

**MUSE Museo delle Scienze
Progetto SCUP**

“Il Fablab: design e tecnologie 3D tra cittadinanza attiva e sostenibilità”

Durata progetto: 12 mesi

Numero massimo di giovani da impiegare nel progetto: 2

Numero minimo di giovani per poter avviare il progetto: 1

Vitto: In caso di attività di almeno 3 ore al giorno articolata su mattino e pomeriggio, potrà usufruire dei buoni pasto dell'importo di 6,00 euro l'uno, rilasciati dal Museo.

Monte ore complessivo: 1440 con una media di 30 ore settimanali (con 15 ore minime settimanali)

Giorni di servizio a settimana dei/delle giovani: 5 – dal lunedì al venerdì

Numero di giornate a settimana per lo svolgimento delle ore minime settimanali: 3

Piano orario: L'orario giornaliero sarà indicativamente di 6 ore (4 ore al mattino, 2 al pomeriggio). Potrà essere richiesta la flessibilità di orario giornaliero e occasionalmente, in riferimento alla partecipazione a particolari iniziative, al/alla giovane potrà essere richiesta la disponibilità a svolgere attività nei giorni di sabato e domenica. In questi casi eccezionali sarà comunque garantito almeno un giorno di riposo a settimana.

Richieste particolari: nessuna

Sede di attuazione: MUSE – Museo delle Scienze di Trento

OLP: Gianluca Lopez

Referente della comunicazione con i/le giovani interessati: Riccardo de Pretis

Progettista: OLP

Referente di progetto: Riccardo de Pretis

IL PROGETTO

Viviamo in un secolo caratterizzato da una grandissima presenza della tecnologia nelle nostre vite, tecnologia che spesso viene utilizzata in modo passivo, senza essere compresa fino in fondo. I FabLab sono per definizione un luogo dove l'uomo è posto al centro e attorno ad esso gravitano strumenti digitali capaci di trasformare idee e progetti in realtà.

Valorizzare e incentivare la creatività, la passione e le emozioni di chi apprende significa ridefinire obiettivi, strumenti e metodologie dell'offerta formativa, in grado di agevolare percorsi di apprendimento significativi, motivanti e attrattivi, ma soprattutto utili al mondo del lavoro in continuo cambiamento.

In questo contesto culturale i FabLab diventano mediatori tra uomo e tecnologia scrivendo e codificando un nuovo linguaggio capace di far comprendere il presente e anticipare il futuro. Questo nuovo linguaggio, l'implementazione di forme alternative di comunicazione e l'intensificarsi di networking con nuove mobilità, spingono sempre più gli individui a dotarsi di nuovi punti di vista utili a gestire il cambiamento, senza subirlo creando e sostenendo la nascita e sviluppo di una cittadinanza attiva. Un cambiamento che sollecita gli individui ad acquisire conoscenze, competenze, strumenti e metodologie propri di una nuova cultura dell'apprendimento, diversa dalla formazione fino ad oggi intesa, maggiormente in grado di valorizzare creatività, proattività e imprenditorialità. In Europa si avverte la necessità di acquisire abilità diverse, utili a sostenere percorsi imprenditoriali e di inserimento lavorativo, dove sono richieste sempre più capacità di problem solving,

autonomia, spirito d'iniziativa, competenze collaborative/cooperative e dove è centrale la responsabilità del soggetto nel progettare il proprio percorso di apprendimento.

E' sotto questa luce che i Fablab, in questi ultimi anni, si stanno espandendo. Essi offrono ai cittadini gli strumenti necessari e le competenze per realizzare progetti di fabbricazione digitale, rendendo sempre più democratica scienza e tecnologia con l'obiettivo di sostenere la nascita e sviluppo di una cittadinanza attiva, capace di contribuire al benessere collettivo attraverso le proprie idee, progetti e perché no prototipi.

In quest'ottica il MUSE ospita nelle sue sale espositive un Fablab che è stato pensato proprio per fornire stimolo e ispirazione alla comunità trentina, sia essa composta da studenti, cittadini, lavoratori o imprese. Questo laboratorio è un luogo per creare, giocare, apprendere, educare, inventare. Chi entra a far parte di un Fablab entra in una comunità globale di studenti, educatori, tecnologi, ricercatori, maker e innovatori, soggetti tra i quali avviene un continuo scambio di know-how.

