



INNOVAZIONI

MODULE 3



INTRODUZIONE

DEL MODULO 3

L'obiettivo principale del *Modulo 3. Innovations* è quello di costruire un potenziale **Corso di Formazione Pratica In Innovations** per donne artiste e artigiane per i loro studi autonomi o da parte di operatori nell'ambito dell'educazione degli adulti che cercano di migliorare e approfondire le conoscenze e le competenze nell'uso di materiali e tecniche contemporanee di natura sostenibile e di aumentare i loro livelli di alfabetizzazione digitale attraverso l'esercizio del conio di token non fungibili (NFT), con alcune conoscenze di base sulle criptovalute e le blockchain.

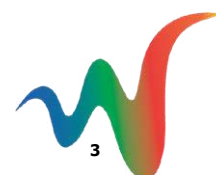
In base alla valutazione della domanda #WISE, l'aspetto dell'innovazione del progetto è stato criticato in quanto non riflesso in modo sufficientemente chiaro, e ai partner è stato consigliato di considerare l'innovatività dell'idea (e del progetto) per il contesto geografico in cui il progetto viene attuato, soprattutto nelle regioni rurali.

Ecco perché il partner islandese *Skref fyrir Skref* e il lituano VERSLI MAMA hanno deciso di includere una formazione sugli approcci tecnologici più moderni come le criptovalute, le blockchain e le NFT. Le suddette tecnologie offrono agli artisti professionisti e agli artisti amatoriali opportunità quasi illimitate di eseguire e monetizzare le loro attività creative in tutto il mondo indipendentemente dal luogo in cui vivono e lavorano, aumentando anche i loro livelli di alfabetizzazione digitale.

Gli altri partner hanno contribuito allo sviluppo dei contenuti con i loro preziosi commenti e la promozione del concetto di NFT tra i partecipanti al gruppo pilota, incoraggiandoli a coniare e presentare le proprie NFT per il *gran finale* del progetto, la #WISE WOMEN WEEK nella capitale lituana Vilnius, oltre alla traduzione nelle lingue nazionali.

Un ringraziamento speciale al partner italiano ETN School per l'opportunità di visitare il loro partner associato [MOON](#), un museo-laboratorio locale di oggetti narrativi, che ha ispirato una collaborazione con idee di sussiego e formazione pratica.

L'obiettivo di questo corso di formazione pratica è fornire al gruppo target, donne artiste e artigiane, le conoscenze e le competenze necessarie per il loro successo, anche finanziario, nel portare avanti le loro pratiche creative in un mondo digitalizzato in rapida evoluzione. I formatori possono presentare questo modulo nel suo complesso o utilizzare le sue parti più rilevanti per il loro pubblico.



GLI OBIETTIVI DEL MODULO 3

- Sviluppo della struttura del modulo e del suo programma di formazione in inglese.
- Sviluppo di materiali formativi di riferimento per formatori adulti/autodidatti, comprendenti parti teoriche, consigli utili, video e compiti pratici per attività individuali o di gruppo.
- Sviluppo della scheda di valutazione delle competenze sotto forma di un breve questionario.
- Rivedere la struttura del corso di formazione pratica dopo aver ricevuto un feedback dopo la formazione pilota.
- Traduzione dei contenuti del Modulo 3 in tutte le lingue nazionali da parte del partenariato e caricamento sul sito web del progetto come PDF scaricabili.

ARGOMENTI PRINCIPALI AFFRONTATI

- Concetto di sostenibilità e tendenze
- L'intelligenza artificiale (AI) come pratica artistica emergente
- Criptovalute e blockchain
- Gettone non fungibile (NFT) nelle arti

METODOLOGIA DI APPRENDIMENTO

Il modulo 3 utilizza i cosiddetti metodi di formazione *"learning by doing"*. L'obiettivo principale del corso è **fornire alle studentesse adulte una serie di strumenti pratici**, tra cui esercitazioni in classe, discussioni su casi reali, attività interattive e individuali, compiti a casa e visite in loco, all'interno di un quadro teorico condiviso e con una serie di risultati di apprendimento attesi.

Gli obiettivi principali del Corso di formazione pratica sulle innovazioni sono i seguenti:

- Incoraggiare la comprensione e la pratica delle tendenze contemporanee nel campo delle arti e dell'artigianato
- Aggiornamento dell'alfabetizzazione digitale
- Rafforzare la fiducia dei partecipanti nella sostenibilità e nella creatività digitale, incoraggiando le competenze specifiche del settore.
- Facilitare l'accesso a semplici servizi crittografici alimentati dalla blockchain e rilevanti per l'imprenditoria creativa.
- Integrare gli attuali programmi di formazione per adulti con nuovi approcci all'alfabetizzazione digitale e all'imprenditorialità creativa.

ORGANIZZAZIONE

Il modulo consiste in 48 ore di contatto e compiti da svolgere individualmente. Le ore di contatto del modulo possono essere distribuite in un periodo di 12 settimane, ad esempio 4 ore di contatto un giorno alla settimana, mentre il resto della settimana viene lasciato per i compiti a casa e le consultazioni in gruppo e individualmente con il docente/mentore.

Ad esempio, i partecipanti ai workshop pilota si sono impegnati in una serie di sessioni e attività di apprendimento misto, per un massimo di 12 incontri settimanali faccia a faccia o online per Paese partner.

Uno schema di allenamento settimanale consigliato

- Lezione (parte teorica): 90 min.
- Sessioni interattive/visite in loco per la formazione pratica: 120 min.
- Domande e risposte su casi specifici/condivisione: 30 min
- Compiti a casa: *su base settimanale*
- Consulenza e valutazione individuale: fino a 90 minuti

La valutazione WISE aiuta a

- Valutare e dimostrare l'efficacia nel raggiungimento degli obiettivi di apprendimento del partecipante.
- Responsabilizzare e motivare i partecipanti lungo il loro percorso di apprendimento.
- Valutare l'efficacia dell'insegnamento e delle sue strategie, metodi e tecniche.

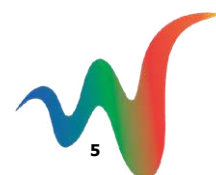
Lo strumento di valutazione è composto da:

- Acquisizione di conoscenze
- Valutazione continua attraverso una discussione faccia a faccia sulla sessione di formazione precedente all'inizio della sessione di formazione successiva.
- Valutazione della competenza dopo la formazione
- Soddisfazione dei tirocinanti (feedback tramite modulo di valutazione online/interviste qualitative).

Competenze:

Al termine del *corso di formazione pratica sulle innovazioni* il partecipante è in grado di:

- Identificare le opportunità per ottenere prestazioni più sostenibili e finanziariamente stabili.
- Comprendere e utilizzare individualmente gli strumenti e le piattaforme di base per il minting/vendita di NFT, aumentando così le opportunità personali di vivere di pratiche creative private.
- Comprendere le minacce digitali alle loro pratiche artistiche e le misure di contrasto.



SOSTENIBILITÀ NELLE ARTI E NELL'ARTIGIANATO

L'arte sostenibile si basa sulla creatività per trovare nuovi modi di fare arte a beneficio dell'ambiente, sia utilizzando materiali accessibili e naturali, sia ispirando la consapevolezza sociale su questioni urgenti.

Se da un lato la sostenibilità richiede una riconsiderazione del modo in cui consumiamo, produciamo e progettiamo l'arte e gli oggetti, dall'altro offre agli artisti e ai designer l'opportunità di ripensare il proprio approccio.

La sostenibilità consiste nel soddisfare i bisogni delle generazioni attuali senza compromettere quelli delle generazioni future, garantendo un equilibrio tra crescita economica, tutela dell'ambiente e benessere sociale (Santander Universidades, 2022).

”

L'arte sostenibile confonde il confine tra scienza e design a beneficio del pubblico e dell'ambiente.

Secondo il rapporto Brundtland, chiamato anche "Our Common Future" (Il nostro futuro comune), pubblicato nel 1987 dalla Commissione mondiale per l'ambiente e lo sviluppo (WCED), ci sono 3 pilastri principali della sostenibilità:

- **Ambientale** (**proteggere l'ambiente** risparmiando e preservando le risorse energetiche o agricole naturali, valutando la propria impronta di carbonio e riducendo le emissioni totali di gas a effetto serra e raggiungendo ulteriormente gli obiettivi di sviluppo sostenibile, prevenendo la scarsità d'acqua e riducendo i rifiuti complessivi per le generazioni attuali e future),
- **Economico** (ridurre il consumo di energia e quindi contribuire alla crescita economica)
- **Sociale** (lotta all'esclusione sociale e alla discriminazione, promozione della solidarietà, contributo al benessere degli stakeholder).

Tuttavia, termini come *ecologico*, *sicuro per l'ambiente* e *verde* non hanno un significato generalmente riconosciuto e sono in realtà un linguaggio di marketing. Alcune distinzioni, come ad esempio la [certificazione del commercio equo e solidale](#), prevedono standard chiaramente definiti che il prodotto ha rispettato. È possibile trovare facilmente questi parametri con una semplice ricerca su Google.

SOLUZIONI SOSTENIBILI

Molti artisti si prefiggono di utilizzare materiali artistici realizzati secondo pratiche eco-compatibili, e di seguito ne riportiamo alcuni esempi:

Ingredienti naturali

Vernici composte da coloranti vegetali, prive di composti tossici.

Imballaggio riciclato

Utilizzando imballaggi di produzione locale, riciclati al 100% post-consumo, sacchetti di plastica biodegradabili, ecc.

