

FABLABWAY

Descrizione progetto

AUTORE	Mauro Rossolato
prima versione	12.06.2014
revisione	19.04.2022
sicurezza	interno
livello	draft

Indice generale

1	PREMESSA.....	4
2	RICONOSCIMENTI.....	4
3	COMPONENTI.....	4
3.1	PROGETTI.....	4
3.2	LE COMPETENZE.....	5
3.3	RISORSE.....	5
4	GLI ATTORI.....	6
4.1	RUOLI.....	6
5	PARTECIPAZIONE DIFFUSA.....	7
6	DISTINZIONE.....	8
7	PONTI.....	8
8	FUNZIONAMENTO.....	8
9	IL COMPENSO.....	9
9.1	INIZIALE.....	9
9.2	MANTENIMENTO.....	9
9.3	MISTO.....	9
10	ESEMPIO.....	9
11	REDISTRIBUZIONE.....	11
11.1	IL RETROFIT.....	11
12	VALORE SOCIALE.....	11
13	VALORE AMBIENTALE.....	11
14	STRUTTURE.....	12
15	CHECK-LIST ESEMPIO.....	12

Changelog

24.03.2014 – mr – inizio

09.04.2022 – mr – aggiunto esempi

12.04.2022 – mr – aggiunto redistribuzione

15.04.2022 – becienz/mr – modif tabelle di “esempio”, par. “distinzione”, add valore ambintale

19.04.2022 – BECIENZ – tolto slide 2016, ortografia, revisione “PARTECIPAZIONE DIFFUSA”

1 PREMESSA

Forse esiste un nuovo modo di pensare a prodotti ed imprese. Una visione non solo “circolare”, orientata all’ambiente, ma una visione “**sferica**” che tenga conto del bene più importante: **le persone**.

Questa che segue è una sintesi del progetto “FABLABWAY”.

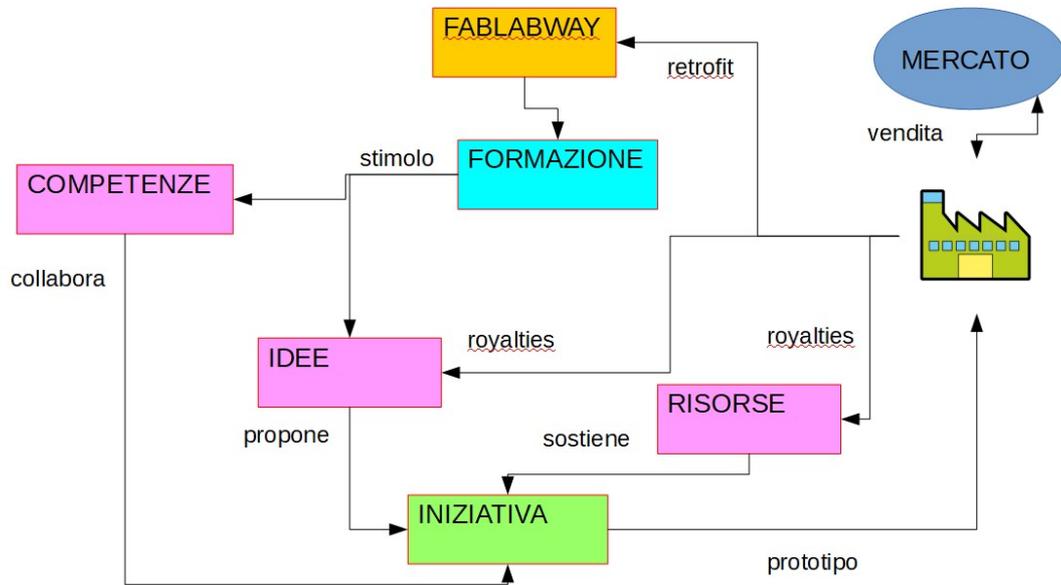
2 RICONOSCIMENTI

Denominazioni e quanto riportato in questo documento appartiene ai legittimi proprietari e, per quanto complementare, viene pubblicato sotto **Creative Commons BY-NC-ND**.





