

Dal tennis ai videogiochi, le imprese creative bergamasche mettono il turbo

written by Redazione
9 Maggio 2013



Sono moltissimi i giovani bergamaschi che scelgono di dar sfogo alle proprie passioni e competenze inventandosi un lavoro creativo. Una scelta quasi obbligata visto che oggi il tasso di disoccupazione a Bergamo è al 7 per cento con una media di mille licenziati al mese in provincia. In un'economia in recessione, quindi, fare affari è ancora possibile, basta avere l'idea giusta. Intraprendenza, creatività, entusiasmo sono doti fondamentali, ma quando si avvia da zero una nuova avventura, il rischio è sempre in agguato. In questi ultimi 12 anni, l'Incubatore d'impresa, finanziato dalla Camera di commercio di Bergamo e coordinato da Bergamo Sviluppo, ha cercato di supportare le idee più vincenti, offrendo ai giovani servizi logistici e di consulenza utili per sostenere le fasi di costituzione di un progetto. Alcune di queste idee vincenti sono state esposte al pubblico la scorsa settimana, all'interno della 54esima Fiera dei Librai, durante

l'incontro "Cambio vita e mi metto in proprio", un titolo emblematico dedicato a tutti coloro che hanno individuato nella scelta imprenditoriale un'alternativa al lavoro dipendente.

Sempre più spesso le professioni emergenti seguono la strada del web. Le nuove tecnologie hanno ad esempio fatto da volano a <http://www.oratennis.it>, la piattaforma on line dedicata al mondo del tennis. "Con questo sito ho cercato di facilitare l'incontro tra il circolo di tennis e i tennisti - spiega l'ideatore Giordano Giuliani - le difficoltà principali di chi ama questo sport sono due: trovare un campo libero e un compagno con cui giocare. OraTennis permette a tutti di ricercare il campo più vicino, verificandone la disponibilità, visionare i tabelloni e soprattutto effettuare la prenotazione all'istante. Si crea, inoltre, una comunità di tennisti in cui è possibile per gli utenti conoscersi e organizzare partite. Abbiamo oltre 1.800 iscritti registrati con oltre 4mila prenotazioni al mese. Fondamentale è stato il supporto dell'incubatore d'impresa che mi ha fornito spunti per migliorare la mia attività sia a livello grafico che di marketing attraverso dei corsi di formazione. Inoltre, grazie agli spazi messi a disposizione dall'incubatore, ho un posto professionale dove ricevere i clienti".

L'Incubatore ha sede nel Centro formativo per la creazione d'impresa di Bergamo Sviluppo in via Legler a Brembate Sopra e attualmente ospita 15 progetti di lavoro autonomo. Tra questi spicca anche l'idea di Dario Maffioli e Giorgio Colombari. Insieme questi due ragazzi hanno dato vita a una sorta di Groupon orobico, ma con una marcia in più. Grazie al loro portale, <http://www.scontamelo.it>, si possono stampare coupon che permettono agli utenti di accedere a offerte giornaliere di buoni esclusivi utilizzabili in negozi, servizi e attività, locali e nazionali. "All'interno dell'incubatore - spiega Colombari - abbiamo conosciuto Giorgio Ghisalberti, un informatico che ci ha aiutato nella creazione di scontamelo.it. La novità è che per accedere ai servizi presenti sul nostro sito non serve la carta di credito. Basta prenotare il coupon gratuitamente, stamparlo e utilizzarlo nel punto vendita. Bustine contenenti i nostri buoni sconto si possono ritirare anche in una sessantina di bar di Bergamo. Sono molte le

attività commerciali che ci contattano ogni giorno per entrare a far parte delle nostre promozioni. Il vantaggio per il commerciante è che non gli viene richiesta nessuna percentuale fissa e ha una presenza di 30 giorni online con il suo prodotto. Da questo mese copriamo anche la zona di Bologna e presto arriveremo anche a Treviglio”.

Fare affari nell’universo ludico dei videogiochi è infine l’obiettivo di <http://www.bergame.eu>, una giovane azienda che ricerca, sviluppa e commercializza videogame per la rete e per i telefonini. “La nostra missione - raccontano i due ventenni Francesco Cortesi e Giorgio Olivas Martinez - è fare videogiochi in Italia, ma dobbiamo farli bene. Vogliamo creare prodotti videoludici in grado di competere a livello europeo e internazionale. Siamo giovani, ambiziosi, competenti e determinati ma consapevoli che prima di arrivare in alto c’è ancora molta strada da fare, tanto è vero che all’inizio l’incubatore di impresa ci aveva respinto. Adesso abbiamo capito che da soli non saremmo andati da nessuna parte. Abbiamo seguito i preziosi consigli di Bergamo Sviluppo e quando avremo i fondi costituiremo una vera e propria azienda”.