



È un'iniziativa:



COMUNE DI CAGLIARI

**Assessorato Programmazione
e Politiche Comunitarie**

Una città dedicata all'impresa. Una città dell'impresa dedicata ai giovani, ma non solo, che sognano di diventare protagonisti della propria vita investendo su se stessi.

L'iniziativa, fortemente innovativa, è promossa dall'Assessorato alle Programmazione e Politiche comunitarie dell'Amministrazione Comunale di Cagliari con la collaborazione progettuale del BIC Sardegna.

Città dell'Impresa, incastonata nella splendida cornice del parco-giardino della ex Distilleria in via Ampere a Cagliari-Pirri, si estende per una superficie di mille metri quadri: il primo piano del caseggiato che un tempo ospitava l'antica Distilleria, oggi suggestivo esempio architettonico di archeologia industriale.

Lo spazio è stato studiato come luogo fisico e metafisico, luogo da esplorare e da vivere. Uno spazio reale dove le idee imprenditoriali, le intuizioni, la passione ritrovano (anche) il giusto senso pratico per una giusta realizzazione ed efficacia nel concreto mondo del lavoro.

Città dell'Impresa è percorso interattivo multimediale di cultura d'impresa.

Città dell'Impresa è sistema di servizi per la creazione e l'innovazione d'impresa.

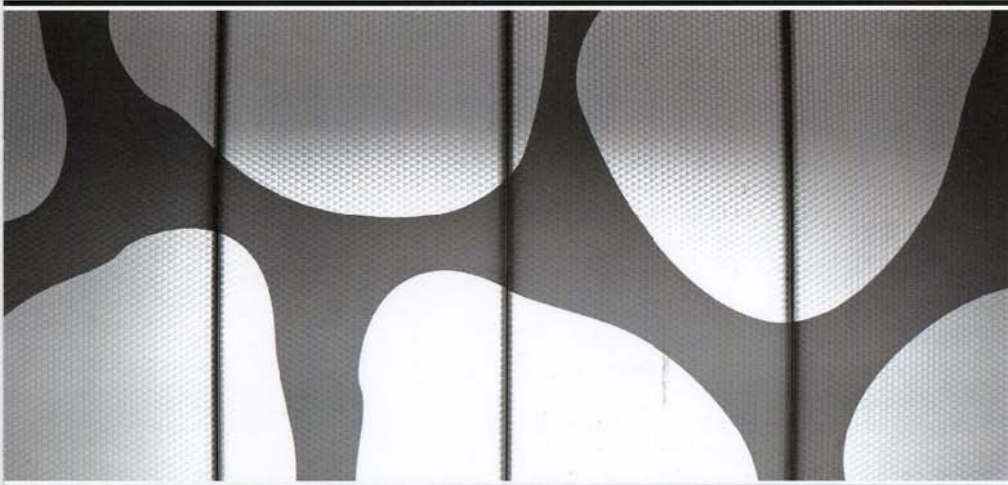
Città dell'Impresa è centro di informazione imprenditoriale e manageriale.

Città dell'Impresa è biblioteca, aule per la formazione, spazi per l'incubazione di impresa, sala congressi e sala attrezzata per proiezioni cinematografiche.

Ma Città dell'Impresa è anche altro.

È punto di riferimento per le imprese, nuove o già operative nel mercato. È luogo di incontro e confronto per le associazioni di categoria.

È... una città dove le idee hanno un grande valore!



Sala meditazione

Pensare facendo e fare pensando; Manager o Imprenditore, Gallina o Maiale; Surf; Asinello; Pane e vino; Non penso e non parlo; Delega e responsabilità (al Ristorante)... sono solo alcuni degli spunti sui quali riflettere nella sala dedicata al dialogo interiore. La sala meditazione è anzitutto un luogo rilassante, nel quale estraniarsi dalla realtà per immergersi alla scoperta di alcune tematiche pre-imprenditoriali. Attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, coniugate ad un'acustica innovativa, si ascoltano e affrontano argomenti propedeutici al fare impresa.

Prosegue il coinvolgimento e lo stupore, stavolta uditivo, per merito di una sonorizzazione tridimensionale che trasporta in una dimensione fluttuante dove i pensieri e le riflessioni diventano i protagonisti di questa esperienza sensoriale unica.

