

Il ruolo del design nella formazione imprenditoriale: i progetti del Contamination Lab Torino

Original

Il ruolo del design nella formazione imprenditoriale: i progetti del Contamination Lab Torino / Tamborrini, PAOLO MARCO; Fiore, Eleonora. - In: ATTI E RASSEGNA TECNICA. - ISSN 0004-7287. - ELETTRONICO. - LXXVI, 1-2-3:(2022), pp. 181-186.

Availability:

This version is available at: 11583/2974366 since: 2023-01-05T14:47:08Z

Publisher:

Società degli Ingegneri e degli Architetti in Torino

Published

DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

Il ruolo del design nella formazione imprenditoriale: i progetti del Contamination Lab Torino

The role of design in entrepreneurial education: Contamination Lab Torino projects

CHIARA L. REMONDINO, ELEONORA FIORE, PAOLO TAMBORRINI

Abstract

Come muteranno le professioni e quale sarà il futuro della didattica nell'ambito universitario sono due temi quanto mai centrali da affrontare con urgenza. Temi da discutere con la consapevolezza dell'agire nel formare lavoratrici e lavoratori del futuro che richiedono competenze nuove. Viviamo in una fase storica particolare, in cui il tema della gestione del cambiamento impone una continua ri-definizione delle competenze; in risposta a tale complessità, un primo passo è stato possibile grazie al lavoro congiunto tra Politecnico di Torino e Università degli Studi di Torino. Un lavoro di collaborazione che ha dato vita al Contamination Lab Torino, un luogo per studenti, ricercatori, docenti, aperto agli stakeholder del territorio e volto all'educazione imprenditoriale transdisciplinare.

How professions will change, and what the future of teaching in the university environment will be, are two very central issues that need to be addressed urgently. Topics to be discussed with acting awareness in training future workers who require new skills. We live in a particular historical phase, in which the issue of managing changes requires a continuous re-definition of skills; in response to this complexity, a first step has been possible thanks to the joint work between the Politecnico di Torino and the University of Turin. A collaborative effort that gave birth to the Contamination Lab Torino, a place for students, researchers, teachers, open to local stakeholders and aimed at transdisciplinary entrepreneurial education.

Negli ultimi anni si è registrata una crescente attenzione in favore di un design innovativo¹ quanto creativo e sostenibile ad ausilio dell'imprenditorialità. Attenzione ulteriormente qualificata dalla velocità con cui il cosiddetto "design thinking" ha preso piede all'interno dei differenti contesti aziendali². In ambito accademico, si è studiato – e tuttora si promuove – una ricerca su come sviluppare programmi di educazione imprenditoriale attingendo agli strumenti del design, inteso come processo cognitivo, come modo di pensare, come vera e propria forma mentis rilevante per qualsiasi altra professione³. In questo senso, il design, con le sue tecniche, i suoi strumenti e con i suoi metodi, risulta un valido ausilio all'educazione imprenditoriale, un supporto utile a stimolare l'immaginazione e le intuizioni creative⁴, mediante – anche – l'esplorazione di scenari originali quanto non convenzionali. L'esperienza pratica, il decision-making iterativo, suggeriscono poi una forma di apprendimento dinamico che si concretizza nell'azione e nella sperimentazione pratica. Ancora, la centralità dell'utente, fino a scoprirne i reali bisogni attraverso l'osservazione e l'etnografia. Questo approccio, si noti, è molto diverso da quelli

Chiara L. Remondino, ricercatrice in Design, Politecnico di Torino, DAD.

chiara.remondino@polito.it

Eleonora Fiore, ricercatrice in Design, Università degli Studi di Parma.

eleonora.fiore@unipr.it

Paolo Tamborrini, professore ordinario in Design, Università degli Studi di Parma.

paolo.tamborrini@unipr.it

proposti da altre discipline (una tra tutte il marketing), che tendono a collocare l'utente all'interno di segmenti definiti, caratterizzati da generiche variabili demografiche o profili psicologici. Non in ultimo, un design ulteriormente valorizzato da uno specifico approccio, quello sistemico. Un approccio utile a gestire la complessità e l'incertezza intrinseca della contemporaneità. Una contemporaneità a cui è richiesta – sempre più – una forma di resilienza ambientale, digitale e sociale.

