

COSA STA SUCCEDENDO?

Novembre 2014

Mirian e Radharani Vestito di Porta Palazzo

Creazione di capi d'abbigliamento che rappresentino l'integrazione delle ragazze di seconda generazione a Porta Palazzo: unione della tradizione degli abiti femminili in Cina, India, Nord Africa, Africa Centrale e Sud America con la moda europea.



Stefano - Oggetto semplice, pratico e con software libero



Creazione di un oggetto bello e utile che risolve un piccolo problema pratico della vita quotidiana, anche grazie alla tecnologia (che però si deve vedere il meno possibile).

Si tratta di un irrigatore per piante, ma con una grande particolarità: qui si usa Arduino e il software libero.

Dario - Videomapping in Porta Palazzo

Realizzazione di una performance innovativa di videomapping con effetti d'animazione emozionanti e suggestivi in grado di mescolare elementi commerciali e sociali. Il videomapping come strumento per pubblicizzare una realtà commerciale di Porta Palazzo valorizzando al contempo le peculiarità sociali e culturali del quartiere.



Iris - Moda maschile

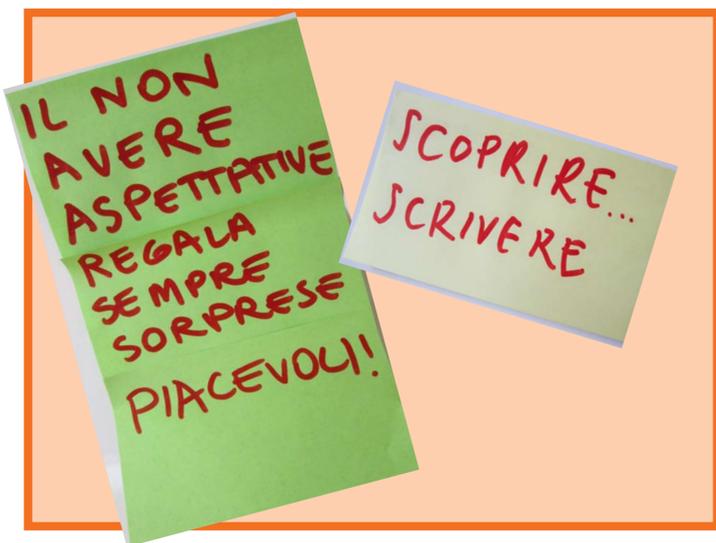
Creazione di capi d'abbigliamento maschili "trasformabili", cioè vestiti che a loro volta diventano altro, utilizzabili anche per chi ama viaggiare leggero. Pantaloni che diventano pantaloncini oppure T-shirt che si "trasformano" in borse da passeggio.

È un prodotto rivolto a tutti ragazzi che conducono una vita semplice e pratica.



Gea, Davide e William Video e ritratti di PP

Progettazione e realizzazione di video volti a promuovere, valorizzare e raccontare i tesori nascosti dietro le attività di Porta Palazzo. Sarà utilizzato un format comune che per ciascuna attività faccia emergere le singole caratteristiche sociali e culturali. I video si avvarranno di inserti grafici dinamici e di immagini pittoriche, il tutto raccontato attraverso interviste suggestive e feed back esterni per formare un colorato mosaico di storie.



CAMBIA
MENTI
dai forma alle tue idee

LA METODOLOGIA

Il progetto propone un modello di promozione della creatività e dell'imprenditorialità giovanile basato su tre parole chiave: **prototipo, cura, mentorship.**

1. l'obiettivo è la realizzazione di un prototipo, che può essere propedeutico allo sviluppo di un'idea di impresa o anche biglietto da visita;
2. ogni partecipante è "curato" come persona;
3. è previsto l'affiancamento del partecipante ad un artigiano/creativo professionista del settore.

Per informazioni:

www.yepp.it/porta-palazzo/daiforma
daiforma@yepp.it

In collaborazione con: Acli Torino, ActionAid, Apoliè, ASAI, Parole in Movimento.