VANNA FOIS
(Ilisso Edizioni
www.ilisso.it)

CLAUDIO ORREA
(Patrizia Pepe
www.patriziapepe.it)

ANDREA MURA
(Veleria Andrea Mura Sail Design
www.mura.it)

PINA ROSA PIRAS
(Gennargentu Caprini
www.gennargentucaprini.com)

FRANCO COSTA
(Costa Group Srl
www.costagroup.net)

ROCCO PRINCI
(www.princi.it)

I quadri animati

La prima tappa di Città dell'Impresa è una galleria di ritratti. Un'esposizione particolare: sui muri non trovano spazio le classiche tele, ma grandi schermi televisivi per una esposizione di quadri animati e interattivi. Questa sala-aperta, infatti, si caratterizza per una forte ed efficace componente di spettacolarizzazione visiva ed invita ad interagire con lo spazio e le successive installazioni museali.

Con la logica del 'touchscreen' il fruitore può dialogare con ciascun protagonista della galleria e scoprire, ascoltandone la voce, i segreti del successo imprenditoriale.

Attraverso un forte contatto emozionale, coniugato ad un approccio fisico ed intuitivo con i sei video-ritratti, si innesca un percorso di emulazione e motivazione che sta alla base del fare impresa.

Territori d'impresa

Dal passato al presente in un ambiente tutto da scoprire. Suddivisi nelle otto province isolate si aprono alla vista (ma solo dei più curiosi!) i dati sulla popolazione, sull'economia, sulle realtà imprenditoriali sarde nate e sviluppatesi in un determinato territorio. Qui i numeri assumono importanza e rilevanza statistica.

Alcuni esempi reali, presentati in vetrina, fanno diventare l'esposizione concretamente vicina al visitatore che comincia ad entrare in una logica di messa in gioco delle proprie potenzialità imprenditoriali.

Giochi al totem

Mettiamoci in gioco! In questa sala sprizzante di colori e stimoli, decorata con vivaci lavagne moderne che ripropongono graficamente i concetti cari agli imprenditori, il visitatore è invitato a cimentarsi nella gestione del caratteristico camper attrezzato di Cagliari che vende panini e bibite. Il videogame simula la simpatica attività imprenditoriale: è compito del giocatore decidere come e cosa fare per far diventare produttiva l'impresa, quindi, guadagnare. Ciò consente di chiarire, con semplicità intuitiva, come nasce, cresce e si sviluppa un'impresa, fornisce un panorama ampio di riferimento e comincia a delineare gli scenari possibili del fare impresa.

Il fiume della storia

Qui il tempo è un continuo fluire. Mentre l'acqua scorre fresca, vivace e fragorosa il fiume della storia racconta la vita di uomini coraggiosi che hanno saputo fare impresa in Sardegna, quando il contesto economico era molto più difficile. Il passato, così svelato, accende le speranze e la fiducia per l'oggi. Non solo. Sfogliando le pagine dei libri che 'piovono' dall'alto è possibile scoprire i profili di altri imprenditori sardi di successo.

I quattro ritratti:

Gaetano Rossi-Doria (1831-1880);

Giulio Dolcetta (1917-1926);

Giovanni Antonio Sanna (1819-1875);

Antonio Argiolas (1906)





Mare d'opportunità

Le potenzialità imprenditoriali diventano possibilità concrete di lavoro e ricchezza nelle prospettive dei settori di sviluppo dove ci si può cimentare con una propria idea. La comunicazione si fa spot pubblicitario, diventando più stringente e coinvolgente. Di fronte ad un maxi-schermo, in una sala che rievoca le emozioni cinematografiche, è possibile farsi un'idea sulle opportunità messe a disposizione dall'Amministrazione comunale di Cagliari per chi è imprenditore o vuole diventarlo.

Psycopoint: test dell'imprenditore

Il test imprenditoriale pone definitivamente in gioco il visitatore e lo chiama a valutare concretamente la possibilità di essere lui stesso imprenditore.