Fonti energetiche

alternative Energia

solare/eolica **Meno**

consumo di acqua

Raccolta e utilizzo dell'acqua piovana/di neve per i processi tecnologici

Corretto smaltimento dei rifiuti artistici

Se un artista lavora con prodotti etichettati come pericolosi, questi devono essere separati per lo smaltimento come rifiuti pericolosi. Gli scarti di pittura e le carte e le tele dipinte contengono solitamente elementi tossici che non dovrebbero essere smaltiti come rifiuti normali.

I solventi o altri liquidi utilizzati per pulire le spazzole non devono essere versati nello scarico. Devono invece essere conservati e rimossi secondo le linee guida delle ordinanze locali sulla rimozione dei rifiuti pericolosi. Il modo più ecologico è quello di far evaporare il solvente mettendolo all'aperto al sole.

È sconsigliato bruciare le tele all'aperto, perché rilasciano fumi nell'aria. Inoltre, la combustione delle tele non carbonizza completamente il materiale solido, permettendogli di infiltrarsi nelle falde acquifere.

Cambiare il formato delle mostre

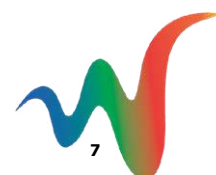
Si osserva una diminuzione delle grandi mostre di massa, ma un aumento del numero di mostre regionali su piccola scala dedicate a temi più ristretti, a una regione e a un'area specifiche.

Inoltre, è stato deciso che entro il 2050 tutte le esposizioni non aumenteranno l'inquinamento ambientale con l'anidride carbonica, contribuendo così alla missione del World Wide Fund for Nature (WWF): sviluppare progetti di conservazione delle foreste, fermare il cambiamento climatico, proteggere la biodiversità e migliorare i mezzi di sussistenza locali.

Digitalizzazione delle mostre

Il formato virtuale non si è affermato in questo mercato, poiché è impossibile sostituire le esibizioni dal vivo. Tuttavia, sta emergendo la tendenza ad avere il maggior numero possibile di soluzioni digitali nelle sale, rendendole più confortevoli e adatte agli incontri di lavoro.

Utilizzo di materiali riciclati



Un esempio di un marchio lituano "Ūkai" di calzini che proteggono la natura, riducendo la quantità di rifiuti di plastica. All'inizio, per ogni paio di calzini veniva utilizzata una bottiglia di plastica riciclata. Dall'inizio della collaborazione con l'organizzazione internazionale "Plastic Bank", che si occupa della pulizia della plastica dagli oceani, ogni paio di calzini "Ūkai" contiene 51 bottiglie di plastica riciclate.

Le bottiglie di plastica vengono raccolte principalmente in Asia. Poi vengono selezionate, riciclate in pellet di plastica e da queste si ricava il filato di plastica. Successivamente, il filato di plastica viene tessuto con cotone riciclato.

Per ogni paio di calzini venduti, il marchio dona una certa somma di denaro a questa organizzazione. In sintesi, significa che una persona che acquista un paio di calzini pulisce 51 bottiglie di plastica dagli oceani. Inoltre, questi calzini sono più resistenti e quindi sono un acquisto più vantaggioso rispetto ai calzini normali.



MATERIALI SOSTENIBILI

Nel 2021, la Biennale di Architettura di Venezia, mostra internazionale di architettura di tutto il mondo, ha presentato una serie di materiali sostenibili contemporanei sviluppati da collaborazioni artistiche e scientifiche.



BIO LINO

Progetto: Maria Anishchenko (Ricerca sull'equilibrio dei materiali, Dipartimento ABC, PoliMI)

Produzione: Artemaglia, Sesia

Origine: materiale biobased

Prestazioni: elevata resistenza alla trazione, proprietà igroscopiche

Il lino ha un'elevata resistenza alla trazione e all'allungamento, è straordinariamente brillante e setoso rispetto ad altre fibre tessili naturali e ha elevate proprietà igroscopiche. BIO LINO è un filato grezzo organico, molto leggero, resistente e fresco, una combinazione di cotone organico e lino.



AMOTEX

Progettazione: Anna Barbara (PoliMI, Dip. Design) con Alessandro Simoni

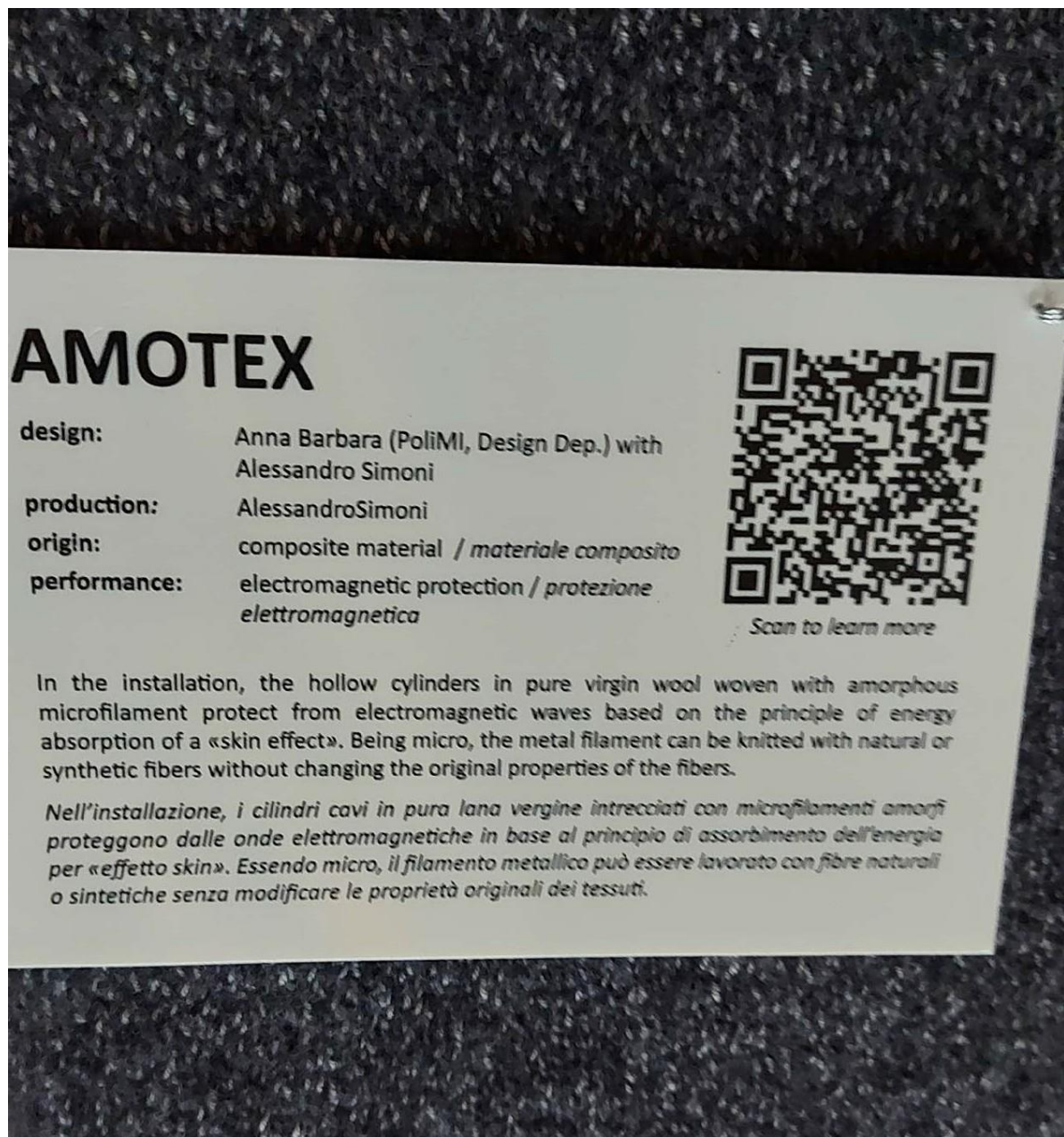
Produzione: Alessandro Simoni

Origine: comporre materiale

Prestazioni: protezione elettromagnetica

Nell'installazione, i cilindri cavi in pura lana vergine intrecciata con microfilamento amorfo proteggono dalle onde elettromagnetiche in base al principio dell'assorbimento di energia di una

<<effetto pelle>>. Essendo micro, il filamento metallico può essere lavorato a maglia con fibre naturali o sintetiche senza modificarne le proprietà originali.



AMOTEX

design: Anna Barbara (PoliMI, Design Dep.) with Alessandro Simoni

production: Alessandro Simoni

origin: composite material / *materiale composito*

performance: electromagnetic protection / *protezione elettromagnetica*



Scan to learn more

In the installation, the hollow cylinders in pure virgin wool woven with amorphous microfilament protect from electromagnetic waves based on the principle of energy absorption of a «skin effect». Being micro, the metal filament can be knitted with natural or synthetic fibers without changing the original properties of the fibers.

Nell'installazione, i cilindri cavi in pura lana vergine intrecciati con microfilamenti amorfi proteggono dalle onde elettromagnetiche in base al principio di assorbimento dell'energia per «effetto skin». Essendo micro, il filamento metallico può essere lavorato con fibre naturali o sintetiche senza modificare le proprietà originali dei tessuti.

BIOTAPE

Design: Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Patrizio Terzi (PoliMI, Dip. Design)

Produzione: Lanificio dell'Olivo

Origine: materiale biobased

Prestazioni: antibatterico

Lo strato esterno dei tessuti che rappresenta la corteccia di un tronco d'albero è interamente realizzato in cotone organico. Questo filato sostenibile è definito da morbidezza, versatilità e facile lavorabilità e può essere implementato con proprietà antibatteriche. Essendo prodotto nel rispetto dell'ambiente, è sostenibile e totalmente biodegradabile.