Integrazione – 18.04.2022



3 COMPONENTI

Il concetto FABLABWAY (brevemente FLW) si sviluppa su **tre componenti**:

- progetti/idee
- competenze
- risorse

3.1 PROGETTI

Possono essere attività o prodotti, sia **innovativi** e sia **tradizionali**. I settori possono essere:

SETTORE	ESEMPIO
manifattura	Articoli arredo, domotica, articoli auto-moto, alimentazione, pelletteria, tappezzerie, giochi elettronici
servizi	Dog-sitting, traduzioni lingue, informatica, impresa pulizie, contabilità, operatori socio-sanitari

commercio	Vendita al dettaglio, all'ingrosso e online. Abbigliamento, parafarmaci, elettronica, ecc.
-----------	--

3.2 LE COMPETENZE

Non esistono limiti alle competenze necessarie: dal disegnatore, al progettista hardware, al venditore, ecc.

Uno degli obiettivi di **FLW** è quello di poter includere chiunque, attraverso la formazione¹ continua.

3.3 RISORSE

Le risorse possono essere:

- mobili (messa a disposizione di liquidità)
- immobili (messa a disposizione di laboratori, uffici, ecc.)

Non tutti i partecipanti ad un progetto possiedono i mezzi per poter avviare la loro attività. Ecco quindi l'occasione di una **finanza etica di prossimità**: è il caso di chi possiede della liquidità, il quale potrà investirla partecipando **attivamente** al progetto e non da semplice pedina in mano a chi "gestisce le regole del gioco" (finanziario).

Per esempio un finanziatore potrà **frazionare** la sua disponibilità in diversi progetti (suddivisione del rischio) mantenendo un ruolo attivo nell'avvio, partecipando alle scelte (materiali, fornitori, ecc.) scegliendo la forma di compenso (v. [IL COMPENSO](#)).

¹ Nel simpatico film "Poltrona per due", il mendicante Ballantine, riceve le giuste informazioni e diventa responsabile di investimenti.

4 GLI ATTORI

Chi partecipa? Tutti:

- sia chi partecipa attivamente a uno o più progetti
- chi vuole capire, conoscere

quindi:

- l'ideatore , che ha il classico progetto nel cassetto
- l'artigiano, che ha bisogno di una certa dima, oppure in veste di “competente”
- lo studente, che vuole conoscere un processo produttivo
- il pensionato, che è fonte inesauribile di esperienza
- al curioso, perché non si sa mai...

4.1 RUOLI

Sono previsti i ruoli:

- ideatore – OW (owner)
- collaboratore – CO (contributor)
- finanziatore – FS (sponsor)

5 PARTECIPAZIONE DIFFUSA

In FABLABWAY, la partecipazione è a 3 livelli:

- quota societaria
- royalties
- esercizio

Nel primo caso è la tipica partecipazione tramite quote aziendali, mentre la **novità** risiede nella seconda modalità, **quella delle royalties**². Questa è la fase iniziale, quella più critica.

Questa tabella rappresenta un possibile scenario di 4 progetti (PRJ*) ed attori:

	PRJ-1/RUOLO	PRJ-2/RUOLO	PRJ-3/RUOLO	PRJ-4/RUOLO
ALDO	OWNER	***	CONTRIBUTOR	SPONSOR
BRUNO	CONTRIBUTOR	OWNER	***	CONTRIBUTOR
CARLO	***	OWNER	OWNER	CONTRIBUTOR
DARIO	CONTRIBUTOR	CONTRIBUTOR	SPONSOR	***

Aldo è ideatore (OW) di un progetto (PRJ-1) ed al tempo stesso “contributor” (CO) di PRJ-3 e “sponsor” (FS) di PRJ-4.

