di accesso alla rete inferiori rispetto ai protocolli standard.

L'obiettivo della startup è quello di essere primi sul mercato con questa tecnologia e assumere in breve tempo competenze non replicabili che saranno scalabili e utilizzabili in settori diversi. Il progetto è in fase di pre-incubazione presso lo Spazio Attivo di Ferentino.



Mariano Cerbone

In collaborazione con:

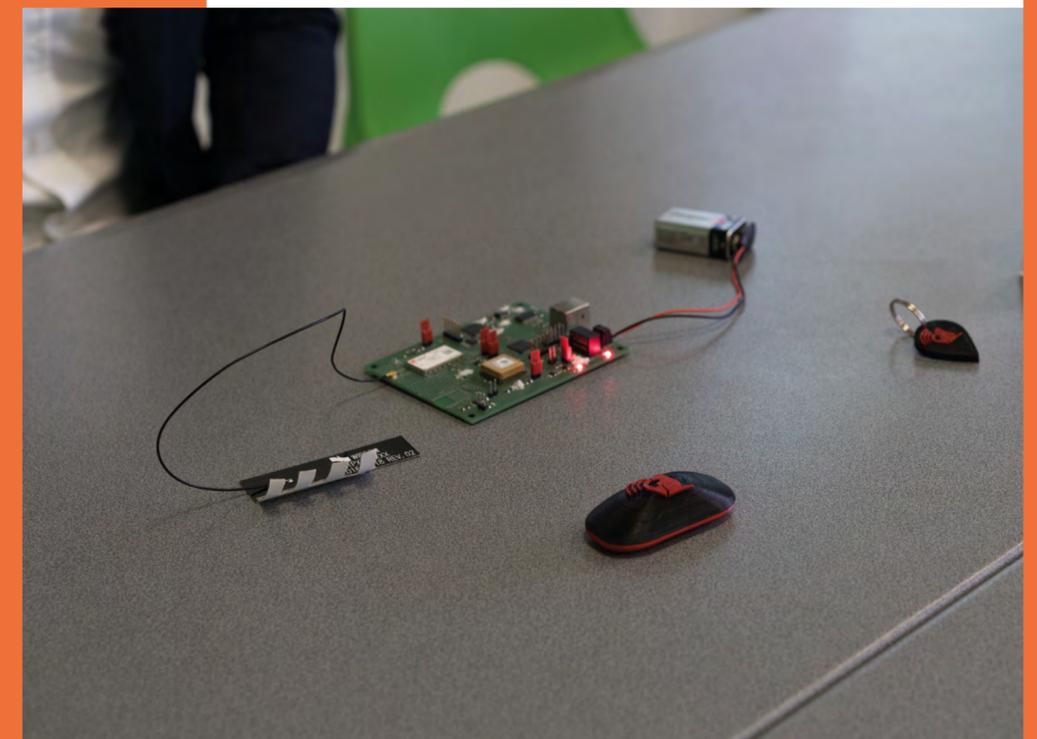
Vodafone Ublox

MAIL:

marianocerbone@gmail.com

WEB:

www.mongoosegps.it



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Ferentino

5 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

City-Sun
Fashion 4D
Mongoose
O-Back
Quadrica
Reco2

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

O-Back

La mia idea è nata durante la RomeCup 2018 e le competizioni di robotica, in cui i maker, per riparare o settare i robot dovevano portarsi componenti di riserva, attrezzi di precisione e il PC. Così ho creato un accessorio da inserire in un comunissimo zaino per PC. Versatile, piccolo e facile da usare, è dotato di tutto ciò che serve per il Mondo della robotica: scomparti per i componenti in base all'utilizzo o al tipo, voltmetro, amperometro e la possibilità di espanderlo con un modulo Raspberry PI per l'IDE di Arduino o di usare il proprio Smartphone o Tablet come compilatore attraverso l'utilizzo di app. Il progetto ha ricevuto il sostegno del professor Pietro Alvitì, vicepresidente del Liceo di Ceccano, come Business Angel, di Roberto Pizzuti, membro dell'associazione SIRIO, come coach, e un finanziamento dall'Associazione Culturale SIRIO.