BIOTAPE

design:	Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Patrizio Terzi (PoliMI, Dip. Design)
production:	Lanificio dell'Olivo
origin:	biobased material / <i>materiale di origine biologica</i>
performance:	antibacterial / <i>antibatterico</i>



Scan to learn more

The external layer of textiles that represents the bark of a tree trunk is entirely made from organic cotton. This sustainable yarn is defined by smoothness, versatility, an easy workability and can be implemented with antibacterial properties. Being produced with respect to the environment, it is sustainable and totally biodegradable.

Lo strato esterno in tessuto che rappresenta la corteccia di un tronco d'albero è interamente realizzato in cotone organico. Questo filato sostenibile è definito da morbidezza, versatilità, facile lavorabilità e può essere implementato con proprietà antibatteriche. Essendo prodotto nel rispetto dell'ambiente, è sostenibile e totalmente biodegradabile.

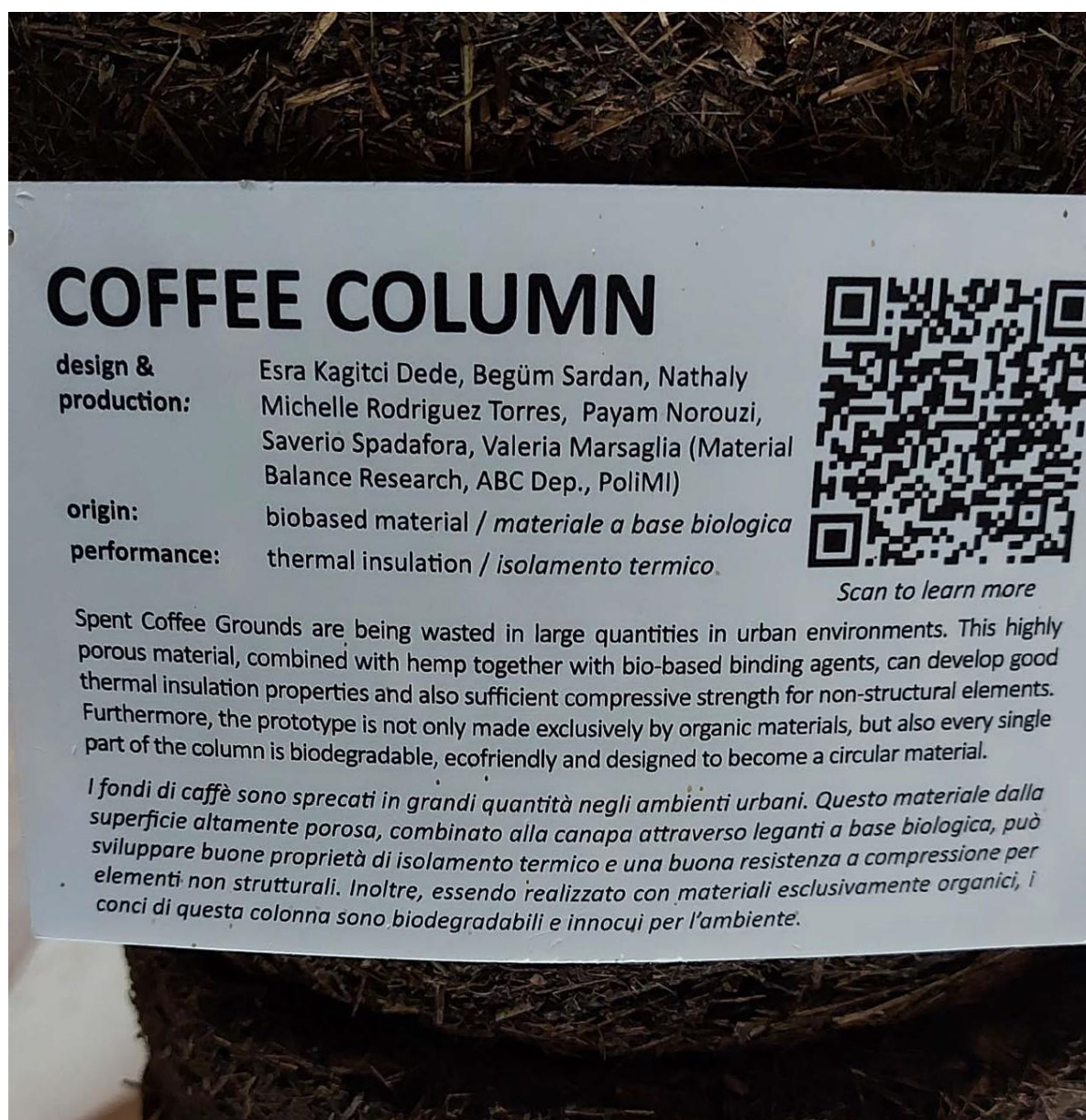
COLONNA CAFFÈ

Progettazione e produzione: Esra Kagitci Dede, Begüm Sardan, Nathaly Michelle Rodriguez Torres, Payam Norouzi, Saverio Spadafora, Valeria Marsaglia (Ricerca sul Bilancio Materiale, Dip. ABC, PoliMI)

Origine: materiale biobased

Prestazioni: isolamento termico

I fondi di caffè esausti vengono sprecati in grandi quantità negli ambienti urbani. Questo materiale altamente poroso, combinato con la canapa e con leganti a base biologica, può sviluppare buone proprietà di isolamento termico e anche una sufficiente resistenza alla compressione per gli elementi non strutturali. Inoltre, il prototipo non solo è realizzato esclusivamente con materiali organici, ma anche ogni singola parte della colonna è biodegradabile, ecologica e progettata per diventare un materiale circolare.



COFFEE COLUMN

design & production: Esra Kagitci Dede, Begüm Sardan, Nathaly Michelle Rodriguez Torres, Payam Norouzi, Saverio Spadafora, Valeria Marsaglia (Material Balance Research, ABC Dep., PoliMI)

origin: biobased material / *materiale a base biologica*

performance: thermal insulation / *isolamento termico*



Scan to learn more

Spent Coffee Grounds are being wasted in large quantities in urban environments. This highly porous material, combined with hemp together with bio-based binding agents, can develop good thermal insulation properties and also sufficient compressive strength for non-structural elements. Furthermore, the prototype is not only made exclusively by organic materials, but also every single part of the column is biodegradable, ecofriendly and designed to become a circular material.

I fondi di caffè sono sprecati in grandi quantità negli ambienti urbani. Questo materiale dalla superficie altamente porosa, combinato alla canapa attraverso leganti a base biologica, può sviluppare buone proprietà di isolamento termico e una buona resistenza a compressione per elementi non strutturali. Inoltre, essendo realizzato con materiali esclusivamente organici, i concetti di questa colonna sono biodegradabili e innocui per l'ambiente.

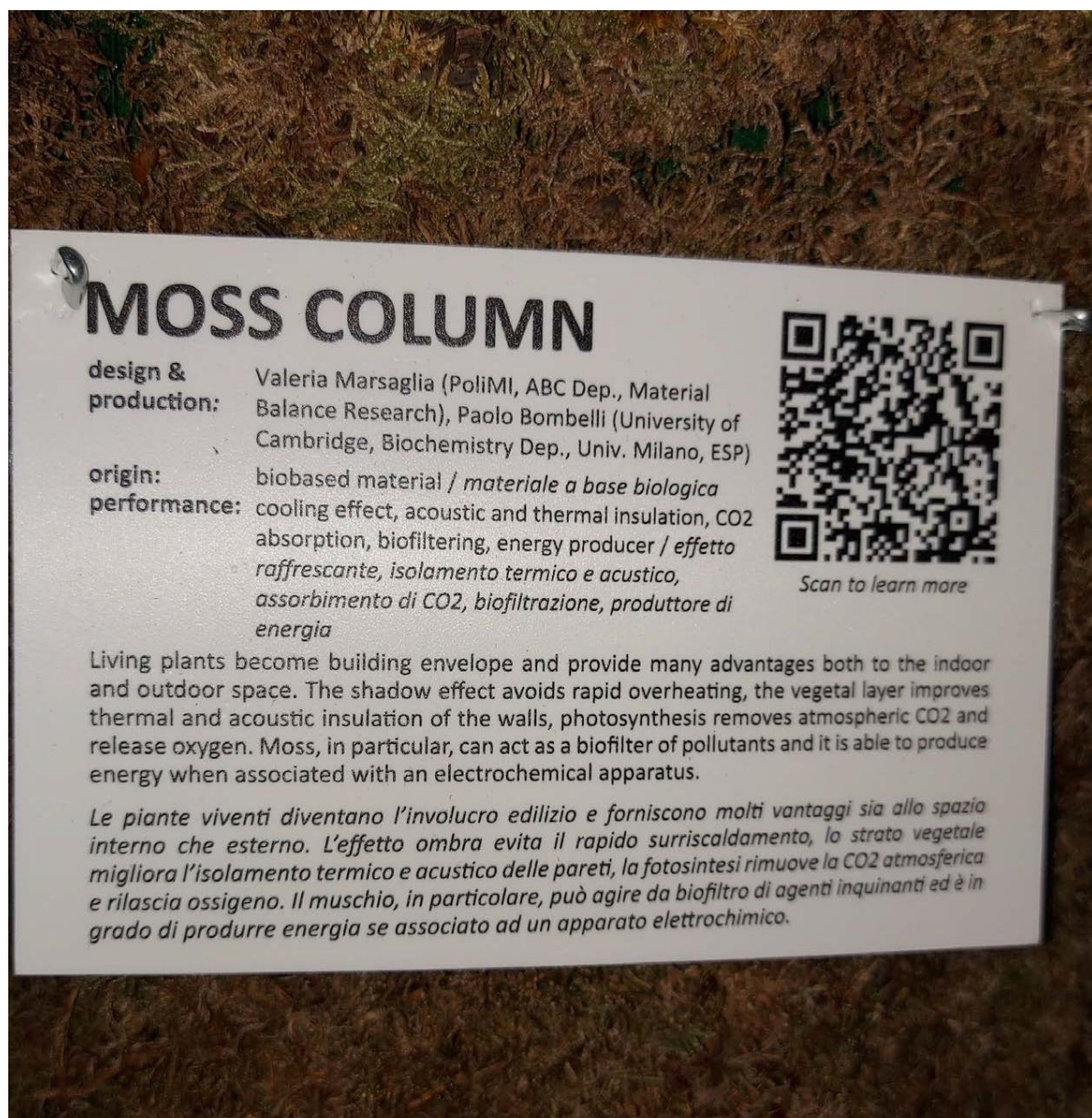
COLONNA DI MOSSO

Progettazione e produzione: Valeria Marsaglia (PoliMI, Dip. ABC, Ricerca sul Bilancio dei Materiali), Paolo Bombelli (Università di Cambridge, Dip. di Biochimica, Univ. Milano, ESP)