Bruno è co-OW per il progetto PRJ-2 (assieme a Carlo), CO per PRJ-1 e CO per PRJ-4

Carlo è OW di due progetti (PRJ-2 e PRJ-3) e CO per PRJ-4

Dario è CO su PRJ-1 e PRJ-2, mentr per PRJ-3 è FS.

2 Le royalties sono applicate in campo industriale per la remunerazione di diritti derivanti da brevetti che possono essere ceduti, dietro contratto, in licenza a terzi. Non esiste una regola fissa per la determinazione delle royalties in quanto derivano da pattuizioni contrattuali fra privati e possono assumere quindi numerosissime forme. [wikipedia - ultimo accesso 18.04.2022]

6 DISTINZIONE

La gestione (*governance*) è tenuta separata da chi ha favorito l'avvio (*royalties*), ciò per evitare possibili contrasti. Dall'altra parte questo "intreccio" permette, al partecipante, di aver maggiori possibilità di riuscita economica in quanto tra le diverse partecipazioni ve ne potrebbe essere una, o più, che "decolla" con maggior vigore.

7 PONTI

Come già detto, il ruolo di FLW è consentire a tutti la realizzazione di progetti e opportunità di lavoro. Questo significa favorire, o meglio **costruire dei ponti** per:

- la formazione per tutti
- lo scambio di esperienze

I corsi non hanno limiti di argomento: dalla psicologia a informatica, ecc.

È fondamentale che i corsi siano aperti ed accessibili economicamente a tutti: anche a chi non parteciperà attivamente ai progetti.

Le possibilità di una formazione "continua" consente di stimolare creatività, opportunità e quanto di positivo si possa immaginare.

8 FUNZIONAMENTO

L'inserimento delle informazioni relative ai "componenti" (v. [COMPONENTI](#)) avviene tramite sito web usando i form.

Periodicamente i dati vengono estratti e presentati al seminario .

***I seminari sono incontri fisici come caposaldo nel nel **fab-lab**.

In quella sede vengono discussi progetti e competenze. È fase iniziale prima di analizzare e produrre la documentazione.

Durante i seminari si creano i gruppi, le aggregazioni (tra ideatori e le “competenze”).
Gli incontri dovrebbero essere frequenti, per esempio settimanali.

9 IL COMPENSO

Ogni progetto possiede uno o più ideatori. Costoro possiedono la **proprietà intellettuale**.

Oltre all'ideatore vi sono altri “partecipanti” o “CO”, i quali possono essere dei seguenti tipi:

- iniziali
- mantenimento
- misto

9.1 INIZIALE

Per esempio, la persona che come CO, produce il disegno per uno stampo, svolge una attività iniziale che si esaurisce in breve tempo. È compensato con “**sub-royalties**”.

9.2 MANTENIMENTO

Chi gestisce il sito web di un prodotto/servizio, svolge una attività continua. È compensato a “gettone” o normale retribuzione.

9.3 MISTO

Per esempio, l'attività assistenza clienti richiede una fase di avvio (implementazione CRM) e successivamente l'aggiornamento. È compensato con “sub-royalties” e “gettone”.

10 ESEMPIO

Vediamo un esempio.

Aldo ha in mente un nuovo tipo di apribottiglie. Ha solo l'idea.

Bruno è un disegnatore CAD, mentre **Carlo** è in grado di realizzare un prototipo.

Infine **Dario** ha dei contatti per la commercializzazione.

Quindi il progetto di **Aldo** è sostenuto da altri tre amici (o soci) ed ognuno, riceverà il suo compenso.

Dal punto di vista delle quote di avvio ed esercizio, il quadro è il seguente:

	ALDO	BRUNO	CARLO	DARIO
ROYALTIES	14%	2%	2%	NULL
ESERCIZIO	NULL	NULL	NULL	18%

Aldo come OW percepisce una quota al 14%, mentre Bruno e Carlo, quali CO, avranno il 2%. Nella fase di “esercizio” vi è la quota di Dario quale provvigione.

