IOT e Smart & Eco





Introduzione

Da dove siamo partiti



Realizzare il primo percorso partecipato relativo all'Agenda Digitale dell'Unione dei Comuni della Valle del Savio con lo scopo di individuare progetti nell'ambito dell'Information Technology e IOT che divengano opportunità per raggiungere obiettivi di sostenibilità ambientale.

Coinvolgere nel percorso una selezione di **stakeholder del territorio** per ricevere contributi e possibili collaborazioni sui temi emersi dalla correlazione degli assi della **Smart City** (infrastruttura, dati e servizi, competenze e comunità) con gli ambiti del **Green City Accord** (acqua, aria, rifiuti, rumore, natura).



Il Processo partecipato

Una serie di step





Stakeholder coinvolti

Un po' di numeri su chi ha partecipato



36 Organizzazioni (aziende, cooperative, ...) - 15 Istituzioni (PA, Università , associazioni, ...) - 10 privati



3 schede progetto:







La sfida

La Valle del Savio vuole **sensibilizzare** maggiormente i suoi cittadini sul tema **ambientale** beneficiando di nuove tecnologie come l'**internet of things** e promuovere la nascita di **Micro Comunità Virtuose** rispetto al tema della **sostenibilità**.



L'idea

Micro-Comunità virtuose e sostenibili

Vogliamo proporre in ogni quartiere/comune dell'Unione un set di parametri - da rilevare e diffondere - su qualità aria, rumore, traffico, rifiuti, ecc.. che permetta di generare una "mappa dell'impatto ambientale" dell'area specifica e che stimoli comportamenti virtuosi, gettando le basi per future "comunità energetiche". Questi dati verranno utilizzati per creare un'applicazione digitale nella quale, attraverso una logica di gamification, gli utenti potranno vedere i loro consumi in casa e le misurazioni esterne del loro quartiere/comune e ricevere premi e riconoscimenti per i comportamenti e le aree più virtuose.



L'utente

Dalle interviste

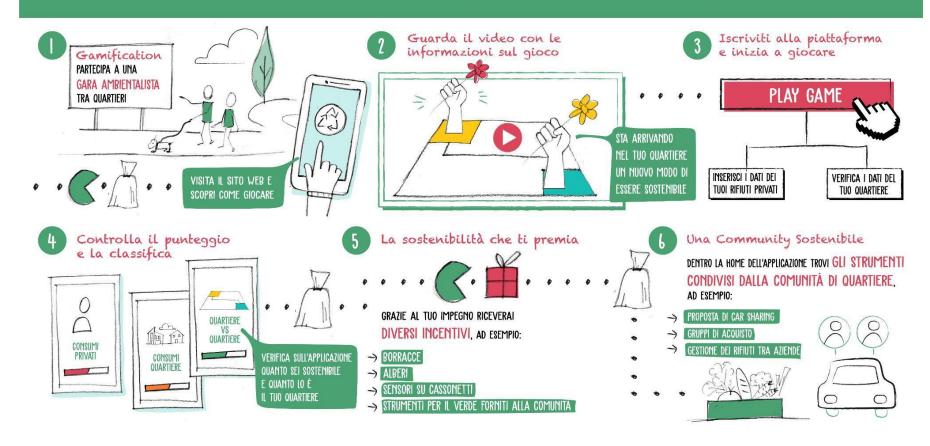
Utenti

Famiglie e cittadini, quartieri, micro comunità e chiunque abbia una sensibilità per l'ambiente e desideri diventare promotore di uno stile di vita rispettoso, innescando un circolo virtuoso.



GAMIFICATION

LA SOSTENIBILITÁ È IL GIOCO DEL MOMENTO



Priorità strategiche connesse al progetto

Economia di comunità

Valorizzazione Lungo Savio e rinaturalizzazione della Città











Trasporto pubblico















Riqualificazione e rivitalizzazione delle periferie









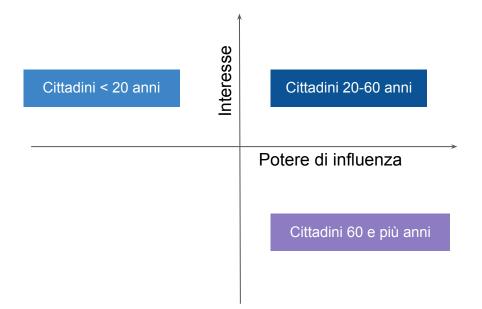
Smart city







Stakeholder



Stakeholder	Numero
✓ Cittadini <20 anni	19.353
✓ Cittadini 20-30	10.689
✓ Cittadini 30-40	12.264
✓ Cittadini 40-50	17.305
✓ Cittadini 50-60	19.011
✓ Cittadini 60-70	15.337
✓ Cittadini >70	22.637

- Essenziali: hanno alta capacità di influenza e alto interesse
 - Appetibili: hanno alta capacità di influenza e basso interesse
 - Deboli: hanno bassa capacità di influenza e alto interesse



Indicatori di valore pubblico

Dimensione materiale	Dimensione psicologica/happyness	Dimensione di legittimazione del ruolo della PA
 n. e % servizi fruibili a distanza effettivamente fruiti a distanza (in generale e dagli stakeholder target) 	 Soddisfazione per il servizio 	Tempo di adozione delle innovazioni
 N. fruitori dei servizi comunali (e non, se dato disponibile) on line 	 Soddisfazione per l'autonomia acquisita (autodichiarata) 	n. Fruitorin. richieste
 Tempo medio di erogazione del servizio 		



Gli step del progetto