Origine: materiale biobased

Prestazioni: effetto refrigerante, isolamento acustico e termico, assorbimento di CO₂, biofiltrazione, produttore di energia.

Le piante vive diventano l'involucro dell'edificio e forniscono molti vantaggi sia allo spazio interno che a quello esterno. L'effetto ombra evita un rapido surriscaldamento, lo strato vegetale migliora l'isolamento termico e acustico delle pareti e la fotosintesi rimuove la CO₂ atmosferica e rilascia ossigeno. Il muschio, in particolare, può agire come biofiltro degli inquinanti ed è in grado di produrre energia se associato a un apparato elettrochimico.



MILLEFORMA

Design: Anna Barbara (PoliMI, Dip. Design) con Milleforma

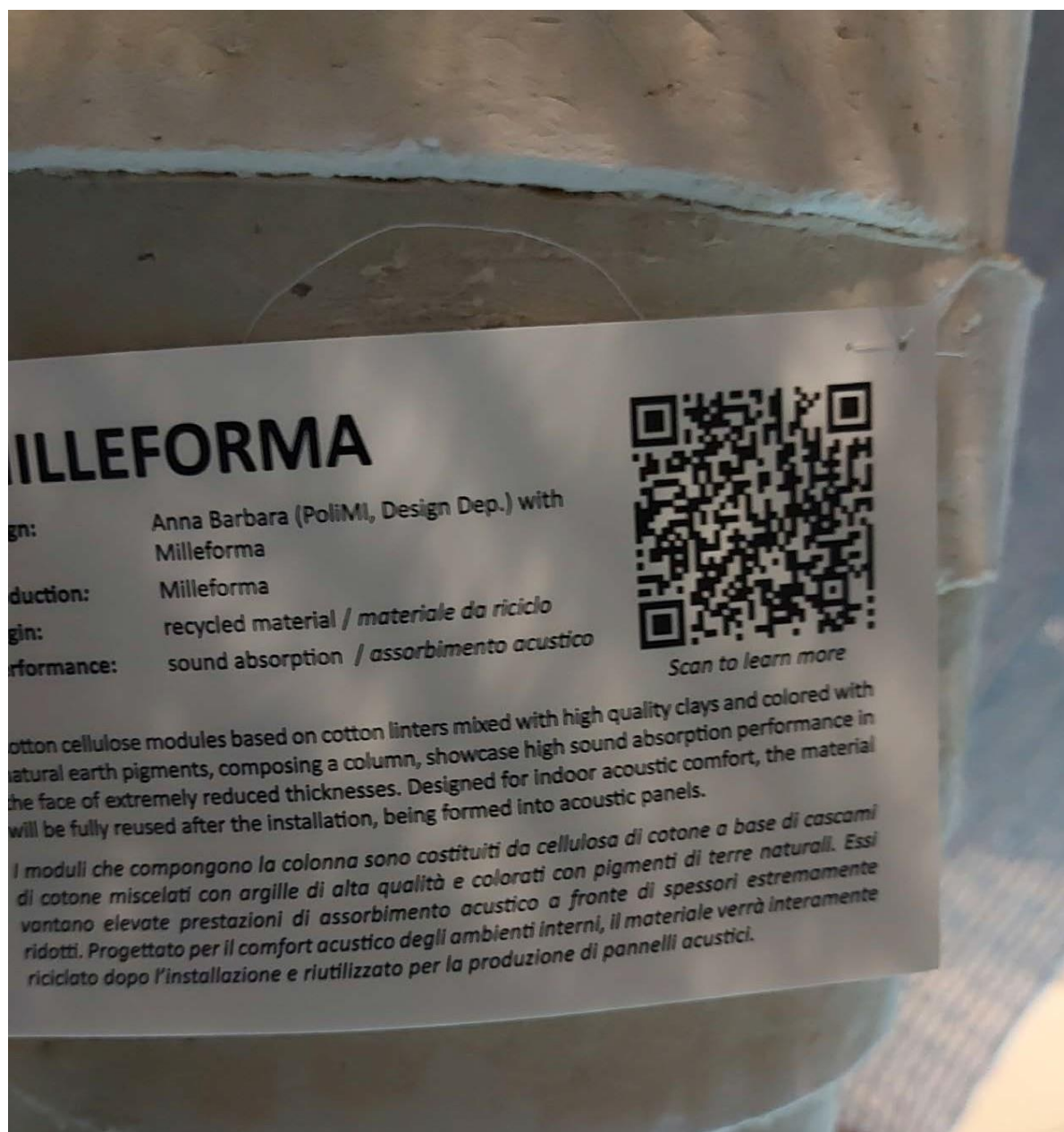
Produzione: Milleforma

Origine: materiale riciclato

Prestazioni: assorbimento

acustico

I moduli in cellulosa di cotone a base di linters di cotone miscelati con argille di alta qualità e colorati con pigmenti naturali di terra, che compongono una colonna, mostrano elevate prestazioni di assorbimento acustico a fronte di spessori estremamente ridotti. Progettato per il comfort acustico interno, il materiale sarà completamente riutilizzato dopo l'installazione, formando pannelli acustici.



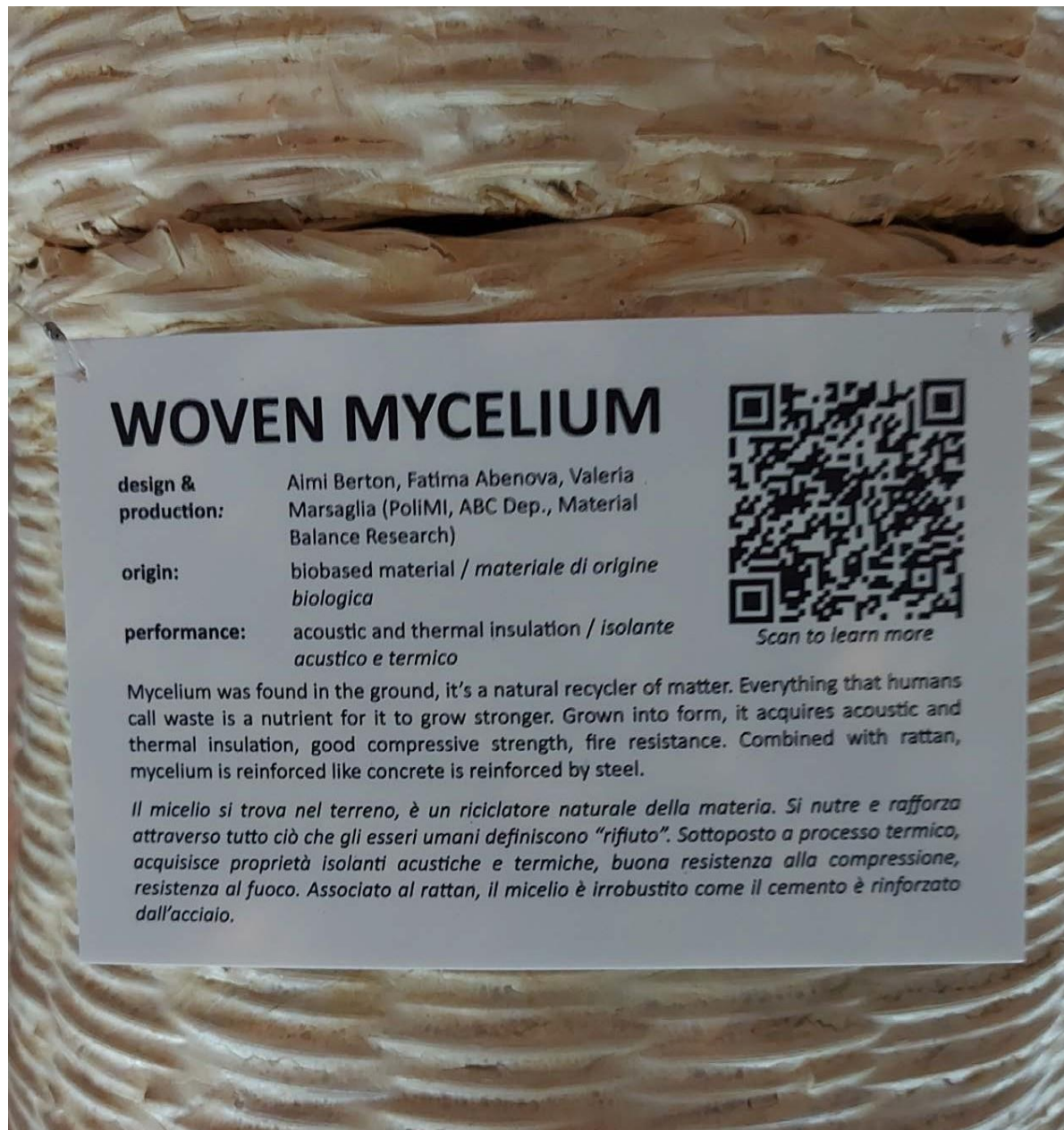
MICELIO TESSUTO

Progettazione e produzione: Aimi Berton, Fatima Abenova, Valeria Marsaglia (PoliMI, Dip. ABC, Ricerca sul Bilancio Materiale)

Origine: materiale biobased

Prestazioni: isolamento acustico e termico

Il micelio è stato trovato nel terreno, è un riciclatore naturale di materia. Tutto ciò che l'uomo chiama rifiuto è un nutrimento che lo rafforza. Coltivato in forma, acquisisce isolamento acustico e termico, buona resistenza alla compressione e al fuoco. Combinato con il rattan, il micelio è rinforzato come il cemento è rinforzato dall'acciaio.



