

W4TEX: Rafforzare la rappresentanza femminile nelle posizioni dirigenziali nel settore tessile

NUMERO DEL PROGETTO: 2023-1-SE01-KA220-ADU-000154918

Durata del progetto: 01-11-2023 - 30-04-2026

WP4 - Ideathon nazionali e transnazionali

Modelli di ideathon

Autore:

Collaboratori:

Data: 18.11.2025

Versione 1.0

INDICE

Bingo 1	2
Trova qualcuno che.....	2
Bingo 2	3
Trova qualcuno che.....	3
Modelli di implementazione dell'Ideathon	4
Raccolta dati.....	4
Brainstorming.....	5
Valutazione delle alternative.....	6
Sviluppo creativo	7
Scheda delle sfide	8
#. dello scenario (ad es. Circularità)	8
Contesto.....	8
Sfida	8
Sfide	8
Scheda di valutazione	10
Scala di punteggio.....	13



Trova qualcuno che...

Ha già lavorato nel settore tessile _____	Non hai mai fatto acquisti da Primark _____	Di solito cuce i propri vestiti _____	Ha venduto vestiti su Wallapop _____	Non ha un account Instagram _____
Legge e capisce tutte le etichette sui tuoi capi _____	Lava i suoi maglioni di lana a mano _____	Ha provato a tingere i vestiti con coloranti naturali _____	Ha trasformato un vecchio cappello da cowboy in un accessorio di moda _____	Vendi le tue creazioni online _____
Appartiene a una o più associazioni _____	Non hai una macchina da cucire a casa _____	Sa lavorare a maglia _____	Hai già parlato davanti a 100 o più persone _____	È venuto qui in bicicletta _____
Ha partecipato a manifestazioni sul clima _____	Cuce gli orli dei pantaloni dei suoi parenti _____	Acquista più vestiti online che nei negozi fisici _____	Hai rinunciato ad acquistare un capo di abbigliamento a causa della sua provenienza _____	Hai acquistato vestiti di seconda mano o li hai scambiati _____
Oggi indossa un capo realizzato con materiale riciclato _____	Hai in mente di avviare un'attività in proprio _____	Lui sa cos'è una spugna tawashi _____	Hai preso una decisione creativa radicale _____	Puoi citare almeno 2 certificazioni tessili _____

Bingo 2

Trova qualcuno che...

Ha già lavorato nel settore tessile _____	Non hai mai fatto acquisti da Primark _____	Di solito cuce i propri vestiti _____	Ha venduto vestiti su Wallapop _____	Non ha un account Instagram _____
Legge e capisce tutte le etichette sui tuoi capi _____	Lava i suoi maglioni di lana a mano _____	Ha provato a tingere i vestiti con coloranti naturali _____	Ha trasformato un vecchio cowboy in un accessorio di moda _____	Vendi le tue creazioni online _____
Appartiene a una o più associazioni _____	Non hai una macchina da cucire a casa _____	Sa lavorare a maglia _____	Hai già parlato davanti a 100 o più persone _____	È venuto qui in bicicletta _____
Hai partecipato a manifestazioni sul clima _____	Cuce gli orli dei pantaloni dei suoi parenti _____	Acquista più vestiti online che nei negozi fisici _____	Hai rinunciato ad acquistare un capo di abbigliamento a causa della sua provenienza _____	Hai acquistato vestiti di seconda mano o li hai scambiati _____
Oggi indossa un capo realizzato con materiale riciclato _____	Hai in mente di avviare un'attività in proprio _____	Lui sa cos'è una spugna tawashi _____	Hai preso una decisione creativa radicale _____	Puoi citare almeno 2 certificazioni tessili _____

Modelli di implementazione dell'Ideathon

Raccolta dati

Elemento	Dati
Nome del team	
Sfida selezionata	
Breve descrizione del problema	
Principali cause individuate	
Impatto sociale	
Impatto ambientale	
Attori coinvolti	
Fonti	
Conclusioni sulla situazione attuale	

Brainstorming

Idea n.	Titolo	Cosa?	Come?	Chi?	Dove?	Quando?
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Valutazione delle alternative

Idea n.	Vantaggi	Svantaggi	Impatto ambientale/sociale positivo	Innovazione/creatività	Innovazione	Redditività economica
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
Soluzione selezionata:						
Giustificazione:						
Impatto previsto:						



Sviluppo creativo

Nome del progetto:	
Slogan o motto:	
Breve descrizione:	
Cosa lo rende unico o innovativo?	
Quale esigenza specifica soddisfa?	
Destinatari, alleati o parti interessate	
Modello di sostenibilità (economica, sociale, ambientale)	
Schizzo o schema visivo	

Scheda delle sfide

Scenario n. Titolo dello scenario (ad es., Circularity)

Contesto

Fornire il contesto dello scenario.

