

Unimc, le idee si fanno impresa

Inaugurati gli spazi CreaHub, incubatore di impresa dell'ateneo per lo sviluppo di nuovi progetti
Al taglio del nastro anche il padre delle Winx Iginio Straffi: «Qui si coniugano tradizione e modernità»

LE STRATEGIE

MACERATA CreaHub nasce per produrre impresa a partire dall'umanesimo. Un umanesimo digitale, si potrebbe dire, rubando le parole di Iginio Straffi, presidente e fondatore del Gruppo Rainbow. È stato lui ieri il padrino d'eccezione al taglio del nastro dell'incubatore di idee imprenditoriali creato dall'Università di Macerata negli ex locali commerciali che la Provincia possiede sotto il Palazzo degli Studi, nel lato affacciato su via Gramsci.

La strategia di Unimc

«Ci è piaciuta l'idea di una vetrina in centro storico – ha spiegato il rettore Luigi Lacchè –. Spesso gli incubatori industriali vengono messi in periferia, perché hanno bisogno di grandi spazi. Noi abbiamo potuto invece adattare benissimo questi locali, perché il nostro lavoro è immateriale, visto che il principale focus sarà relativo al rapporto tra ecosistema digitale e mondo culturale». CreaHub rappresenta una vera e propria rete di relazione, visto che, oltre ad ospitare i tre spin-off di Unimc, ossia le aziende nate in

seno all'Ateneo, PlayMarche, International Route e AdvisEu Studio Project, vede alleati due soggetti esterni come Hub21, un acceleratore di imprese digitali e innovative, e Eurocentro, società specializzata nella progettazione europea. «Il nostro obiettivo – ha aggiunto Lacchè – è quello di supportare i nostri studenti, quelli delle superiori e, in generale, chiunque voglia trovare riscontro ad una propria idea di impresa. Insieme cercheremo di avviare un percorso. Se queste vetrine cresceranno, vorrà dire che saranno aumentate anche le nuove attività».

Cultura e impresa

A impartire la benedizione è stato il vicario del vescovo Pio Pesaresi. Erano poi presenti, tra gli altri, il presidente della Provincia Antonio Pettinari, il sindaco di Macerata Romano



Il principale focus sarà relativo al rapporto tra ecosistema digitale e mondo culturale

Carancini, l'onorevole Irene Manzi, il vicesindaco Stefania Monteverde e il segretario generale della Fondazione

Fabio Renzi. Non è un caso, infatti, che i locali siano stati inaugurati proprio nel giorno della presentazione del rapporto «Io sono cultura» sulle ricadute economiche dell'industria culturale. Per l'occasione è stata allestita anche una mostra dello scultore Ermenegildo Pannocchia Entusiasta anche Iginio Straffi, il creatore e regista delle serie di animazione Winx Club, Huntik, Monster Allergy.

La creatività

«Aderisco sempre con molto piacere alle iniziative dell'Università della mia città – ha detto Straffi –. E sono predisposto ancora meglio vedendo come si sta muovendo questo ateneo, che coniuga la tradizione secolare con attività che seguono la stessa direzione in cui va il mondo oggi. C'è una grande voglia di qualità, di stile di vita italiana, di capacità di creare. Ma la qualità da sola non basta. Bisogna sapersi vendere e questo è un nostro grande difetto. Per questo è un bene puntare su un umanesimo digitale, sui nuovi

LA MISSIONE

Una fucina di idee per giovani talenti

● CreaHub fornirà un servizio di primo ascolto per idee imprenditoriali e di consulenza «a progetto» per imprese esistenti e per giovani talenti. «L'inaugurazione di oggi – ha dichiarato Luca Scali, amministratore delegato di Hub21, uno dei partner del progetto – rappresenta la nascita di un punto di riferimento materiale, economico e culturale per le start up e per le nuove iniziative imprenditoriali. Le start up digitali italiane stanno cominciando ad attirare investimenti che, al netto di un tasso di insuccesso ancora troppo alto, premiano la nostra creatività: non è il caso di fermarsi ma di accelerare e CreaHub diventa un nodo attorno al quale tessere relazioni, all'interno del quale far crescere idee che avranno un impatto decisivo sul territorio». CreaHub è anche un sito: www.creahub.it.

mezzi e sulle applicazioni che possono semplificare la vita. Formare, in questa direzione, persone ricche di valori secolari porterà al successo e alla scoperta di nuovi talenti».

La collaborazione

I concetti esposti dal padre delle Winx sono state tutt'altro che di circostanza: le azioni dell'azienda infatti da anni sono rivolte verso uno scenario internazionale, ma con i piedi ben saldi nel territorio attraverso azioni concrete. Una di queste è proprio quella condotta con i grandi istituti culturali del territorio. La collaborazione tra Straffi e l'ateneo maceratese era nato infatti già nel 2013, quando l'imprenditore aveva partecipato come relatore al Laboratorio Umanistico per la creatività e l'innovazione di Unimc. Poi il rapporto si è rafforzato, tanto che la Rainbow è diventata uno dei partner aziendali di PlayMarche, la prima spin off dell'Università maceratese, permettendo la realizzazione di un video-gioco che guidi i più giovani alla scoperta delle perle più preziose del territorio. «La Rainbow è creatività pura», ha concluso Straffi.

Paola Dezi

© RIPRODUZIONE RISERVATA



L'inaugurazione dei nuovi locali dell'Università per l'incubatore di impresa CreaHub. A tagliare il nastro il padre delle Winx Iginio Straffi FOTOFALCONI

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.