MANIFESTO DELLA SOSTENIBILITÀ

Secondo il Programma delle Nazioni Unite per l'Ambiente (2022), l'industria della moda è considerata uno dei maggiori inquinatori al mondo, con un'**incidenza fino al 10% della produzione globale di anidride carbonica, superiore** a quella dei voli internazionali e dei trasporti marittimi messi insieme. Inoltre, rappresenta un quinto dei 300 milioni di tonnellate di plastica prodotti ogni anno a livello globale.

Nel 2014, le tendenze negative hanno ispirato la stilista britannica Stella McCartney a creare *i prodotti più belli e desiderabili con il minimo impatto sull'ambiente*. Ha collaborato con l'ONG Canopy e si è impegnata a garantire che tutti i suoi tessuti di cellulosa (viscosa) soddisfino rigorosi standard di sostenibilità entro il 2017, aggiungendo che questi valori consapevoli sono anche l'ispirazione alla base della sua innovazione.

La moda (se non l'avete notato) è arte e l'arte (per la sua natura infinitiva) può essere moda.

”

Louise Oliphant

Breve panoramica del manifesto sulla sostenibilità di Stella McCartney

- Nel 2001, la sua azienda si è impegnata a non utilizzare pelle, piume, pellicce o cuoio fin dal primo giorno.
- Nel 2008 hanno iniziato a utilizzare cotone biologico
- Nel 2010 sono diventati completamente privi di PVC
- Nel 2012, l'azienda ha introdotto il bio-acetato negli occhiali, ha iniziato a utilizzare poliestere riciclato, ha lanciato il Clean By Design nelle sue fabbriche italiane, ha bandito le bottiglie d'acqua di plastica, ha assicurato che tutto il suo legno fosse certificato in modo sostenibile e ha aderito all'Ethical Trading Initiative (ETI).
- Nel 2013 ha smesso di utilizzare l'angora, ha introdotto l'eco Alter Nappa, ha iniziato a utilizzare pannelli solari e LED nei suoi negozi.
- Nel 2014, si è assicurata che tutti gli imballaggi in carta e cartone fossero certificati sostenibili.
- Nel 2016 ha raggiunto il 100% di viscosa sostenibile e ha smesso di utilizzare il cashmere vergine.
- Nel 2017, ha lanciato il primo capo realizzato con Microsilk™ di Bolt Threads e ha introdotto il nylon rigenerato Econyl®.
- Nel 2018, ha vietato l'uso del mohair, ha lanciato la sneaker Loop, si è impegnata a diventare plastic free, ha rilasciato la prima Stan Smith vegana e ha creato la prima borsa realizzata con la pelle di fungo Mylo™ di Bold Thread.
- Nel 2019, ha lanciato i primi capi realizzati con il filato NuCycle™ di Eyrnu e con la pelliccia Koba® Fur Free, un'alternativa animale sostenibile e riciclabile realizzata con

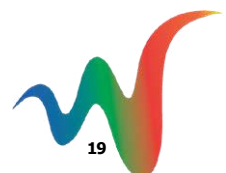
poliestere riciclato e plastica di origine vegetale.

- Nel 2020 ha debuttato il denim stirato biodegradabile Coreva™, le lenti biologiche negli occhiali Stella McCartney, le montature in bio-acetato negli occhiali Stella Kids e ha lanciato Stellawear, un'innovazione sostenibile che fonde intimo e costumi da bagno, realizzata in nylon rigenerato Aquafil Econyl® ed elastan ROICA™.



THE BUYERARCHY
of NEEDS
(with apologies
to Maslow)

© SarahL.com. BuyL'arciarchia dei bisogni.



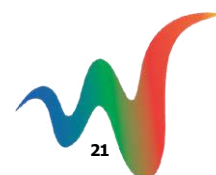
COMPITO PRATICO

Nome	Come trovare idee brillanti
Tipo di attività:	Puzzle con sessione di brainstorming
L'obiettivo dell'attività:	Sviluppare nuovi modelli di pensiero Esercitare il modo di pensare innovativo
Competenze che l'attività sviluppa:	Pensare fuori dagli schemi Pensiero creativo Approccio innovativo
Per quante persone è adatta l'attività:	Almeno 2
Il tempo richiesto dall'attività:	30 min
Quanti istruttori sono necessari?	Il moderatore/docente deve svelare il trucco che sta alla base del compito
Altri requisiti per l'attività (spazio, attrezzature, ecc.)	Schemi stampati di nove punti*, lavagna a fogli mobili e penna, foglietti di carta, matite.
Descrizione dell'attività:	Un'idea veramente innovativa, piuttosto che una vecchia idea applicata a un nuovo contesto o una variante di un'idea esistente, è rara. Le idee innovative di solito emergono quando usciamo dalla nostra zona di comfort o quando infrangiamo le regole. Il compito previsto è il "problema dei nove punti", apparso per la prima volta sulle riviste di enigmistica all'inizio del ^{XX} secolo. Questo rompicapo viene spesso utilizzato come esempio di pensiero creativo. La prima parte del compito consiste nel collegare i 9 punti utilizzando un massimo di 4 linee rette senza sollevare la penna dal foglio. Il trucco per farlo è estendere le linee al di fuori della scatola. La seconda parte del compito consiste nel proporre almeno un'idea di come i materiali sostenibili sopra elencati potrebbero essere utilizzati nella pratica artistica o artigianale. A tal

*Il modello è disponibile come *Modulo 3. Allegato 1*.

Risorse

- <https://climate-pact.europa.eu/su/argomenti-prioritari>
- <https://www.artistsnetwork.com/art-business/how-to-be-an-eco-friendly-artist/>
- <https://www.labecalondon.com/labeca-world/art/stella-mccartneys-a-z-manifesto-an-in-sezione-moda-arte-e-sostenibilita>
- <https://www.stellamccartney.com/us/en/sustainability/sustainability.html>
- https://environment.ec.europa.eu/strategy/zero-pollution-action-plan_en
- <https://www.15min.lt/gyvenimas/naujiena/namai/kojinems-is-perdirbto-plastiko-patike-ta-svarbi-misija-prisideti-galite-ir-jus-1034-1609842>



ZERO-GASTO

Il concetto di "rifiuti zero" si riferisce in generale alla conservazione di tutte le risorse attraverso la produzione, il consumo, il riutilizzo e il recupero responsabile di prodotti, imballaggi e materiali, senza bruciarli e senza scarichi nella terra, nell'acqua o nell'aria che minaccino l'ambiente o la salute umana.

Oggi i rifiuti zero stanno diventando sempre più popolari all'interno della società tradizionale e per questo è urgente che gli sforzi e l'attenzione si concentrino sull'implementazione dei rifiuti zero a livello locale. Le scelte e le decisioni sostenibili creano ogni giorno un ambiente più pulito per le generazioni future.

”

In natura, nessun'altra specie crea rifiuti, ma gli esseri umani sono in grado di creare spazzatura che non si decompone.

Le scelte sostenibili creano ogni giorno un ambiente più pulito per le generazioni future. Scegliere uno stile di vita a zero rifiuti non significa rinunciare ai piaceri quotidiani, come cibi deliziosi e di alta qualità o vestiti alla moda.

Secondo i blogger di zerowaste.com, i principi "rifiuti zero" comprendono tre obblighi di base che si rivolgono a diversi settori della società:



Producer
Responsibility



Political
Responsibility



Community
Responsibility

Ognuno di essi rappresenta una fase specifica del flusso di rifiuti. I produttori si trovano nella fase iniziale e devono assumersi la responsabilità della progettazione e della realizzazione del prodotto. La comunità si colloca nella parte posteriore, assumendosi la responsabilità del consumo e dello smaltimento. Nel mezzo, la responsabilità politica deve colmare il divario tra comunità e produttore, promuovendo sia l'ambiente che la salute umana e applicando nuove leggi volte a promuovere i principi dei rifiuti zero.

PRINCIPI DELLA GERARCHIA DEI RIFIUTI ZERO:

Ripensare

Utilizzare materiali riutilizzati, riciclati o raccolti in modo sostenibile e non tossici. Incentivare i materiali ciclici e la responsabilità estesa del produttore per l'intero ciclo di vita del prodotto.



Riutilizzo

Ottimizzare il riutilizzo di materiali e prodotti attraverso la riparazione, la ristrutturazione, le tecnologie modulari e la riproposizione in modi alternativi.