In Trentino sono molto poche le scuole o i corsi che insegnano questo nuovo modo di interagire e utilizzare le nuove tecnologie disponibili e non è facile trovare, sul mercato del lavoro, persone con queste competenze.

Questo progetto di SCUP ha una duplice valenza. Se da una parte si propone di trasmettere ai/alle giovani in servizio civile delle conoscenze sui macchinari del laboratorio e sulle tecniche di produzione DIY (Do It Yourself), insegnare loro ad utilizzare le attrezzature del laboratorio, a divulgare le competenze acquisite e renderli/e progressivamente capaci di operare in un Fablab, dall'altra si vuol invece far leva sulle cosiddette softskill, ovvero alimentare quelle capacità trasversali utili in ogni contesto lavorativo: team building, flessibilità, problem solving, pensiero critico, creatività e organizzazione.

L'esperienza prevista permetterà loro di raggiungere competenze sufficienti ad operare con un buon livello di autonomia in un settore in espansione e a contribuire realmente, operando all'interno del MUSE Fablab, all'opera di divulgazione di queste nuove e importanti conoscenze e metodologie.

Sul territorio Trentino, il MUSE Fablab si pone come piattaforma di incontro tra impresa, ricerca e cittadini in grado di stimolare l'intraprendenza del singolo e rilanciare lo spirito della piccola imprenditoria nell'ottica innovativa della *personal fabrication*. Inoltre, grazie alle attività di divulgazione rivolte alle scuole e ai visitatori del museo, si vuole diffondere la cultura della *digital fabrication* e favorire l'adozione di buone pratiche anche a livello privato.

Durante il periodo di SCUP i/le giovani verranno quindi a contatto con svariate realtà e saranno protagonisti/e della diffusione di conoscenze nuove e importanti tra i cittadini coinvolti dal MUSE Fablab. Per riuscire a raggiungere gli obiettivi e le competenze previste dal progetto i/le giovani in SCUP affiancheranno le persone che gestiscono il laboratorio, imparando da loro non solo la pratica, ma il modo con cui vengono ideati e gestiti i progetti di fabbricazione, e, cosa non secondaria, potranno comprendere come vengono assistiti i visitatori durante le esperienze nel laboratorio, affrontando quindi le tematiche della comunicazione efficace.

La presenza dei/delle giovani in servizio civile permetterà quindi di migliorare l'offerta in termini di accompagnamento dei visitatori nella scoperta di questo "nuovo mondo dei makers".

Il progetto di SCUP contribuirà quindi alla formazione di uno/a o due giovani in un nuovo settore in espansione e alla diffusione: della consapevolezza circa le opportunità offerte dalla fabbricazione digitale e; di quelle conoscenze utili per stare al passo con l'evoluzione

della tecnologia e che, soprattutto se approfondite, possono determinare nuove occasioni di sviluppo e impiego.

Ad apprendere tali conoscenze saranno innanzitutto i/le giovani in SCUP, e, grazie anche al loro contributo, quella “fetta” di comunità che aderirà alle proposte del MUSE Fablab.

Per dare un’idea del numero di persone coinvolte dalle attività con cui si confronteranno i/le giovani, si riportano un po’ di dati:

Nei primi 7 anni di attività il MUSE Fablab ha ospitato più di 1.000.000 visitatori, erogato 600 attività con le scuole, 300 attività per il pubblico generico, 30 workshops con le aziende.

Il Fab Lab del MUSE essendo luogo di contaminazione e condivisione è stato nel periodo 2017-2019 partner del progetto FabLabNet che ha visto la progettazione e creazione di attività formative dedicate a/alle giovani menti creative con l’obiettivo di ridurre la distanza tra tecnologie e piccole e medie imprese. Invece nel biennio 2020-2021 il MUSE è stato partner del progetto RePlay, che ha visto impegnati 3 musei europei sostenuti da istituti di ricerca, nella creazione di nuovi formati educativi con l’obiettivo di aumentare la consapevolezza della cittadinanza sui temi dei rifiuti elettronici ed economia circolare.

A sostegno di questi progetti il FabLab ha a disposizione un parco macchine completo (per lo standard dei Fab Lab) composto da: 7 stampanti 3D, tre frese a controllo numerico CNC, un taglio vinile, una macchina per il taglio laser, e 2 scanner 3D. Oltre a questo il laboratorio è dotato di utensileria standard nonché di strumenti e componenti per l’elettronica.

