

# 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”.

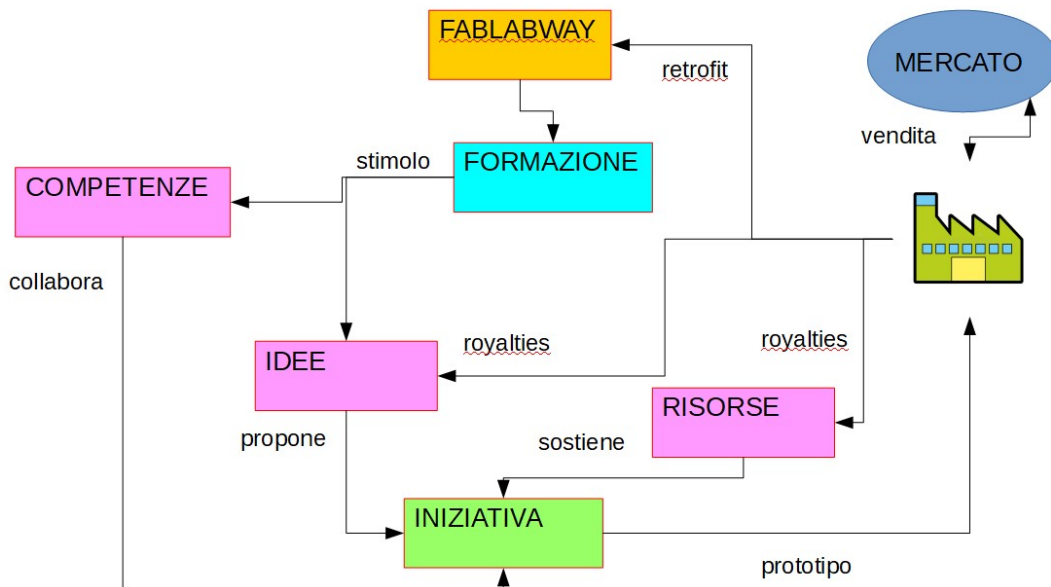
## 2 RICONOSCIMENTI

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 formazione<sup>1</sup> 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](#)).

<sup>1</sup> 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<sup>2</sup>. 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
<b>ROYALTIES</b>	14%	2%	2%	NULL
<b>ESERCIZIO</b>	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
<b>ROYALTIES</b>	28.000	4.000	4.000	NULL
<b>ESERCIZIO</b>	30.000	NULL	NULL	36.000
<b>TOTALE</b>	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
<b>ROYALTIES</b>	28.000	4.000	4.000	NULL	NULL
<b>ESERCIZIO</b>	30.000	NULL	NULL	36.000	NULL
<b>DIVIDENDO</b>	20.000	NULL	NULL	NULL	15.000
<b>TOTALE</b>	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 adeguati<sup>3</sup>.

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