Ridurre

Acquisti sostenibili che supportino le preoccupazioni sociali e ambientali e i mercati locali, o programmi di ritiro per evitare lo smaltimento dei prodotti. Ridurre al minimo la quantità e la tossicità dei materiali e pianificare le abitudini di consumo per ridurre al minimo gli sprechi.



Gestione dei residui

Ridurre al minimo i gas inquinanti e i residui tossici dei materiali. Incoraggiare la conservazione delle risorse e ridurre al minimo i metodi di smaltimento distruttivi.



Recupero dei materiali

Ottimizzare il recupero dei materiali e utilizzare solo sistemi di recupero dell'energia che operano a temperature e pressioni biologiche.

Riciclo / Compost

Sostenere ed espandere i sistemi esistenti che prevedono l'acquisto di materiali e riciclabili di alta qualità. Creare mercati locali per la raccolta e il trattamento dei materiali riciclabili. Promuovere la raccolta decentralizzata a domicilio.



COMPITO PRATICO

Nome	Perché vivere una vita a zero rifiuti
Tipo di attività:	Discussione di gruppo con elementi di brainstorming
L'obiettivo dell'attività:	Ripensare le pratiche artistiche e artigianali in un'ottica ze- ro-rifiuti
Competenze che l'attività sviluppa:	Pensare fuori dagli schemi consapevolezza della sostenibilità Approccio innovativo
Per quante persone è adatta l'attività:	Almeno 3
Il tempo richiesto dall'attività:	60 min
Quanti istruttori sono necessari?	Moderatore per il monitoraggio del tempo e della discussione
Altri requisiti per l'attività (spazio, attrezzature, ecc.)	Dispositivo video con audio per la visione, lavagna a fogli mobili

Descrizione dell'attività:	Guardate prima i video: Perché vivo una vita a zero rifiuti Lauren Singer TEDxTeen (video) https://www.youtube.com/watch?v=pF72px-2R3Hg Perché dovremmo ripensare ai rifiuti zero (video) https://www.youtube.com/watch?v=JLS6n-GrsZqo Sulla base dei video, discutete le seguenti citazioni sulla vita a spreco zero e proponete almeno una proposta su come cambiare la vostra pratica artistica. Non abbiamo bisogno di una manciata di persone che fanno zero rifiuti in modo perfetto. Abbiamo bisogno di milioni di persone che lo facciano in modo imperfetto. <i>Anne Marie Bonneau, alias la chef dei rifiuti zero</i> Il prodotto più ecologico è quello che non avete comprato. <i>Joshua Becker, fondatore di "Becoming Minimalist".</i> Se vogliamo passare a una società poco inquinante e sostenibile, dobbiamo far sì che i consumatori riflettano sui loro acquisti. <i>David Suzuki.</i> Siate parte della soluzione, non dell'inquinamento. <i>Sconosciuto</i> Lo spreco è un difetto di progettazione. <i>Kate Kreba</i>
----------------------------	--

	La società moderna non troverà una soluzione al problema ecologico se non esaminerà seriamente il proprio stile di vita. <i>Papa Giovanni Paolo II</i> I rifiuti non sono tali finché non li sprechiamo. <i>Will.I.Am, musicista</i> Abbiamo dimenticato come essere buoni ospiti, come camminare con leggerezza sulla terra come fanno le altre creature. <i>Barbara Ward</i> Fate qualcosa di drastico: tagliate la plastica! <i>Sconosciuto</i>
--	--



Cultura zero rifiuti: generare meno rifiuti nella vostra attività creativa

Sebbene le aziende abbiano un ruolo e una responsabilità maggiori nella lotta al cambiamento climatico, l'impatto individuale non dovrebbe essere trascurato. Dopo tutto, le nostre scelte personali portano a risultati più grandi. Quali misure potreste adottare ora per generare meno rifiuti nella vostra attività creativa?

La Banca Mondiale afferma che l'industria della moda è responsabile da sola del 10% delle emissioni annuali di carbonio a livello mondiale. È inoltre responsabile del consumo di 93 miliardi di metri cubi d'acqua, pari al consumo annuale di acqua di cinque milioni di persone.

Anche i rifiuti tessili sono un problema: secondo la Ellen MacArthur Foundation, ogni secondo l'equivalente di un camion della spazzatura pieno di vestiti finisce in discarica, poiché i capi di fast-fashion hanno maggiori probabilità di essere scartati o di cadere a pezzi in un periodo di tempo più breve.

I seguenti aspetti dovrebbero essere presi in considerazione da ogni azienda creativa

- Dire sì a cicli di lavaggio a 30°C o meno

E dire no a quelli caldi e lunghi, perché la regola generale è che più sono freddi, meno si spreca. 10 degrees possono aiutarvi a risparmiare energia se l'uso della biancheria è un must tecnologico nella vostra attività creativa.

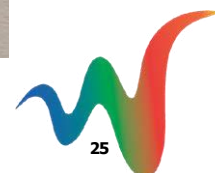
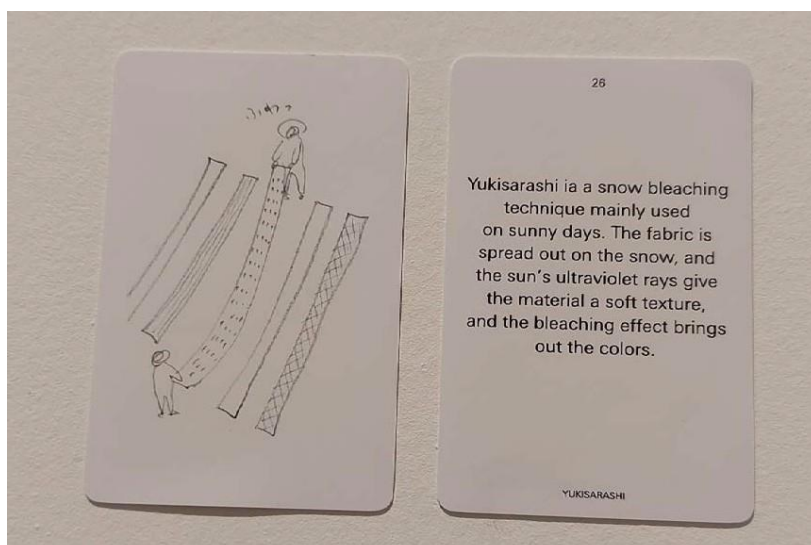
- Dite sì all'asciugatura ad aria

No invece alla stiratura e al lavaggio a secco, perché "ogni persona emette 190 [chilogrammi] di CO2 equivalente in gas serra ogni anno stirando i vestiti", ha scritto l'attivista per il clima Mark Gersa - va in un post virale su Facebook.

Suggerimento: se le camicie croccanti sono un must, cercate di stirare tutti i capi in una volta sola, poiché il consumo maggiore deriva dal riscaldamento del ferro da stiro.

Inoltre, evitate le lavanderie a secco - i cui prodotti possono contenere inquinanti atmosferici tossici e composti organici volatili (VOC) dannosi per la salute - e asciugate all'aria il più possibile. Questo renderà la vostra routine di lavaggio più ecologica e, allo stesso tempo, aumenterà la durata dei vostri capi.

Inoltre, quando è il caso, provate l'antica tecnica giapponese Yukisarashi, lo sbiancamento della neve nei giorni di sole (vedi foto sotto):



- **Sa sì all'abbassamento del riscaldamento di 1°C**

Molti Paesi stanno attraversando una crisi energetica, con gas, carbone ed elettricità scambiati a prezzi molto più alti. La riduzione del livello di riscaldamento è un passo importante per risparmiare denaro e ancora più importante per non sprecare queste risorse non rinnovabili.

Secondo l'Energy Saving Trust del Regno Unito, ridurre il riscaldamento di 1°C può far risparmiare 55 sterline (circa 60 euro) all'anno.

- **Sa ying sì a mezzi di trasporto/consegna rispettosi dell'ambiente**

Secondo uno studio dell'Università svedese di Lund, l'utilizzo di consegne senza auto è l'azione più efficace che un individuo possa intraprendere per ridurre le proprie emissioni di gas serra. I trasporti pubblici e la bicicletta sono le scelte più ovvie per le consegne che hanno un impatto positivo sul clima. Inoltre, la maggior parte dei treni funziona al 100% con energia rinnovabile.

Se i vostri articoli possono essere consegnati solo con un veicolo ad emissioni di gas serra, provate a seguire i seguenti consigli: La bassa pressione degli pneumatici può influire sul consumo di carburante: assicuratevi di controllarli spesso.

Non usate l'aria condizionata e optate invece per i finestrini aperti

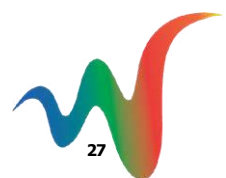
Risparmiate l'auto per i viaggi più lunghi e fate carpooling quando è possibile

- **Sa ying no alla carta**

Sebbene la carta sia spesso un'alternativa migliore della plastica, in quanto si decompone più rapidamente ed è più ampiamente riciclabile (soprattutto per quanto riguarda gli imballaggi), la riduzione dell'uso della carta è anche un passo facile e realizzabile a rifiuti zero da aggiungere alla vostra routine imprenditoriale.

Per esempio, si può iniziare a rinunciare alle fatture e alle ricevute cartacee. Inoltre, le ricevute elettroniche sono più difficili da perdere e non richiedono un'archiviazione fisica, il che consente di risparmiare spazio prezioso. Un'altra opzione è quella di considerare gli abbonamenti digitali e di investire in un lettore di e-book. Oltre a ridurre l'uso della carta, possono aiutarvi a risparmiare denaro.