1. Il Contamination Lab Torino

Unico nel suo genere, il Contamination Lab Torino (CLabTo) ha avviato ufficialmente i lavori nell'ottobre 2017 quale parte di un progetto nazionale più ampio finanziato dal MIUR⁵. Il programma formativo in oggetto ha visto la collaborazione e cooperazione continua di due atenei piemontesi: il Politecnico di Torino e l'Università degli Studi di Torino, interessando potenzialmente circa 100.000 tra studenti e dottorandi, che ogni anno popolano e vivono il territorio, nonché un ampio bacino di stakeholder, divenendo parte integrante del metabolismo urbano, nonché fucina di probabili, possibili, futuribili e visionarie strategie di sviluppo innovativo e sostenibile.

Nel dettaglio il percorso si inserisce nell'ampio e articolato ecosistema universitario in continuità, a supporto ed integrazione dei percorsi formativi oggi esistenti, senza che si sia reso necessario apportare alcuna variazione.

Beneficiando delle opportunità previste dal sistema dei crediti liberi, attraverso il modello challenge-based⁶ proposto, si sono raggiunti risultati sorprendenti. Il Contamination Lab Torino si è distinto quale elemento di legame, di concetto e di metodo: uno strumento in grado di abbattere le barriere disciplinari evitandone l'appiattimento. Si è inserito in modo trasversale sulla didattica erogata dai singoli Atenei facendo circolare conoscenze e cultura, e sopperendo al tempo stesso al bisogno manifesto di un'educazione imprenditoriale. Un bisogno oggi fortemente reclamato dai differenti corsi di laurea, nonché indispensabile per un allineamento alle richieste della Commissione Europea. Un programma che ha dimostrato come sia possibile unire know-how diversi, coinvolgere diversi attori del territorio usando una pedagogia nuova, senza di fatto stravolgere la ancora rigida struttura universitaria. Un modello originale e stimolante, per far contaminare e – finalmente – relazionare e dialogare culture diverse, senza però rivoluzionarne gli assunti. Un modello utile per far misurare i giovani all'interno di un ambiente "imprenditoriale protetto".

1.1. Un programma transdisciplinare, dinamico nei contenuti e fluido nella forma

Competenze di comunicazione, networking e team working non sono utili solo per i futuri imprenditori, ma sono requisiti di base per chiunque abbia intenzione di lavorare in aziende innovative, nelle quali sempre più spesso

viene richiesto di collaborare in maniera trans-settoriale e intra-dipartimentale oppure con altre figure professionali provenienti dai background più disparati⁷ (Tabella 1).

Questo perché l'innovazione è originariamente e implicitamente un'attività da condurre in team, che si basa sulla comprensione da parte dei partecipanti di aspetti peculiari delle altre figure, delle competenze altrui e su un'effettiva comunicazione tra le aree.

In particolare, l'approccio metodologico promosso dal progetto in oggetto, il modello didattico, nonché lo spazio fisico, talvolta digitale e comunque dinamico messo a disposizione, hanno messo a sistema differenti discipline trasversali, umanistiche e scientifico-tecniche in grado di far emergere le potenzialità innovative dei singoli concept (Tabella 2).

Creatività	Brainstorming
	Moodboard
	Storyboard
	Approccio sistemico
	Esplorazione di scenari possibili, plausibili o preferibili futuri
	Workshop
Affrontare situazioni critiche	Approccio sistemico
	Co-design
	Rilievo olistico
	Analisi quanti-qualitativa del contesto di riferimento
	Giga mapping
	Mappa degli stakeholder
Sensibilità/empatia	Co-design
	Osservazione
	Interviste semi-strutturate e survey
	Personas
	Customer experience map
Comunicazione	Visual storytelling
	Visualizzazione dati
	Mockup e prototipi
Networking	Team building
	Focus group
	Brainstorming
	Visualizzazione dati
Team working	Brainstorming
	Visualizzazione dati
	Mappe concettuali
	Mockup e prototipi

Tabella 1. Le caratteristiche chiave del design e i suoi strumenti.

Moduli metodologici	Design Sistemico
	Innovation Design Methodology
	Design Lean
	Team Building
Moduli Digital Innovation	Etica Informatica
	Etica Tecnologica
	Digital Innovation and sustainability
	Modelli di gestione dati
Moduli Business	Entrepreneurship and Startup
	Università e innovazione
	Business Model
	Strategy
Moduli Comunicazione	Presentazione
	Pitch
Moduli Specialistici	Differenti in base al tema di ogni challenge

Tabella 2. L'offerta formativa del Contamination Lab Torino.