Francesco Maura

In collaborazione con:

**Liceo Scientifico e Linguistico di
Ceccano
e Associazione SIRIO**

MAIL:

maura.francesco@liceoceccano.com

WEB:

[www.mondodigitale.org/it/news/
la-storia-di-francesco](http://www.mondodigitale.org/it/news/la-storia-di-francesco)



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Ferentino

5 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

City-Sun
Fashion 4D
Mongoose
O-Back
Quadrica
Reco2

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Quadrica

Quadrica è l'evoluzione del modello "Quartica" già sviluppato nel FabLab di Ferentino. Si tratta di un completo redesign, che sfrutta l'esperienza accumulata in una forma completamente riprogettata, adatta alla produzione industriale e studiata per essere più solida e trasportabile allo stesso tempo. Il tutto in un formato compatto che garantisce alte prestazioni illuminotecniche. L'eliminazione delle ombre sul piano di lavoro, utile ad artigiani, fotografi e tecnici, porta con sé ora una qualità della luce migliore e una migliore resa dei colori che rendono la lampada perfetta anche per l'ambito artistico.

Il progetto è in fase di sviluppo presso lo Spazio Attivo di Ferentino, validato tramite il percorso Open Validation. Inoltre è stato depositato a livello Ue in due varianti di design e si avvia al completamento della fase prototipale con capitali propri.



Paolo De Giusti

MAIL:

info@degiustidesign.com

WEB:

www.degiustidesign.com

www.muee.eu/SHARE/quadrica.pdf



Progetti vincitori di:

Aspettando Maker Faire Ferentino

5 ottobre 2018

[GUARDA LE INTERVISTE](#)

City-Sun
Fashion 4D
Mongoose
O-Back
Quadrica
Reco2

[TORNA ALL'INDICE](#) ■

Reco2

Siamo una startup innovativa che opera nel settore della bio-edilizia: sviluppiamo, produciamo e commercializziamo prodotti che aumentano le prestazioni energetiche, con un moderno design che solo il made in Italy può garantire. Abbiamo ideato un processo rivoluzionario e di facile applicazione con cui produciamo una gamma di materiali ceramico/cementizi eco-friendly e bio-compatibili. Sviluppiamo i nostri prodotti ispirandoci a un modello virtuoso di economia circolare, in cui le materie prime riciclate vengono valorizzate attraverso un'attivazione chimica a freddo, rientrando così a far parte del mercato senza gravare troppo sull'ambiente.

Abbiamo vinto un finanziamento dalla Banca Popolare del Cassinate, destinato a progetti innovativi del territorio. Collaboriamo con il FabLab di Ferentino per la realizzazione degli stampi per i nostri prototipi.



Reco2 srl
Désirée Farletti, Daniele Nora e
Tommaso Farletti

MAIL:
desire.farletti@reco2.it

FACEBOOK:

RECO2Srl

LINKEDIN:

[company/recosrl](#)

WEB:

www.reco2.it



Programma eventi e workshop

Venerdì 12

Per tutto il giorno i visitatori dello stand della Regione Lazio potranno giocare in anteprima al game in Augmented Reality “I Fuggitivi”

SPAZIO WORKSHOP

11.00-12.00

Inspirational Talk del CRAS - Centro di Ricerca Aerospaziale Sapienza

14.00

Presentazione Virtual Game “I Fuggitivi”

14.30-15.30

Virtual Reality e Additive Manufacturing per la realizzazione dei satelliti – Thales Alenia Space

16.00-17.00

I dati da satellite per il monitoraggio ambientale: recenti sviluppi e nuove tecnologie

FabSpace - Università di Roma Tor Vergata, Lazio Innova

18.00

Premiazione Virtual Game “I Fuggitivi”

Sabato 13

SPAZIO WORKSHOP

11.30-13.00

Pitch di 19 progetti selezionati dalla Call4makers@MakerFaireRome

Domenica 14

SPAZIO WORKSHOP

11.30-13.00

Pitch di 18 progetti selezionati dalla Call4makers@MakerFaireRome

15.00-16.00

Premiazione Vincitori “Call4Makers”