COMPITO PRATICO

Nome	Dire no alla moda ultraveloce
Tipo di attività:	Discussione di gruppo con casi di studio
L'obiettivo dell'attività:	Ripensare le pratiche artistiche e artigianali in un'ottica zero-rifiuti
Competenze che l'attività sviluppa:	Pensare fuori dagli schemi Consapevolezza della sostenibilità Approccio innovativo Flessibilità commerciale
Per quante persone è adatta l'attività:	Almeno 3
Il tempo richiesto dall'attività:	60 min
Quanti istruttori sono necessari?	Moderatore per il monitoraggio del tempo e della discussione
Altri requisiti per l'attività (spazio, attrezzature, ecc.)	Dispositivo video con audio per la visione, una lavagna a fogli mobili, oggetti esemplari
Descrizione dell'attività:	Abbiamo selezionato con cura i prodotti che rispettano la filosofia "zero rifiuti" e che sono prodotti nel rispetto dell'ambiente. Discutete i seguenti articoli esemplari: Pavyzdys su skirtukais Ingridos puodkėlės Papušalai po Ingridos likučių Maišeliai iš marškinėlių

Per ulteriori idee guardate [#WISE Women Go Fashion Design Business](https://www.youtube.com/watch?v=-gyNpZv_aA&t=103s)

RISORSE:

1. <https://www.zerowaste.com>
2. https://www.torontoenvironment.org/zerowaste_benefits
3. <https://www.zerowasteprekes.lt/>

ARTIFICIALE INTELLIGENZA NELLE ARTI

Le immagini generate dall'intelligenza artificiale (AI) sono diventate popolari negli ultimi anni con l'avvento dei programmi di generazione di immagini AI. Sia gli artisti che i critici ammettono che le opere d'arte generate dall'IA hanno avuto un grande impatto sul mondo dell'arte. Anche se i risultati sono stati molto vari, è probabile che all'orizzonte ci siano ancora più innovazioni e controversie. Nella maggior parte dei casi, l'opera d'arte originale, accostata a quella generata dall'IA, mostra una notevole somiglianza.

L'intelligenza artificiale genera immagini basate sui principi matematici dei modelli diffusi. I dati caricati vengono distrutti e trasformati in rumore e da questo rumore viene creata un'immagine completamente nuova, anche se simile a quella su cui il modello è stato addestrato. È interessante notare che l'opera d'arte generata dall'intelligenza artificiale sembra avere difficoltà con l'anatomia delle figure umane, aggiungendo dita in più o non riuscendo a rendere alcuni aspetti in modo convincente. Anche se il risultato finale assomiglia allo stile personale dell'uno o dell'altro artista, non si tratta di una copia, ma di un'opera nuova semplicemente grazie alle specificità della tecnologia.

Il vantaggio principale degli strumenti di generazione di immagini AI è l'accessibilità del processo creativo a un vasto pubblico. L'idea è che chiunque possa creare arte. Allo stesso tempo, va notato che la maggior parte delle immagini create dall'IA non sono destinate all'uso pubblico, ma a scopi personali.

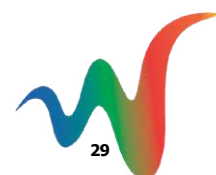
Tuttavia, le nuove tecnologie hanno sempre portato con sé nuove opportunità e nuove minacce, paure e diffidenze. Fino a poco tempo fa, i creatori che padroneggiavano la pittura tradizionale non vedevano di buon occhio coloro che disegnavano al computer e non vedevano di buon occhio questa tecnica come inautentica, che sovra-ottimizzava il processo. Questi sviluppatori temevano che gli artisti digitali avrebbero tolto loro il lavoro. L'opinione era che se si disegna con i programmi per computer, è il programma a disegnare, non tu.

In linea di principio, vengono utilizzate argomentazioni molto simili a quelle che oggi vengono addotte dai pittori digitali per le applicazioni dell'IA. Molti artisti che si guadagnano da vivere disegnando per videogiochi, film o altre attività commerciali temono di rimanere senza lavoro a causa dell'IA.

”

In natura, nessun'altra specie crea rifiuti, ma gli esseri umani sono in grado di creare spazzatura che non si decompone.

Secondo gli studiosi d'arte, anche nel mondo dell'arte il progresso tecnologico e il paradosso che esso crea non sono un fenomeno nuovo. Non appena è apparsa la fotografia, questa non è stata considerata arte, perché l'immagine creata dalla tecnologia è molto veloce e non richiede molto sforzo, rispetto a un classico quadro dipinto.



Con l'avvento della fotografia digitale, coloro che lavoravano con l'analogico si sono arrabbiati. Prima dell'avvento della tecnologia fotografica, solo la classe ricca e aristocratica poteva farsi ritrarre, mentre la fotografia ha dato a tutti la possibilità di farsi ritrarre. Il processo a cui stiamo assistendo ora è un processo di democratizzazione della tecnologia, con tecnologie di IA che finora solo un piccolo gruppo di persone poteva creare, e che ora stanno diventando disponibili per tutti.

Considerata da molti come un enorme fattore dirompente nel settore, l'IA probabilmente non metterà fine a tutti gli stili fotografici, ma per quanto riguarda le illustrazioni si ritiene che l'IA dominerà nel prossimo futuro. Alcuni artisti utilizzano già l'IA come parte della loro cassetta degli attrezzi, ne studiano il funzionamento e le nuove funzionalità e cercano di educare gli altri lungo il percorso.

Gli artisti sono anche preoccupati dalla possibilità di utilizzare lo stile riconoscibile del creatore in contesti non voluti. Utilizzando il modello dell'IA, si potrebbe chiedere di creare un "negozio di acquerelli che vende droga o armi".

e pubblicarla con il nome di un determinato artista, anche se l'autore non lo vorrebbe. Sebbene le apprensioni dell'artista sollevino un problema serio, è inevitabile anche con le riproduzioni create da persone e le imitazioni dello stile di altri artisti.

Gli esperti notano che il disegno dell'autore non è una cosa matematicamente definita e la società non ha risolto completamente il problema della copia. Anche se gli imitatori non sono macchine ma persone, la linea di demarcazione tra copiare e ispirarsi all'opera di un altro autore può essere confusa e spesso richiede l'intervento di esperti.

Anche in questo caso si pone l'aspetto della concorrenza diseguale. Alcuni creatori non accettano che le opere create dall'intelligenza artificiale vengano pubblicate insieme alle loro.

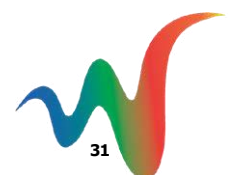
Caricare un'immagine creata dall'intelligenza artificiale accanto a opere d'arte che hanno richiesto centinaia di ore di pratica e anni di esperienza per essere create è oltremodo irrispettoso.

Dan Eder

”

Un'altra questione molto preoccupante è il processo di formazione dell'IA che viola i diritti d'autore degli sviluppatori. Quando si tratta di immagini generate dall'IA, non esiste ancora un quadro giuridico che regoli l'apprendimento automatico e le questioni di copyright. Ad esempio, durante la creazione dello strumento Artstation, l'IA è stata alimentata con centinaia di milioni di opere di artisti, ma i creatori dello strumento non hanno ascoltato né ottenuto dagli autori delle opere un compenso per l'uso del loro lavoro. Pertanto, gli artisti non hanno ricevuto un compenso e un riconoscimento artistico per le loro opere utilizzate nella didattica dell'IA.

La società di generazione di immagini AI ha ammesso che per creare lo strumento sono state utilizzate centinaia di milioni di opere di artisti di tutto il mondo (Forbes, 2022). Tuttavia, poiché queste opere non hanno metadati codificati che forniscano informazioni sul creatore dell'immagine, è stato presumibilmente impossibile informarsi sull'uso delle opere. L'azienda sostiene che non c'è modo di trovare un'immagine online e di rintracciarne automaticamente il proprietario per poi autenticarla.



Dal punto di vista legale, la paternità di un'opera d'arte è del tutto indipendente da quanto indicato nei metadati. La legge richiede che il nome dell'autore appaia sempre quando si utilizza l'opera, ma non è necessario che appaia nei metadati. Il fatto che l'attribuzione non sia presente ovunque non significa che l'opera non sia protetta da copyright o che possa essere utilizzata senza autorizzazione.

Attualmente è in corso un dibattito sull'opportunità di consentire all'apprendimento automatico di raccogliere dati online senza interpellare singolarmente gli autori. Paesi come il Regno Unito, l'Estonia, la Germania e la Francia hanno già approvato eccezioni al diritto d'autore e consentito l'utilizzo di opere trovate in fonti ad accesso aperto per la raccolta di testi e video senza ulteriori consultazioni (Text and Data Mining (TDM) per scopi non commerciali).

Secondo le leggi attualmente in vigore in alcuni Paesi dell'Unione Europea, per utilizzare le opere protette da copyright in questo modo è necessaria l'autorizzazione dei titolari dei diritti. Se gli autori non hanno dato tale autorizzazione, i loro diritti sono violati. Questo requisito si applica all'utilizzo di opere create da altri autori in qualsiasi modo e con qualsiasi mezzo.

Resta da vedere se gli autori i cui diritti d'autore sono stati violati andranno in tribunale e come si svilupperà il processo. Non esiste ancora una giurisprudenza in materia, ma nel prossimo futuro si può prevedere che i titolari dei diritti ricorrano in giudizio per la violazione dei loro diritti. Ogni caso di questo tipo è individuale e ogni situazione particolare sarà indubbiamente valutata e trattata individualmente. Fino a quando non sarà costruito, si tratta più di un'opinione che di una competenza in materia di diritto d'autore.