Supponendo che il prodotto abbia fatturato **200.000**, la tabella diventa:

	ALDO	BRUNO	CARLO	DARIO
ROYALTIES	28.000	4.000	4.000	NULL
ESERCIZIO	30.000	NULL	NULL	36.000
TOTALE	58.000	4.000	4.000	36.000

Dario non ha partecipato all’avvio, ma percepisce delle provvigioni sulla vendite. La parte produttiva è sostenuta interamente da **Aldo** il quale percepisce royalty ed uno stipendio (30.000).

L’utile risultante sarà distribuito tra i proprietari delle quote.

Quindi nel caso di una società tra Aldo ed **Enrico**, lo scenario col **dividendo** potrebbe essere:

	ALDO	BRUNO	CARLO	DARIO	ENRICO
ROYALTIES	28.000	4.000	4.000	NULL	NULL
ESERCIZIO	30.000	NULL	NULL	36.000	NULL
DIVIDENDO	20.000	NULL	NULL	NULL	15.000
TOTALE	78.000	4.000	4.000	36.000	15.000

Se lo schema precedente viene moltiplicato per i diversi progetti, ecco che allora che le diverse “partecipazioni” danno luogo a compensi adeguati³.

3 Per esempio Carlo potrebbe percepire un reddito come somma delle sub-royalties di tre diversi progetti, magari 4.000 x 3 progetti.

11 REDISTRIBUZIONE

Per poter sostenere la formazione e le attività, è necessario che **FLW** abbia un adeguato sostegno economico.

Le diverse attività riconoscono a **FLW** una frazione delle royalties quale “fonte per la redistribuzione” o **retrofit**.

11.1 IL RETROFIT

Per poter funzionare FLW, sia fondazione oppure associazione, deve essere sostenuto dalle attività che supporta o che ha supportato.

In pratica **FLW** riceve una sorta **quota** dai progetti operanti. Questa quota è una frazione delle royalties e quindi non del dividendo.

Solo in questo modo è possibile che la struttura possa continuare ad operare, altrimenti dopo il primo lancio iniziale, la spinta si esaurirebbe bloccando la **redistribuzione**.

12 VALORE SOCIALE

FLW non rappresenta solo un momento di scambio e di crescita, ma **anche** l'occasione di **recuperare** competenze “latenti” o “sfuggenti”: **quanto** hanno da insegnare dei **pensionati** attivi, che amano il loro lavoro e che vorrebbero passare “il testimone”?

Poter avere vicino queste persone significa **dare valore al valore**, un bene reciproco.

13 VALORE AMBIENTALE

Esistono molte persone che hanno competenze per il recupero o il riutilizzo. Esistono diversi casi: da chi può riparare oggetti e renderli ancora utilizzabili a chi riutilizza degli scarti industriali per farne oggetti di design e ancora chi reintegra dei materiali (p.es. Plastica, legno, ecc.).

Sperimentare queste soluzioni di recupero, richiede una complementarità di competenze che **FLW** potrebbe essere in grado di fornire. Ancora una volta la possibilità di unire persone, lavoro e, non ultimo, l'ambiente.

14 STRUTTURE

La realizzazione richiede spazio e possibilmente delle attrezzature. Tra le attrezzature: montaggio elettronico, lavorazione legno, metalli, stampa 3D, per la formazione, ecc. Gli strumenti o attrezzature possono essere installate gradualmente.

15 CHECK-LIST ESEMPIO

1. luogo
 - 1.1. macchine lav legno
 - 1.2. stampanti 3D FDM/SLA/ecc
 - 1.3. staz montaggio elettronico
 - 1.4. staz misura elettronico
 - 1.5. lavagna
 - 1.6. proiettore
 - 1.7. computer
 - 1.8. stampante
 - 1.9. connessione Internet
2. persone
 - 2.1. tutor
 - 2.2. appassionati
 - 2.3. ideatori
 - 2.4. investitori