FASI DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

1. Formazione sulle attività museali
2. Percorso formativo sull’utilizzo degli strumenti presenti al fablab
3. Affiancamento del personale MUSE durante i momenti di formazione dedicati alla community
4. Formazione sull’utilizzo e gestione dei canali social del FabLab
5. Progettazione ed erogazione di attività dedicate alla cittadinanza

MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI/DELLE GIOVANI e ATTIVITA' SVOLTE DAI/DALLE GIOVANI

Con l’aiuto dell’Olp i/le giovani in servizio civile impareranno ad utilizzare le attrezzature 3D, a divulgare le competenze acquisite, a operare in autonomia.

Queste competenze verranno acquisite gradualmente, in parallelo tra loro e in ordine crescente di difficoltà. I/Le ragazzi/e affiancheranno infatti i responsabili in tutte le attività del laboratorio, parteciperanno a convegni ed eventi e collaboreranno con i “Coach” del MUSE nelle attività didattiche del Fablab.

Le attività di cui dovranno occuparsi i/le giovani possono essere riunite in quattro categorie:

*Affiancamento dei responsabili nelle attività quotidiane utili ad alimentare la community

*Affiancamento durante le attività didattiche

*Apprendimento di macchinari, tecniche e tecnologie

*Coinvolgimento in convegni/eventi

Per quanto riguarda il primo punto, i/le giovani si occuperanno giornalmente di controllare e interagire con i Social Network, aiuteranno i responsabili nel pianificare le attività del laboratorio e si occuperanno di documentare e inventare attività didattiche o divulgative.

Settimanalmente il laboratorio sarà aperto agli utenti, durante aperture i/le giovani assisteranno gli utenti, accertandosi del corretto utilizzo delle attrezzature presenti nel laboratorio. Durante le aperture saranno erogati corsi di formazione per gli utenti, durante i quali i/le giovani daranno un supporto.

Il secondo punto invece prevede che i/le giovani in SCUP supportino il personale del MUSE che si occupa di erogare i laboratori didattici inerenti al FabLab. Questo si traduce nel predisporre i materiali prima dell'inizio dell'attività, aiutare gli studenti durante le esercitazioni, saper utilizzare i materiali/macchinari necessari.

Imparare ad usare, in modo corretto ed efficace, i macchinari del Laboratorio utilizzerà una parte consistente delle 110 ore di formazione specifica e si incentrerà soprattutto sull'uso della stampante 3D, della macchina per il taglio laser e progettazione di prodotti grafici che verranno utilizzati all'interno dei piani di comunicazione. Questa fase durerà quasi per l'intero progetto di SCUP in quanto le conoscenze e le tecniche adottate verranno approfondite in modo continuo. Verranno inoltre illustrate ai/alle giovani le tecniche di progettazione e fabbricazione digitale che a loro volta dovranno saper illustrare e trasmettere al pubblico del museo.

Infine i/le giovani saranno coinvolti/e attivamente nell'organizzare o partecipare a convegni ed eventi. Per quanto riguarda l'organizzazione, i/le giovani contribuiranno occupandosi, a seconda delle capacità, di: contattare i partecipanti, fare pubblicità sui social network e aiutare a gestire la logistica durante lo svolgimento degli eventi. La partecipazione a convegni o manifestazioni esterne al MUSE, sovvenzionata totalmente dall'ente, sarà pianificata in accordo con i/le giovani. Tra gli eventi già calendarizzati è prevista la partecipazione all'Arduino day di aprile, e molti altri eventi minori. Alcuni eventi potrebbero prevedere una breve trasferta presso altre città italiane come Roma, per la Maker Faire e Genova per il Festival della Scienza; altre città potranno essere individuate a seconda dei progetti affrontati durante l'anno dai/dalle giovani in servizio.

CARATTERISTICHE RICERCATE NEI PARTECIPANTI

La selezione dei candidati avverrà tramite colloquio individuale, durante il quale l'Olp, il formatore David Tombolato e Alessandra Pallaveri faranno una valutazione attitudinale sulla base dei seguenti elementi:

- conoscenza del progetto specifico;
- condivisione degli obiettivi del progetto;
- disponibilità all'apprendimento;
- interesse e impegno a portare a termine il progetto;
- idoneità allo svolgimento delle mansioni.

