

TITOLO	DESCRIZIONE PROGETTO
PROGETTO TEAM DIRECT	<p>Il progetto ha per obiettivo l'istituzione di una formazione studentesca continua attiva nel campo del Rilevamento Metrico 3D, del Telerilevamento, della predisposizione di cartografia e di sistemi WebGIS attiva in tutte le fasi del Disaster Management (DM), dall'analisi della vulnerabilità ambientale, alla risposta immediata alle emergenze, al rilievo post disastro, passando attraverso la fase di Capacity Building (CB), ossia della formazione degli operatori all'intervento diretto. Oggetto dell'iniziativa riguarda tutte quelle fasi in cui l'acquisizione di dati relativi al territorio e al patrimonio costruito, sono di fondamentale importanza in occasione di emergenze ambientali (dovute sia a fenomeni naturali catastrofici, da eventi di natura antropica, che a crisi umanitarie), dovute anche ad eventi naturali catastrofici, oppure destinate ai beni soggetti a emergenze anche ordinarie continue (Beni architettonici, archeologici, paesaggistici). Questa iniziativa di ampio raggio, finalizzata a contribuire fattivamente alla tutela del territorio, del patrimonio edilizio e dei beni ambientali, architettonici e archeologici, svolgendosi in forma volontaria da parte di studenti promuove e stimola la diffusione del valore etico-culturale della consapevolezza del patrimonio ambientale e costruito, da salvaguardare e valorizzare. La costituzione di un nucleo di "crisis mappers", che ha sviluppato elevate competenze nelle situazioni di simulazione dell'emergenza, può essere quindi indirizzata allo svolgimento delle attività operative in contesti di reale emergenza, in cui il ruolo di volontari altamente specializzati, costituisce un valore aggiunto ancora non presente sul territorio nazionale.</p>
PROGETTO LIGHTS ON	<p><i>Il physical computing, nel senso più ampio del termine, è la costruzione di sistemi e ambienti interattivi con l'uso di software e hardware in grado di percepire e rispondere con l'ambiente circostante (il cosiddetto mondo analogico). Si tratta di un creative framework per la comprensione del rapporto tra uomo e mondo digitale.</i> Il team ritiene che il physical computing sia un campo di forte interesse per un ingegnere del cinema essendo esattamente il settore in cui sono richieste sia le conoscenze ingegneristiche che quelle creative che caratterizzano il corso di laurea. Il progetto inoltre è di grande interesse non solo per ingegneri del cinema, ma anche per architetti, ingegneri informatici, designers e tutti gli studenti che siano interessati al mondo dei FabLab, dei Makerspace ed in generale dei laboratori di prototipazione. Il progetto è costituito da due capitoli principali: il primo ha per obiettivo la realizzazione di una serie di incontri, con professionisti del settore, indirizzati alla comprensione e all'utilizzo di un ambiente di sviluppo per il physical computing (Arduino); il secondo mira a trasformare in pratica le competenze acquisite attraverso la realizzazione di "strumenti musicali elettronici interattivi" creati ad hoc per una associazione che si occupa di disabili e utilizza la musica come terapia. Gli incontri più teorici del primo capitolo, necessari per poi procedere alla parte pratica, saranno aperti a tutti gli studenti interessati ad approfondire questi argomenti in grado di dare un risvolto più "pratico" a molte conoscenze informatiche e utili per l'incontro ed il confronto con professionisti appartenenti a un campo che potrebbe essere un possibile sbocco lavorativo. Le attività pratiche del secondo capitolo consisteranno nella creazione di prototipi che rispondano ad un bisogno reale del mondo in cui viviamo e che daranno, quindi, la possibilità allo studente di farne un'esperienza da aggiungere al proprio curriculum/portfolio. In particolare i workshop in cui si realizzeranno strumenti musicali ad hoc per disabili, si è individuata a riguardo l'Associazione Vivere di Chieri, coniugheranno le esigenze degli studenti di mettere in pratica le proprie conoscenze e le esigenze dell'associazione di far interagire attivamente i propri utenti con la musica.</p>
PROGETTO Mi LEGO al Territorio	<p>L'idea di base del progetto è nata dagli studenti del Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria per l'Ambiente e il Territorio il cui percorso formativo ha fatto sviluppare la percezione del rischio a cui tutti siamo esposti in caso di eventi alluvionali e della necessità di diffondere una cultura dell'autoprotezione tra i cittadini di ogni età. Sfruttando le dinamiche di diffusione delle informazioni e delle nuove tecnologie, il team si è rivolto ai ragazzi delle scuole medie inferiori, offrendo un prodotto integrato che, utilizzando le tecniche della <i>gamification</i> (strategie di comunicazione basate sul gioco), si è legato ai programmi didattici. Il prodotto finale è un kit di autoprotezione a scopo divulgativo, costituito da elementi cartacei, plastici e digitali. Il materiale che verrà prodotto sarà diffuso nelle scuole medie mediante workshop concordati con gli insegnanti, strutturando i programmi con lezioni frontali, momenti di apprendimento pratico e presentazione del materiale digitale, distribuito ai docenti con apposite pen-drive. Al fine di favorire un utilizzo capillare, il tutto verrà immesso sul web attraverso il sito internet realizzato ad hoc, un canale Youtube e una pagina Facebook, permettendo così di amplificare il dibattito sull'argomento. L'obiettivo, dunque, è quello di creare un kit completo e variegato, per metodologie e strumenti, che possa essere utilizzato di anno in anno e inserito nel programma di formazione delle scuole; inoltre, potrà essere migliorato regolarmente e mantenuto in costante aggiornamento, al fine di aderire sempre all'attualità.</p>

<p>PROGETTO SPAZI VIOLENTI</p>	<p>Il team studentesco <i>spaziviolenti</i> intende lavorare con l'auto-costruzione negli spazi pubblici trascurati. Laddove le risorse pubbliche sembrano non riuscire a sopperire alle carenze dei luoghi di vita, il gruppo, composto da studenti ed ex studenti del Politecnico di Torino, applica la disciplina architettonica per la riqualificazione. L'obiettivo è il miglioramento qualitativo degli spazi degradati, per una pratica in favore dei diritti delle persone che abitano i luoghi e l'insegnamento della disciplina attraverso l'esperienza diretta. Il primo intervento di riqualificazione che si propone come oggetto della richiesta di finanziamento, si colloca all'interno del carcere di Torino, la Casa Circondariale Lorusso e Cutugno. Il nostro gruppo di lavoro si pone obiettivi a breve, medio e lungo termine, attuando entro luglio 2015 le prime azioni nella Casa Circondariale Lorusso e Cutugno che possano essere la base di partenza per futuri interventi. I principali elementi del lavoro saranno la progettazione partecipata e l'auto-costruzione. Si prefigura la possibilità, a fronte di un'esigenza formativa particolarmente sentita da noi studenti, la possibilità di lavorare nell'ambito della costruzione del progetto architettonico, attraverso il confronto col reale contesto lavorativo. Si intravede inoltre nel confronto con l'ambito complesso del carcere un'ulteriore spinta formativa, che più che altrove può contribuire alla comprensione dei principi etici alla base dell'applicazione del mestiere del progettista. In ultimo, dato l'ambito, si propone l'avvio di un percorso progettuale di tipo multi disciplinare, che veda confluire le istanze del diritto giuridico e della sociologia, per cui il team studentesco si avvarrà delle consulenze del Dipartimento di Giurisprudenza dell'Università degli Studi di Torino.</p>
------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------