Infine, i progetti ideati e sviluppati hanno preso fortemente in considerazione una logica di dematerializzazione, evidenziando da un lato l'esigenza di sviluppare servizi innovativi, dall'altro di sistematizzare grandi moli di informazioni. I progetti perseguono la creazione di valore e il miglioramento dell'esperienza d'uso per gli utenti, disintermediando e semplificando il coordinamento e il dialogo tra i diversi input. In questo senso, la maggior parte degli output non è rappresentata da prodotti finiti, diciamo commerciabili – notoriamente richiedenti tempi di ingegnerizzazione più lunghi nonché business plan più approfonditi – bensì output che adottano una logica Product Service System (PSS). La maggior parte degli output si conclude, infatti, ad una fase di concept, comprensiva di studi approfonditi sulla fattibilità economica e/o tecnica. Sarà appannaggio dei team intraprendere o meno la prosecuzione del progetto, continuando il lavoro intraprendendo il percorso di incubazione e poi accelerazione.

2. Storie di successo

Tra i macro-temi affrontati durante le attività pratiche e sfidanti proposte dal Contamination Lab Torino troviamo la mobilità sostenibile, la lotta allo spreco alimentare, l'accesso alla sanità e nuove sfide in ambito culturale. Alcuni team hanno partecipato proponendo la propria idea imprenditoriale sin dall'inizio, altri le hanno abbandonate per sperimentare qualcosa di nuovo, altri ancora le hanno abbandonate per poi riprenderle strutturandole meglio. La maggior parte dei team multidisciplinari durante il percorso è cresciuta, è cambiata, evoluta fino ad essere pronta per presentare il proprio

lavoro ad esperti del settore e non. Fino ad essere matura per intraprendere a tutti gli effetti la strada imprenditoriale. Quelli che seguono sono alcuni dei progetti che hanno preso vita all'interno del percorso del Contamination Lab Torino. Sono per noi casi di successo (Figure 1 e 2), di ragazzi che hanno messo in pratica quanto appreso dal programma, e che oggi stanno trovando la loro strada.

2.1. Up The Frequency: Reinventing the charging station
Ingegneria energetica e nucleare, Sociologia, Filosofia e Architettura, questo il mix di saperi che ha portato alla nascita del progetto TDC CHARGING del team Up The Frequency⁸. L'idea sviscera le potenzialità di uno scenario preciso quanto attuale: l'importanza della ricerca e della sperimentazione nell'ambito della mobilità elettrica per abilitare sempre nuove buone pratiche in ottica di innovazione e sostenibilità. Nel dettaglio il progetto si propone di rinnovare – o meglio risolvere – il problema della mobilità elettrica nella città di Torino, senza tuttavia stravolgerne il particolare assetto urbanistico. La soluzione parte dalla qualificazione dell'infrastruttura della già esistente rete tranviaria per la distribuzione della corrente continua utile ad alimentare le stazioni di ricarica ultrafast per i veicoli elettrici. TDC CHARGING è un concept scalabile a livello non solo nazionale, bensì internazionale – il team ha indagato oltre 400 scenari metropolitani possibili – un concept in grado di contenere i costi semplificando i processi di implementazione sul tessuto urbano.

Tra i vari riconoscimenti ricevuti, meritano menzione la vittoria della challenge indetta dal Contamination Lab sulla mobilità elettrica e l'arrivo come finalisti alla Detroit City of Design competition 2019. Dopo un anno di collaborazione con lo stakeholder della challenge Iren, il gruppo sta attualmente collaborando con il Politecnico di Torino nelle attività riguardanti il progetto Europeo INCIT-EV con l'obiettivo di definire i dettagli costruttivi e collaudare il primo prototipo.

Sull'esperienza, Riccardo Vaccaneo del team Up The Frequency afferma: «Siamo quattro persone nel team, ma il nostro progetto è evoluto soprattutto grazie al confronto con altre persone sia del Politecnico di Torino che dell'Università. Noi siamo il fulcro, sì, ma attorno a noi ci sono state e ci sono tutt'ora tante altre persone, un ecosistema fatto di tesisti, dottorandi, professori ed esperti».