Esempio:

L'industria tessile sta subendo una trasformazione fondamentale, passando da un modello *lineare* ("prendi-produci-smaltisci") a uno *circolare*, in cui i materiali sono progettati per rimanere in uso il più a lungo possibile. Circolarità significa progettare capi di abbigliamento durevoli, riparabili e riciclabili, chiudendo il ciclo tra produzione, utilizzo e riutilizzo. Questa transizione è guidata dalla crescente consapevolezza dell'impatto ambientale della moda, dalla legislazione dell'UE che promuove modelli di business circolari e dalla domanda di sostenibilità da parte dei consumatori.

Sfida

Descrizione generale della sfida.

Esempio:

I partecipanti sono invitati a ripensare il modo in cui le PMI e i designer tessili possono attuare **pratiche di progettazione e produzione circolari** rimanendo competitivi. Esploreranno ostacoli quali le infrastrutture di riciclaggio limitate, i costi elevati dei materiali sostenibili e la resistenza dei consumatori a restituire gli indumenti usati. L'obiettivo è proporre **soluzioni innovative e pratiche** che rendano la circolarità attraente e fattibile per le aziende e i clienti, ad esempio attraverso modelli di prodotto come servizio, incentivi alla riparazione o sistemi di tracciabilità digitale.

Sfide

Titolo della sfida



Descrizione della sfida.



La mia sfida:

Esempio:

Verso una maggiore circolarità

Selezionare un prodotto o un servizio tessile e riprogettarlo per rendere la circolarità pratica e desiderabile, garantendo che i materiali rimangano in uso più a lungo, siano facilmente recuperabili e generino benefici economici e sociali.

Chiudere il cerchio

Creare un sistema circolare economicamente sostenibile per reintrodurre i tessuti usati nella vendita al dettaglio (rivendita) o nella produzione.

Collaborazione per la circolarità

Crea una proposta di collaborazione tra aziende per aumentare la circolarità senza perdite finanziarie o perdita del vantaggio competitivo, connessi e supera i confini per realizzare un sistema circolare.

Consumo etico

Creare un modello o una campagna di moda circolare che modifichi il comportamento dei consumatori verso il noleggio, la riparazione, il riutilizzo o la condivisione di abiti, rendendo la moda sostenibile attraente quanto la fast fashion.

La mia sfida personale:

Scheda di valutazione

(da 1 a 10 per ogni criterio)

Criteria	Team 1	Squadra 2	Squadra 3	Squadra 4	Squadra 5	Squadra 6	Squadra 7
Creatività (innovazione e originalità) La soluzione propone qualcosa di nuovo, unico o fantasioso? L'idea è presentata in modo tale da distinguersi dagli approcci convenzionali? Ispira nuove idee nel settore tessile?							
Fattibilità (applicazione pratica) La soluzione può essere implementata in modo realistico c e delle risorse disponibili?							



<p>I passaggi proposti sono chiari e attuabili?</p> <p>Il team dimostra consapevolezza dei potenziali ostacoli e dei modi per superarli?</p>							
<p>Sostenibilità (impatto ambientale e sociale)</p> <p>La soluzione riduce gli sprechi, promuove la circolarità o incoraggia pratiche più ecologiche?</p> <p>Sono stati presi in considerazione gli aspetti sociali (condizioni di lavoro eque, inclusione, sensibilizzazione)?</p> <p>Esiste un potenziale a lungo termine per ottenere risultati positivi in termini di sostenibilità ambientale o sociale?</p>							
<p>Impatto commerciale (rilevanza di mercato e creazione di valore)</p>							



<p>La soluzione aggiunge valore per le PMI tessili, i consumatori o l'industria in generale?</p> <p>Esiste un potenziale di redditività, competitività o differenziazione sul mercato?</p> <p>È in linea con le tendenze del settore e le esigenze dei clienti?</p>							
<p>Qualità della presentazione (chiarezza e impegno)</p> <p>Il discorso è stato chiaro, strutturato e coinvolgente?</p> <p>Il team ha comunicato la propria idea dell' e in modo efficace e sicuro?</p> <p>La narrazione era persuasiva e in linea con gli obiettivi della sfida?</p>							
<p>Totale (max. 50)</p>							



Scala di valutazione

(secondo Criterion)

1-2 = Scarso – non dimostrato o irrilevante

3-4 = Discreto: prove minime o poco chiare

5-6 = Buono: soddisfa adeguatamente le aspettative

7-8 = Molto buono: dimostrazione forte e ben sviluppata

9-10 = Eccellente: eccezionale, completo e di grande impatto

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per essi.



**Co-funded by
the European Union**