

Digital4Social: strumenti ed opportunità di collaborazione tra tecnologia ed economia sociale

26 marzo 2026 | 14:00 – 18:00
Cottino Social Impact Campus – Sala 2
Corso Castelfidardo 30/A, Torino

Introduzione

La trasformazione digitale sta ridefinendo il modo in cui le organizzazioni rispondono ai bisogni sociali, mentre l'economia sociale rappresenta oggi uno dei principali motori di innovazione inclusiva e sviluppo sostenibile. Digital4Social nasce nell'ambito del progetto europeo DO Impact, in collaborazione con il Polo ICT, per favorire il dialogo tra imprese tecnologiche ed enti/organizzazioni dell'economia sociale.

L'evento è pensato come uno spazio di incontro tra chi sviluppa soluzioni digitali e organizzazioni dell'economia sociale, con l'obiettivo di favorire nuove collaborazioni, sperimentazioni e opportunità di progettazione congiunta.

Demo tecnologica City4All, Città dell'Agenda della disabilità

Durante l'evento sarà possibile provare **City4All**, parte della **Città dell'Agenda della disabilità**, un'esperienza immersiva pensata per sensibilizzare sui temi dell'accessibilità e dell'inclusione nelle città. Attraverso un videogioco e un visore VR, i partecipanti possono sperimentare le difficoltà che una persona con disabilità può incontrare muovendosi negli spazi urbani.

Agenda

Orario	Sessione	Contenuto
14.00-14.30	Accoglienza	Registrazione partecipanti
14.30	Saluti introduttivi	Polo ICT - DO Impact Caterina Soldi, Cottino Social Impact Campus
15.00	Keynote Speech di scenario	Carlo Boccazzi Varotto, Università di Torino

15.20	Pitch Session 1 – Soluzioni Tech4Good	Travelin, Marta Grelli Tiny Bull Studios, Marco Mazzaglia Drimlab, Fabrizio Chirico OkACCEDO, Alessandro Pitrelli Hidoly, Roberta Barba
16.10	Opportunità per gli enti dell'economia sociale	Servizi di supporto, strumenti di finanziamento e opportunità di collaborazione – Francesca Oldani e Andreea Timaru, Fondazione Piemonte Innova
16.30	Pitch Session 2 – Innovazione digitale e impatto sociale	Mokapen, Fulvio Catalano Digital Pills, Stefano Filipello Mercato Itinerante, Andrea Scalogna First Personal Coin, Mariano Carozzi
17.20	B2B, Demo e Aperitivo di networking	Sessioni di confronto one-to-many tra imprese tecnologiche e organizzazioni dell'economia sociale – Sala 2 Aperitivo di networking – Sala 3 DEMO Città dell'Agenda della disabilità - City4All - Sala 3

Descrizione delle soluzioni tecnologiche presentate

1. Travelin – Marta Grelli

Essere accessibili non è mai stato così semplice!

Travelin supporta le aziende turistiche nel diventare accessibili grazie a un software che analizza lo stato di accessibilità, definisce un piano di miglioramento e genera una dichiarazione chiara per i clienti. La soluzione affronta le difficoltà del settore nel monitorare i processi e garantire trasparenza agli utenti con esigenze specifiche.

2. Tiny Bull Studios – Marco Mazzaglia

Game Thinking per l'impatto sociale in ambito educativo e di training

Tiny Bull sviluppa applied games che trasformano contenuti complessi (cyber security, alimentazione sostenibile, movimento) in esperienze interattive coinvolgenti. Le soluzioni favoriscono formazione, consapevolezza e riflessione, con risultati già applicati in oltre 330 classi italiane (8.500 studenti).

3. Drimlab – Fabrizio Chirico

Applied Games: Il Gioco come Strumento di Apprendimento Concreto e Partecipativo

Drimlab crea videogiochi educativi e percorsi di game design per educatori e operatori. I loro applied games permettono ai beneficiari di sperimentare scenari reali, prendere decisioni e riflettere sulle conseguenze, facilitando un apprendimento immersivo e innovativo nei contesti educativi e sociali.

4. OK ACCEDO – Alessandro Pitrelli

Accessibilità Digitale: come rafforzare identità e responsabilità sociale

okACCEDO sviluppa tecnologie proprietarie per l'accessibilità digitale (okDashboard, okWidget, sistemi di analisi automatizzata), aiutando enti e organizzazioni a rispettare normative come Legge Stanca ed EAA. La soluzione migliora l'esperienza utente, rimuove barriere digitali e rafforza l'identità inclusiva delle realtà del terzo settore.

5. Hidoly – Roberta Barba

Quando la tecnologia aiuta l'inclusione lavorativa

Hidoly presenta "Inclusion Job Day", una soluzione che favorisce inclusione lavorativa grazie a strumenti digitali e processi dedicati a connettere talenti e organizzazioni inclusive. (*Abstract originale breve; mantenuto fedele.*)

6. Mokapen – Fulvio Catalano

Strumenti digitali per migliorare la collaborazione tra organizzazioni e stakeholder

Mokapen sviluppa soluzioni digitali pensate per supportare organizzazioni, enti e comunità locali nella gestione di servizi, attività e relazioni con i propri utenti. Le piattaforme facilitano la comunicazione, il coordinamento e l'accesso ai servizi, contribuendo a rendere più efficienti i processi organizzativi e a rafforzare l'impatto delle iniziative sociali e territoriali.

7. Digital Pills – Stefano Filipello

Prevenzione dell'abbandono dei donatori

Digital Pills sviluppa un algoritmo predittivo bayesiano per stimare la probabilità di ritorno di ciascun donatore. La soluzione segmenta i donatori per rischio di churn e attiva azioni mirate di retention, ottimizzando strategie di fundraising e aumentando il lifetime value per enti non profit.

8. Mercato Itinerante – Andrea Scalogna

Come trasformare un semplice clic in una catena di valore

Startup torinese che rigenera i mercati rionali unendo tecnologia, logistica green, economia circolare e inclusione sociale. La piattaforma marketplace crea filiere locali sostenibili, rafforza il tessuto commerciale e valorizza il capitale umano tramite formazione e inclusione.

9. First Personal Coin – Mariano Carozzi

Dalla governance alla filiera: decisioni rapide e tracciabilità certa con DAO e blockchain

La soluzione digitalizza processi decisionali e di filiera tramite DAO su blockchain.

- **COO-Deciding:** votazioni rapide e trasparenti, riduzione contestazioni.
- **COO-Tracking:** registro condiviso e immutabile per attività, documenti e transazioni.

La tecnologia abilita fiducia, auditabilità e coordinamento tra stakeholder anche nel terzo settore.

*Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'European Innovation Council and SMEs Executive Agency (EISMEA). Né l'Unione europea né l'autorità concedente possono essere ritenute responsabili per essi. **Project number: 101167976***