2.2. Monobit Game: Expanding Horizons

Monobit Game⁹ – ex Logos Ludos – è stato il progetto vincitore nella cornice della challenge organizzata in collaborazione con il contest Start Cup Piemonte e Valle d'Aosta. Il team, che ha visto la contaminazione tra studenti provenienti da Ingegneria Gestionale, Design e Comunicazione e specializzazioni quali Master in Game Development e Nuove Tecnologie per l'Arte, tutt'ora sviluppa videogiochi in grado di trasmettere conoscenze nel lungo termine



Figura 1. Output progettuale Monobit Game di Simone Cibrario Nona, Luca Falco, Carlo, Tiziano Giardini, Patrizia Natalizio.

ai propri giocatori, sviluppando prodotti che combinano i principi del game design, dello storytelling con le neuroscienze dell'apprendimento.

Il medium videoludico è spesso associato in maniera univoca alla sfera del piacere e del divertimento, Monobit Game lavora quotidianamente – invece – sulla ricerca di significati, sull'esperienza virtuale inclusiva e coinvolgente, su modalità inedite per stimolare curiosità. Piacevolmente. Tra i prototipi sviluppati all'interno del percorso del Contamination Lab Torino, possiamo citare “Drakkar”, incentrato sull'importanza dell'esplorazione per arricchire la propria personale conoscenza; “Rubberducky” concepito per semplificare – senza perdere la complessità – l'apprendimento concettuale di discipline quali fisica e chimica, sfruttando il potenziale degli spazi virtuali attraversati da avatar, i metaversi; infine, “Virus in Fabula” un gioco per esplorare e abilitare nel gamer il senso di comunità, di connessione e fiducia, a partire dalle conseguenze dell'emergenza sanitaria Covid-19.

Il team, nel 2019 ha partecipato ed esposto il suo progetto al Web Summit & Slush, uno tra gli eventi dedicati alle startup più importanti a livello internazionale.

Ecco le parole di Tiziano Giardini, ingegnere gestionale sugli aspetti positivi e negativi del lavorare in un team transdisciplinare. «L'aspetto positivo è che sei sempre circondato da persone che sanno qualcosa che tu non sai. Questo – inevitabilmente – fa sì che tu ti debba fidare incondizionatamente. L'armonia particolare che si viene a creare allo stesso tempo ti porta ad acquisire una parte delle loro competenze, ed è in quel momento che avviene la contaminazione. Questo per me è stato molto rilevante, ho imparato a confrontarmi con designer e artisti e sono sicuro che loro hanno acquisito da me un punto di vista gestionale. Se penso agli svantaggi, o meglio alle difficoltà, posso dire che – soprattutto all'inizio – è stato complicato capirsi, parlare la stessa lingua, perché per me erano importanti delle cose che altri non vedevano come fondamentali. A volte sono nati degli scontri, delle tensioni, dalle quali però, il progetto ne ha guadagnato».

2.3. RestWorld: Una piattaforma per la valorizzazione del capitale umano nella ristorazione

«Penso che la cosa bella sia l'opportunità di raggiungere un obiettivo comune, creare una mission partendo da competenze diverse, da punti di vista diversi. Perché una persona soltanto non può immaginare la complessità e il valore di un risultato raggiunto mettendo insieme competenze così diverse» afferma Edoardo Conte, subito seguito a ruota da Luca Lotterio, che aggiunge «All'inizio eravamo in due. Durante l'esperienza CLabTo, abbiamo avuto il piacere di conoscere Lorenzo, e abbiamo iniziato a lavorare insieme. Dopo questo siamo diventati 3, poi 4, poi 5, poi 10, poi 15 poi 20. Attualmente fanno parte del team di RestWorld circa 35 persone tra ex studenti universitari e tirocinanti. Siamo un gruppo di giovanissimi provenienti da differenti ambiti che hanno una gran voglia di mettersi in gioco e di fare esperienze nuove. Non meno importante, siamo guidati da un gruppo di professionisti che hanno un'età che spazia tra 40 e gli 80 anni, che ogni giorno ci supportano e ci aiutano con la loro esperienza». Poche sono le cose da aggiungere, i risultati paiono evidenti. RestWorld¹⁰ è una piattaforma data-driven per la valorizzazione del capitale umano nel settore della ristorazione. A supporto dei locali (ristoranti, bar, ecc.), utilizzando HR Tech e Modelli Competenze, ricerca e seleziona personale con l'obiettivo di trovare per il locale la persona giusta con cui lavorare, e viceversa. Utile al matching tra domanda e offerta di lavoro, il progetto si propone di colmare il gap facendo fronte alle problematiche economico/sociali attualmente presenti in Italia, un problema soprattutto stagionale, nonché fenomeno riconosciuto ovunque nel settore HORECA (hotellerie-restaurant-café). Attualmente sono incubati presso l'Incubatore d'Imprese del Politecnico di Torino, hanno costituito la società e

