



**CONSORZIO INDUSTRIALE PROVINCIALE NORD EST SARDEGNA - GALLURA**

ENTE PUBBLICO (ART. 3, L.R. N° 10 DEL 25.07.2008)

Iscri. Reg. Imprese di Sassari n° 113021 - C.F. 82004630909 - P.iva 00322750902

**VERBALE DI DETERMINAZIONE DEL PRESIDENTE  
N. 3 DEL 14.01.2021**

**ai sensi dell'art. 22, lettera e), dello Statuto del C.I.P.N.E.S.**

**Oggetto: erogazione di un contributo a favore del "FAB LAB Olbia" – Associazione culturale, per la realizzazione della manifestazione denominata "MAKER Island" svoltasi a Olbia, presso il Museo Archeologico, nelle giornate del 16, 17 e 18 ottobre 2020, a valere sugli stanziamenti di "Servizi di comunicazione istituzionale" del C.D.R. O.D.G. autorizzati con il Piano Economico e Finanziario anno 2020.**

L'anno 2021, addì quattordici del mese di gennaio, nella sede del Consorzio Industriale Provinciale Nord Est Sardegna - Gallura

**Il Presidente Mario Enzo Gattu**

**Assistito dal Direttore Generale Dott. Aldo Carta**

**PREMESSO**

- Che con verbale di deliberazione dell'Assemblea Generale n. 5 del 29/07/2020 è stato approvato il Bilancio di Previsione per l'esercizio 2020, prevedendo nell'ambito del programma delle attività di comunicazione e promozione, relativamente alla realizzazione degli obiettivi del Centro di Costo Organi di Governo, le spese di comunicazione istituzionale finalizzate alla promozione dell'immagine istituzionale del C.I.P.N.E.S.-Gallura nel perseguimento delle proprie finalità aziendali, anche attraverso il sostegno e la valorizzazione di iniziative attinenti allo sviluppo economico e del lavoro, alla promozione di eventi di carattere turistico, culturale, ambientale, sportivo e ricreativo;
- che con Prot.gen. n. 7557 del 16/11/2020, l'ing. Antonio Burrari, in qualità di presidente e legale rappresentante dell'associazione denominata FAB LAB OLBIA, con sede legale in Olbia Via E.Berlinguer 1, C.F.: 91052180907, P.I.02596860904, ha avanzato a codesto Ente una formale richiesta di contributo per la realizzazione della manifestazione denominata "MAKER Island", svoltasi a Olbia nelle giornate del 16, 17 e 18 ottobre 2020;



- che, a tal fine, l'istanza risulta corredata della documentazione illustrativa e previsionale della spesa stimata per l'attuazione dell'iniziativa in questione;
- che la manifestazione in parola è stata ideata, progettata e sviluppata dal Fab Lab Olbia, in collaborazione con il C.I.P.N.E.S.-Gallura e con l'Agenzia regionale Sardegna Ricerche;
- che si è trattato del primo evento in Sardegna finalizzato a celebrare la cultura degli artigiani digitali (i *makers*) del XXI secolo, con al centro il tema dell'innovazione "dal basso", in continua e strategica relazione con imprese e istituzioni;
- che MAKER Island è stata una fiera interdisciplinare e di caratura internazionale sui temi della tecnologia e del digitale, con focus su design, moda, arte e impresa, e le loro connessioni innovative e proficue;
- che il macro obiettivo della manifestazione MAKER Island era mostrare non solo le possibili coesistenze, ma soprattutto le fertili connessioni fra digitale e manuale, cultura e tecnologia, artigianato e industria;
- che la manifestazione, svoltasi in un contesto informale e stimolante nei tre piani del Museo Archeologico di Olbia, ha accolto gli stand di:
  - scuole di ogni ordine e grado che hanno sviluppato negli ultimi anni progetti o laboratori ad alto tasso di innovazione (ad esempio legati al progetto Tutti a Iscol@ 20 della RAS- Regione Autonoma della Sardegna);
  - imprese con attività innovative già inserite nella propria filiera produttiva;
  - imprese operanti nei settori legati al mondo dell'industria 4.0, interessate a esporre i loro prodotti;
  - associazioni di categoria in rappresentanza del mondo delle imprese: CNA, Confartigianato, Confindustria, etc.;
  - una selezione di Fab Lab nazionali ed internazionali;
  - *makers* che hanno potuto esporre gratuitamente e candidare al giudizio di una giuria tecnica i propri progetti.
- Che durante la manifestazione alcune sale del Museo sono state allestite inoltre per ospitare:
  - un'area *kids* con attività ludiche e tecnologiche per bambini;
  - una *Wunderkammer* con una selezione di oggetti di eccellenza realizzati con tecniche di fabbricazione digitale;
  - una esposizione di installazioni di arte digitale;
  - un'area dedicata alla realtà virtuale e alla "immersione" in ambienti virtuali;
  - un'area dedicata alla robotica educativa e industriale;
  - un'area dedicata al *digital food* ed alle nuove prospettive del digitale nel settore della cucina.
- Che l'evento è stato inoltre arricchito da una serie di talk e conferenze di illustri ospiti nazionali e internazionali sui temi afferenti al mondo dell'innovazione.

#### CONSIDERATO

- Che detta manifestazione ha consentito l'incontro fra *makers*, professionisti del settore e appassionati di ogni età e background, e la condivisione di progetti, conoscenze e scoperte all'interno di un ambiente favorevole a far emergere nuove connessioni, con il valore