I candidati ideali per questo progetto sono persone versatili e socievoli che apprezzano le nuove tecnologie e l'informatica, ma soprattutto, possiedono una grande voglia di imparare cose nuove e di mettersi in gioco. I/Le giovani saranno immersi/e nell'ambiente museale e di laboratorio, interagiranno inoltre con studenti e professionisti, saranno quindi molti i momenti relazionali.

Il progetto, nel rispetto delle priorità trasversali della PAT inerenti gli obiettivi per le pari opportunità, è specificatamente concepito per NON richiedere una preferenza di genere delle persone coinvolte.

Il punteggio dei candidati sarà espresso in centesimi (da 0 a 100) e, a conclusione della selezione, sarà redatto un verbale.

FORMAZIONE GENERALE

La formazione generale, gestita dall'ufficio provinciale competente in materia di Servizio civile, sarà di almeno sei ore al mese. Tale formazione è finalizzata alla trasmissione delle competenze trasversali e di cittadinanza. L'orario di formazione è considerato forfettariamente come orario di servizio.

FORMAZIONE SPECIFICA:

Per trasmettere ai/alle giovani tutte le competenze necessarie alla buona riuscita del progetto sono previste almeno 110 ore di formazione specifica relativa ai seguenti temi:

1. Corso base sicurezza sul lavoro e primo soccorso con rilascio attestato (4 ore)
2. Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego del/la giovane nel progetto di servizio civile (4 ore) Formatore: OLP Gianluca Lopez
3. Formazione sul sistema CAD (20 ore) Formatore: OLP Gianluca Lopez
4. Formazione sulla stampante 3D, sui software necessari e sulle tecniche di stampa (25 ore) Formatori: OLP e David Tombolato
4. Formazione sulla macchina per il taglio laser (20 ore) Formatori: OLP e David Tombolato
5. Formazione sul software di disegno necessario alla macchina per il taglio laser, Inkscape (10 ore) Formatore: OLP Gianluca Lopez
6. Formazione su Arduino e basi di elettronica (20 ore) Formatore: OLP Gianluca Lopez
7. Formazione sulle norme comportamentali da adottare nel museo e con i gruppi (3 ore) Formatore: Pallaveri Alessandra
8. Formazione sulle attività didattiche del laboratorio (4 ore) Formatore: OLP Gianluca Lopez

OLP, RISORSE UMANE, MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Le persone di riferimento dei/delle giovani:

L'OLP Gianluca Lopez: è un product designer/maker. Dal 2016 si occupa delle nuove tecnologie digitali all'interno del Fab Lab coordinandone il progetto generale, gestendo le risorse umane e curando le relazioni con istituzioni e stakeholder.

Tecnico di riferimento del MUSE Fablab, si occupa della gestione dello spazio, della progettazione ed erogazione delle attività destinate agli utenti del Fablab, della comunicazione e di crescerne la community.

In particolare, l'OLP si occuperà di:

- accogliere i/le giovani (i/le accompagnerà alla scoperta di ogni luogo del MUSE; i/le presenterà al personale del MUSE spiegandone il ruolo; i/le ascolterà ogni qualvolta i giovani avranno necessità);
- accompagnare i/le giovani durante tutta l'esperienza presso il Museo;
- realizzare una parte della formazione specifica;
- monitorare il percorso dei/delle giovani con un'attività più informale che prevede:
 - osservazione;
 - ascolto di tutte le persone coinvolte nel progetto;
 - verifica dell'attività svolta e del processo di maturazione delle competenze professionali, e con un'attività formale che prevede un incontro al mese tra i/le giovani coinvolti/e e l' OLP stesso.

Durante l'incontro l' OLP fornirà informazioni sull'andamento del progetto e cercherà di definire il percorso formativo realizzato e il livello delle competenze raggiunte dei/delle giovani. Per la buona riuscita del monitoraggio i/le giovani compileranno un diario mensile (contenente le attività svolte e le competenze acquisite), che sarà poi letto dall' OLP. A richiesta dei/delle giovani potranno partecipare agli incontri anche altri operatori.