ricevuto il primo aumento di capitale dedicandosi a migliorare le aree di sviluppo e la comunicazione. Inoltre, da un paio hanno avviato una collaborazione con Gambero Rosso, una collaborazione nata dalla necessità di ricerca sperimentale nel campo della ristorazione per migliorare l'immagine sul territorio garantendo la loro affidabilità.

2.4. Sex Revolution: Innamorati del tuo benessere sessuale

Vincitore della challenge – totalmente svolta in modalità online – “Accesso digitale ai servizi sanitari”, il progetto Sex Revolution del team Valescens¹¹ è un servizio digital-based che, grazie agli assunti tipici della gamification, si pone l'obiettivo di migliorare la qualità della vita sessuale delle persone promuovendo la diffusione di informazioni corrette quanto complete, di una giusta educazione e prevenzione tra i più

giovani come per gli adulti. Nel dettaglio il servizio offre differenti punti di contatto, tra cui un sito web utile come vetrina dei servizi offerti e un blog di valutazione e di informazione attraverso contenuti come webinar e didattica. Attraverso l'applicazione su smartphone viene fornito un servizio di telemedicina e prevenzione che mette in relazione un network di medici professionisti nel settore della salute sessuale.

Matteo Piccioni, infine, ci spiega quali sono state le motivazioni che lo hanno spinto a partecipare alle attività del Contamination Lab Torino: «da un lato per mettermi alla prova in un contesto sicuro come quello del CLabTo, dove poter sbagliare, essere corretto e guidato da tutor ed esperti, ma allo stesso tempo avere la possibilità di confrontare le mie idee con dei coetanei, persone per molti aspetti più simili a me».

Conclusioni, ovvero una riflessione sui risultati e sulla formazione del prossimo futuro

Nel tentativo di razionalizzare l'esperienza triennale del Contamination Lab, l'impatto effettivo del modello proposto e quindi i risultati ottenuti, abbiamo ritenuto utile condurre un breve monitoraggio basato sulle funzioni offerte dal servizio LinkedIn. Ci interessava sapere il percorso che studenti avevano intrapreso, ci interessava sapere dove fossero effettivamente arrivati. Dai dati reperiti è stato possibile notare che su 61 partecipanti (campione di cui abbiamo trovato informazioni aggiornate), 12 ovvero il 16% è concretamente diventato un imprenditore a partire dal progetto derivante del programma. Otto partecipanti lavorano in R&S all'interno dei due Atenei, cinque risultano ancora studenti, altri cinque collaborano con associazioni studentesche tra cui JEToP, tre hanno intrapreso il percorso del dottorato di ricerca, uno è stato assunto dall'incubatore i3P.

Per quanto riguarda le carriere intraprese all'interno delle realtà aziendali, 4 lavorano come consulenti, 3 dei partecipanti lavorano in un centro R&S aziendale, 3 nel campo del marketing, 2 hanno intrapreso la carriera di project manager, 2 collaborano internamente o esternamente con la Città Metropolitana di Torino. Infine 13 di loro attualmente svolgono la professione per la quale hanno studiato.

Concludendo, due sono fondamentalmente i livelli indagati a conseguenza dell'analisi preliminare sulla necessità e sulla contemporaneità di inserire corsi di educazione imprenditoriale all'interno dell'ecosistema universitario: l'importanza del design e della sostenibilità quale asset fondamentale, quest'ultimo non più da intendersi come trend bensì come mainstream – per fornire i giusti strumenti e metodi e guidare gli studenti nella gestione della complessità contemporanea – e l'importanza di creare uno spazio sia esso fisico o digitale in cui i differenti attori possano attivamente collaborare con maggiore sistematicità, stringendo relazioni, condividendo orientamenti, momenti ludici e/o formativi. In questo scenario, e attraverso la sperimentazione presentata, questo contributo qualifica e promuove l'importanza di