È una tappa fondamentale di Città dell'Impresa: i più motivati possono approfondire, rispondendo ad alcune semplici domande di orientamento, il proprio percorso personale verso il fare impresa. Più che un traguardo è punto d'arrivo dell'intera esposizione, luogo vivo d'ascolto delle idee imprenditoriali che si vorrebbero realizzare. Tappa conclusiva e, al contempo, iniziale della Città dell'Impresa, da qui si può decidere se approfondire la conoscenza dell'offerta didattica nell'area Accademia o far nascere la propria impresa con il supporto messo a disposizione nella Fabbrica.



La buona riuscita di un'iniziativa imprenditoriale è un'alchimia, un'arte. Niente di più adatto di un'opera di Maria Lai per invitare il cittadino dell'impresa a ragionare sulle qualità necessarie per trasformare una semplice idea in opportunità di impresa.

L'uso metaforico e poetico della parola e del segno, lo spazio per una riflessione attiva dove l'impresa diventa metafora dell'arte, appunto, e della coltivazione dell'ulivo, coltura tipica del mediterraneo, trovano forma e sostanza nell'opera 'Le cinque esse'.

Sasso, solco, sole, scure e sale sono la cinque tappe essenziali di questa metrica interiore che diviene occasione per una riflessione sul creare e fare un'impresa ad arte.

ACCADEMIA >

Uno spazio di Città dell'Impresa è concepito come centro di eccellenza e specializzazione manageriale. Un'accademia capace di partecipare significativamente al rafforzamento della cultura e delle competenze della classe dirigente già impegnata o che si impegnerà nelle imprese.

L'obiettivo è il potenziamento delle competenze e dei profili professionali più richiesti dal mercato e dalle imprese; il tutto con criteri metodologici e didattici specialistici e innovativi. Il modello di riferimento è una business school per la formazione di professionisti e amministratori capaci di affrontare le tematiche economiche, manageriali, giuridiche, tecnologiche nelle aziende. Arricchisce gli spazi della formazione l'organizzazione di seminari in collaborazione con le più prestigiose università nazionali ed internazionali.



FABBRICA >

È l'area dedicata all'incubazione di impresa. Qui l'offerta di servizi reali e le risorse intangibili si fondono per accelerare e facilitare il processo di nascita e avvio di una nuova impresa o limitare le criticità tipiche dello start-up.

In linea con le politiche a favore dell'occupazione promosse dall'Amministrazione comunale di Cagliari, il neo-imprenditore trova di volta in volta ciò di cui ha bisogno per l'analisi e la valutazione dell'idea progettuale, per costruire il business plan o ricevere una consulenza per l'accesso ai finanziamenti. La fabbrica è lo spazio dell'operatività e della concretezza, dentro al quale operare per dare solide radici all'impresa, farla crescere nel mercato nazionale e internazionale con attività di comunicazione, promozione, joint ventures.

ESPOSIZIONE >

L'esperienza museale rompe gli schemi canonici del museo. In uno spazio dal candore asettico è necessario interagire con la materia esposta. E tra questa ci si muove liberamente alla scoperta del percorso interattivo multimediale di cultura d'impresa. Il museo-laboratorio è multisensoriale, altamente tecnologico, dinamico e richiede una costante partecipazione attiva. Un impatto sensoriale unico: la superficie, esplosa in volumi diversi l'uno dall'altro e tra loro collegati, vive e

si fa coinvolgente grazie al colore bianco, segno distintivo di rigore, pulizia formale, essenzialità. Ma, al tempo stesso, le contrapposizioni cromatiche del nero guidano con discrezione il visitatore negli spazi di Città dell'Impresa.

Studiata principalmente per gli studenti delle scuole superiori e dell'università, l'esposizione offre spunti di riflessione e pertinenti riferimenti a quanti vogliono scoprire il fare impresa.

E chi già è del mestiere può raccogliere, nell'esposizione, dati aggiornati sul territorio, o scoprire nuove realtà imprenditoriali.

Durante il percorso si familiarizza con nozioni chiave e tipiche dell'impresa: l'ideazione, la progettualità, la fattibilità, il business plan, il concetto di rischio. Il museo si trasforma così in vero incubatore di impresa, merito di una comunicazione educativa accattivante, totalizzante, ludica e coinvolgente.