La fase del monitoraggio è molto importante per la riuscita del progetto perché permette di verificare l'effettiva realizzazione di quanto indicato nella proposta progettuale; controllare la rispondenza di quanto realizzato con gli obiettivi del SCUP; misurare il grado di soddisfazione dei/delle giovani che prestano il servizio civile; correggere o rimuovere eventuali ostacoli alla crescita personale o professionale dei/delle ragazzi/e; riflettere sulle competenze trasversali e professionalizzanti dei/delle giovani e promuoverne un miglioramento; renderli/e consapevoli dei progressi fatti; valorizzare abilità ed eventuali competenze già presenti; far vivere al meglio l'esperienza di servizio civile; ottimizzare i tempi per il raggiungimento degli obiettivi; adattare il percorso formativo alle vere esigenze dei/delle giovani; migliorare le modalità di somministrazione della formazione.

L'OLP si fa carico, tra l'altro, anche del controllo del registro elettronico compilato dai/dalle giovani, della compilazione di un report mensile del monitoraggio realizzato e, a conclusione del progetto, compilerà:

- una scheda di monitoraggio del progetto, che terrà conto delle schede /diario dei/delle giovani partecipanti e che conterrà: l'indicazione sommaria dello svolgimento; i risultati raggiunti; la valutazione circa la tenuta complessiva del progetto; il contributo apportato dal progetto alle finalità dell'organizzazione;
- un report conclusivo sull'attività svolta, riferito al/alla singolo/a giovane in servizio civile, che conterrà: la descrizione delle competenze acquisite; la valutazione circa la crescita di autonomia del/della giovane; eventuali indicazioni per lo sviluppo di un progetto di vita e del lavoro futuro; l'acquisizione delle competenze inerenti alla cittadinanza attiva.

I/Le giovani in SCUP si occuperanno di tenere aggiornato la loro scheda/diario di servizio, parte integrante di un personale "portfolio delle competenze", in cui verranno evidenziata la traccia dei contenuti dei momenti formativi, gli apprendimenti e le capacità acquisiti. Sarà compito dei/delle giovani, supportati/e da l'OLP, raccogliere e aggiornare i prodotti delle attività svolte e la documentazione necessaria a dimostrare saperi e capacità appresi in vista dell'eventuale rilascio da parte della Fondazione De Marchi (formalmente incaricata dalla PAT) del "documento di trasparenza", riconoscimento formale delle competenze dimostrate che può essere allegato al proprio curriculum vitae o utilizzato per

un'eventuale successiva fase di certificazione. Il percorso eventualmente intrapreso può aiutare i/le giovani a: valorizzare le competenze acquisite durante il Servizio civile; valorizzare eventuali competenze pregresse; avere una maggiore autostima e consapevolezza e orientarsi sulle scelte future.

Altri formatori:

David Tombolato: Mediatore culturale - Area Nuove tecnologie e sostenibilità. Laureato in fisica all'università di Roma "La Sapienza". Dopo la laurea ha vinto una borsa di studio ed ha trascorso un anno in Francia al Lapp (Laboratoire d' Annecy de Physique des Particules) studiando i sistemi di controllo remoto e le problematiche di rumore strumentale.

Nel 2008 è divenuto dottore di ricerca all'università di Trento lavorando nell'esperimento spaziale LISA, e per i due anni successivi si è occupato di fisica della gravitazione e sensori di precisione come ricercatore postdoc.

Dal 2010 lavora come curatore e comunicatore scientifico al Muse: sviluppo e coordinamento delle aree espositive e progetti di divulgazione nel campo della fisica, delle nuove tecnologie e della sostenibilità.

Alessandra Pallaveri: Mediatore culturale - Area Biodiversità ed ecologia. Laureata in scienze naturali presso l'università di Parma con una tesi sperimentale sul comportamento animale, ha iniziato a collaborare con il museo nel 1998 occupandosi di attività di ricerca, di comunicazione scientifica e di progettazione e conduzione di attività didattiche e formative. Dal 2009 è mediatore culturale e si occupa in particolare di mostre temporanee e allestimenti espositivi, comunicazione scientifica, progettazione attività educative ed eventi relativi alla zoologia dei vertebrati. Dal 2021 è coordinatrice del team Mostre temporanee.