Figura 2. RestWorld, piattaforma web per la valorizzazione del capitale umano nella ristorazione di Edoardo, Lorenzo Davide, Luca Lotterio.

una formazione imprenditoriale transdisciplinare non solamente per la gestione di eventi discreti e/o isolati, quanto per la generazione di cambiamenti tangibili anche sul lungo termine. Crediamo che la formazione transdisciplinare/esperienziale nel prossimo futuro plasmerà l'organizzazione nel suo complesso e nei suoi risultati, determinando il cambiamento attraverso la lente critica del design verso un'innovazione sostenibile.

Note

¹ Alberto Bassi, *Design contemporaneo: istruzioni per l'uso*, il Mulino, Bologna 2017.

² Suna Løwe Nielsen, Pia Storvang, *DesUni: university entrepreneurship education through design thinking*, in «Education + Training», vol. 57, n. 8/9, 2015.

³ Eleonora Fiore, Chiara Lorenza Remondino, Giuliano Sansone, *Design e sostenibilità per la formazione imprenditoriale. L'esperienza del Contamination Lab Torino*, Egea: Milano 2021

⁴ Paul B. Paulus, Mary Dzindolet, *Social influence, creativity and innovation*, in «Social Influence», vol. 3, n. 4, 2008.

⁵ Decreto Direttoriale del 29 novembre 2016, n.3158, PNR 2015-2020 Avviso per la presentazione di progetti Contamination Lab, www.miur.it

⁶ I criteri alla base delle scelte tematiche di ciascuna challenge sono fondamentalmente due. Da un lato, è fondamentale che confermino il ruolo del CLabTo quale luogo nel far avvenire la contaminazione tra saperi differenti, dall'altro, si ricerca una costante varietà e diversificazione delle tematiche con l'obiettivo di amplificare le opportunità di partecipazione degli studenti provenienti dai differenti corsi di laurea. Tra le principali challenge attivate possiamo citare: Challenge Mobilità elettrica in collaborazione con il Gruppo Iren; Conservazione del cibo e sostenibilità in

collaborazione con FabLab Torino e Kynerton; Visionary in collaborazione con l'associazione Visionary Days; Start Cup in collaborazione con gli incubatori I3P e 2i3T; Accesso digitale ai servizi sanitari in collaborazione con Reale Mutua; Cultura e Turismo nell'era digitale in collaborazione con il Centro Conservazione e Restauro La Venaria Reale.

⁷ Marie C. Thursby, Anne W. Fulle, Jerry Thursby, *An integrated approach to educating professionals for careers in innovation*, in «Academy of Management Learning and Education», vol. 8, n. 3, 2009.

⁸ *Up The Frequency* è un progetto a cura di Leonardo Bottoni - laureato in Sociologia; Alfredo Costa - laureato in Filosofia; Paolo Palmisano - laureato in Ingegneria Energetica e Nucleare; Riccardo Vaccaneo - laureato in Architettura.

⁹ *Monobit Game* è un progetto a cura di Simone Cibrario Nona - laureato in Design e Comunicazione e specializzato al Master in Game Design; Luca Falco - laureato in Informatica e specializzato al Master in Game development; Carlo Gagliardi - specializzato al Master in Game Development; Tiziano Giardini - laureato in Ingegneria Gestionale; Patrizia Natalizio - laureata in Nuove Tecnologie per l'arte e specializzata al Master in Concept Art.

¹⁰ *RestWorld* è un progetto a cura di Edoardo Conte - laureato in Ingegneria Informatica e specializzato al Master in Big Data & Artificial Intelligence; Lorenzo D'Angelo - laureato in Ingegneria Meccanica e Gestionale; Davide Lombardi laureato in Psicologia del Lavoro e del Benessere nelle Organizzazioni; Luca Lotterio - laureato in Psicologia del Lavoro e specializzato al Master Executive in Project Management.

¹¹ *Sex Revolution* è un progetto a cura di Annalisa Cavolo - laureata in scienze linguistiche; Mariaserena Di Giovanni laureata in Design Sistemico; Giulia Giauna - laureata in Giurisprudenza; Federica Giuliano - laureata in Medicina e Chirurgia; Matteo Piccioni - laureato in Psicologia Clinica; Alessandro Tosino - Laureato in Economia.