In base alle esigenze, saranno di supporto ai/alle giovani e al progetto anche le seguenti figure:

Riccardo de Pretis: laureato in sociologia, assistente amministrativo contabile del museo, segue la gestione del personale dipendente e collaboratore del Muse. Da alcuni anni segue anche l'aspetto formale del Servizio Civile, aiutando i/le ragazzi/e nell'amministrazione delle scadenze contrattuali.

Lara Segata: ex volontaria in servizio civile presso l'ente, attualmente assistente storico culturale per i servizi al pubblico. Negli anni di attività presso il Museo ha spesso tenuto i contatti, assieme alla responsabile del monitoraggio, con l'Ufficio Servizio civile provinciale e nazionale e collaborato al fine di garantire una buona accoglienza e un buon inserimento dei nuovi volontari.

Alberta Giovannini: laureata in economia e commercio, responsabile dell'area Risorse Umane e Servizi. Da anni "controlla" l'andamento dei progetti di servizio civile e provvede al finanziamento delle spese finalizzate alla buona riuscita dei progetti.

RISORSE TECNICHE E STRUMENTALI

Le risorse tecniche e strumentali necessarie e già disponibili per l'attuazione del progetto sono le seguenti:

- attrezzature informatiche, di telecomunicazione e tecniche di supporto;
- - 7 stampanti 3D
- - Macchina taglio laser
- - Macchina taglio vinile
- - 2 stazioni saldanti

- - Utensili per la manutenzione dei macchinari
- - 2 PC portatili
- - Schede elettroniche programmabili (Arduino)
- - Robot programmabili
- - Stampante e fotocopiatrice
- - Materiale di cancelleria
- - Cucitrice e ricamatrice digitale
- - Frese a controllo numerico
- - Scanner 3D e telecamere 360°
- - Software per la modellazione 3D

COMPETENZA ATTESTABILE

Durante il progetto è previsto un percorso di riconoscimento delle competenze acquisite grazie al supporto della Fondazione Demarchi. All'interno dell'Atlante del Lavoro, repertorio regionale Provincia Autonoma di Trento si è individuato il profilo “Progettista disegnatore meccanico CAD CAM”. Al suo interno la competenza dal titolo: Definire l'idea progettuale in base alle informazioni ricevute dal cliente e rappresentarla sotto forma di un primo disegno di massima, realizzato tramite il sistema CAD.

ATTIVITA':

- Raccogliere dal cliente informazioni sulla sua idea del prodotto
- Disegnare uno schizzo del prodotto tramite il sistema CAD
- Acquisire i dati da: cliente, schede e normative tecniche, schizzo/disegno CAD
- Elaborare le specifiche del progetto
- Consultare i cataloghi dei componenti, compresi quelli online
- Preparare distinte dei materiali e componenti d'acquisto
- Predisporre il progetto preliminare
- Illustrare il progetto preliminare al cliente

ABILITA':

- Formulare domande mirate alle caratteristiche e all'utilizzo del prodotto
- Crearsi un'immagine mentale del prodotto/buona capacità di rappresentanza spaziale
- Utilizzare il sistema CAD ed il relativo software applicativo
- Verificare la completezza dei dati
- Confrontare schizzo e dati acquisiti

CONOSCENZE:

- Tecniche di comunicazione con il cliente
- Tecniche di raccolta, strutturazione e sintesi di informazione e dati tecnologici
- Caratteristiche, funzionamento e prestazioni del software CAD

PROMOZIONE DEL SERVIZIO CIVILE Il MUSE nel corso del progetto provvederà a promuovere il Servizio Civile Universale Provinciale utilizzando più modalità:

- il sito web
- le pagine social
- Eventuale materiale cartaceo all'ingresso dell'area espositiva del MUSE

I/Le giovani in servizio civile, come previsto dai “Criteri di gestione” in vigore, nel corso del progetto potranno svolgere attività di promozione secondo le richieste della struttura competente.

RISORSE AGGIUNTIVE

Spese vitto: 1.440 euro

Rimborsi viaggi/trasferimenti previsti da progetto:

- 500,00 euro per rimborso relativi alle spese sostenute durante eventuali viaggi formativi presso festival, musei, enti che operano nel settore relativo al target di riferimento;
- 1.000,00 euro per l'acquisto di materiali specifici necessari alla realizzazione del progetto (es: pannelli in legno o plexiglass per la fresa; filamento per la stampa 3D; elementi di circuiteria).

Per un totale di 2.940,00 euro