Alcune regole della pagina AI includono già una clausola che consente ai creatori che non vogliono che il loro lavoro sia usato per addestrare l'AI di contrassegnarlo con "No AI" quando caricano il loro lavoro. Questa dicitura viene inserita nel lavoro come metadata e impedisce che il lavoro venga utilizzato per raccogliere dati per l'apprendimento automatico.

Dal punto di vista legale, l'AI art non è vietata. I sostenitori dell'arte dell'IA affermano di non voler escludere nessuna modalità del processo creativo e incoraggiano a etichettare le immagini create dall'IA come create con l'aiuto dell'intelligenza artificiale.

La questione dell'arte creata dall'IA ricorda un vecchio problema fenomenologico: fino a che punto un'opera dipende da chi la percepisce, oppure un'opera d'arte può esistere da sola? Secondo alcuni oppositori dell'IA, un'opera creata da una macchina non ha un processo creativo, un'idea, quindi è un'opera d'arte senza valore o non può essere definita tale.

Anche il più grande capolavoro diventa arte solo quando viene compreso come opera d'arte. Anche le tecnologie di IA non sono autonome dall'uomo e solo l'uomo può ordinare le immagini generate dall'IA e inserirle in un contesto in cui possano essere percepite come un'opera d'arte.

Non esistono tecnologie o strumenti buoni o cattivi nell'arte moderna e nessuno dovrebbe dire a un artista quale mezzo o strumento può o non può usare. Tuttavia, gli artisti di questo settore non sono preoccupati, perché i problemi discussi non riguardano principalmente il campo dell'arte contemporanea come auto-espressione, attivismo o ricerca di nuovi significati, ma le industrie creative.

È importante capire che l'emergere di nuove tecnologie e il loro sviluppo è un attributo inevitabile dell'esistenza umana. È importante non fuggire da esse, ma integrarle nella nostra vita quotidiana, per creare un modello legale ed etico che sia adatto a tutte le parti.

COMPITO PRATICO

Titolo	Creare arte con l'intelligenza artificiale
Tipo di attività:	Attività di gruppo con discussione
L'obiettivo dell'attività:	Ripensare le pratiche artistiche in chiave AI
Competenze che l'attività sviluppa:	Pensare fuori dagli schemi Consapevolezza dell'intelligenza artificiale Approccio innovativo
Per quante persone è adatta l'attività:	Almeno 3
Il tempo richiesto dall'attività:	120 min
Quanti istruttori sono necessari?	Moderatore per il monitoraggio del tempo e della discussione
Altri requisiti per l'attività (spazio, attrezzature, ecc.)	Dispositivi con connessione internet stabile
Descrizione dell'attività:	Il moderatore incoraggia e aiuta, se necessario, i partecipanti a iscriversi a qualsiasi piattaforma artistica assistita dall'intelligenza artificiale, ad esempio Artstation (https://www.artstation.com). I partecipanti, individualmente o come gruppo artistico, caricano e creano opere d'arte generate dall'intelligenza artificiale. In seguito, hanno discusso i risultati sotto i seguenti aspetti, come ad esempio Somiglianza con l'opera d'arte originale, caratteristiche aggiunte dall'IA Aspetti etici e legali Implementazione e aspetti <i>pratici</i> dell'utilizzo dell'IA nelle proprie pratiche Opportunità di marketing Sentimenti personali Feedback della comunità

Risorse:

1. https://mymodernmet.com/antii-karppinen-ai-generated-art/?utm_source=convert-kit&utm_medium=email&utm_campaign=weekly-broadcast&utm_term=ai-art-jan-23
2. <https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2022/09/16/midjourney-founder-david-holz-on-the-impact-of-ai-on-art-imagination-and-the-creative-economy/>
3. <https://www.artstation.com>
4. <https://lithuania.ai/>

CRIPTOVALUTE

Una definizione semplificata descrive le criptovalute come denaro virtuale che esiste in sistemi informatici (White, A. K, 2017). Come fenomeno, esistono dal 1997, quando fu creata la prima versione di criptovaluta "B-Money".

Le criptovalute utilizzano metodi crittografici per proteggere e supportare le transazioni: i codici delle transazioni sono criptati e, una volta effettuata una transazione finanziaria in criptovaluta, questa viene registrata sulla blockchain della valuta.

La blockchain è come un libro mastro della criptovaluta, che memorizza in modo sicuro le informazioni su ogni singola transazione mai effettuata in quella criptovaluta. La tecnologia blockchain su cui si basano le criptovalute è stata descritta per la prima volta in una tesi di dottorato da David Chaum nel 1982. Più tardi, c'è stato il Bit Gold e altre valute.

Le unità di criptovaluta vengono create attraverso un processo tecnologico chiamato "mining". Le persone che vogliono effettuare il mining di una criptovaluta scaricano e installano un software sul proprio computer. Il computer esegue quindi dei calcoli matematici per creare le nuove unità di criptovaluta.

Di recente le criptovalute sono state sempre più viste come un'alternativa equivalente al denaro convenzionale, anche se sono decentralizzate e non sotto la supervisione di alcuna autorità nazionale.

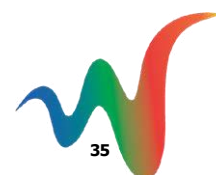
Sebbene le criptovalute non abbiano una forma fisica - non ci sono monete o banconote da toccare - il loro più grande vantaggio è considerato la possibilità di effettuare pagamenti online anonimi direttamente tra gli utenti senza ricorrere a banche tradizionali o altri intermediari.

La criptovaluta più popolare e conosciuta è il bitcoin, considerato il punto di riferimento delle criptovalute. Tuttavia, questa valuta può essere considerata il pioniere del mercato finanziario virtuale, in quanto è quella che ha fatto credere nel futuro di questo strumento e ha attirato milioni di investitori sul mercato.

La seconda valuta più popolare è Ethereum. Esistono più di mille criptovalute diverse, molte delle quali valgono un paio di euro o anche meno.

Nel 2022, la capitalizzazione di mercato totale delle criptovalute a livello mondiale è stata stimata in oltre 1.000 miliardi di dollari.

Gli economisti ritengono che il mercato delle criptovalute sia direttamente collegato allo stato generale dell'economia globale. Per molti investitori, la domanda non è più come guadagnare di più, ma come tenere al sicuro i propri risparmi in un contesto inflazionistico. Ciò ha portato a una suddivisione del mercato delle criptovalute in diversi settori: criptovalute, DeFi, NFT (si veda la prossima sezione), progetti di tokenizzazione, mining e altre tecnologie blockchain. Ognuno di questi settori si sta evolvendo indipendentemente dall'altro, il che conferma la maturità del mercato.



”

La Lituania è leader nell'UE per quanto riguarda il numero di società di criptovalute che operano nel Paese. Secondo la Banca di Lituania, nel 2022 ci saranno più di 700 società di criptovalute nel Paese. L'Estonia, al secondo posto, ha la metà delle società di criptovalute, con solo 381.

Nel 2020, in Lituania erano registrate solo 8 società di criptovalute. Nel 2021 il numero è salito a 188 e prima della fine del 2022 il Ministero delle Finanze della Repubblica di Lituania ha riferito che almeno 250 società operavano nel mercato dei servizi di criptovaluta.

Regolamentazione del mercato delle criptovalute

È opinione comune che il settore delle criptovalute necessiti di una regolamentazione e di regole del gioco più chiare per garantirne l'ulteriore sviluppo. Il MiCA, una serie di norme di regolamentazione delle criptovalute in Europa, entrerà in vigore in diverse fasi nel 2023. L'introduzione di nuove leggi e regolamenti, il chiarimento della tassazione e persino l'introduzione delle CBDC (banche centrali nazionali per le valute digitali) sono i prossimi miglioramenti del quadro normativo.

In preparazione ai cambiamenti globali a livello di UE, la Lituania, che è in testa al mondo per numero di società di criptovalute, ha introdotto negli ultimi anni una regolamentazione più severa dei fornitori di servizi di criptovaluta, con norme più dettagliate sull'identificazione dei clienti e il divieto di conti anonimi. La nuova normativa ha inasprito i requisiti per gli operatori degli exchange di criptovalute, che devono aumentare il loro capitale autorizzato ad almeno 125.000 euro a partire dal 1° gennaio 2023. Solo i residenti permanenti della Repubblica di Lituania sono autorizzati a detenere posizioni manageriali nelle società di criptovalute.

Tassazione

Poiché gli investimenti in criptovalute stanno prendendo piede, gli operatori del settore dell'arte e dell'artigianato sono consapevoli che alcuni acquirenti potrebbero essere interessati ad acquistare le loro opere d'arte in criptovaluta. Pertanto, come modo innovativo di pensare al futuro, è essenziale rendere disponibile questa possibilità sulle piattaforme online in cui vengono scambiate le proprie creazioni o i propri prodotti.

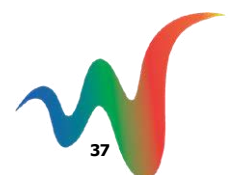
I redditi derivanti da transazioni in criptovaluta possono comportare obblighi fiscali e di dichiarazione.

È importante notare che la produzione (mining) di criptovalute non è considerata un reddito in sé, senza realizzazione. Il reddito da criptovaluta è considerato la remunerazione derivante dalla successiva vendita, realizzazione o scambio (acquisto di beni come gli NFT) della criptovaluta acquistata.

Dal punto di vista fiscale, ci sono due modi per guadagnare con le criptovalute: attraverso transazioni singole o attraverso attività individuali. Il trattamento fiscale e la dichiarazione dei redditi derivanti dalle transazioni in criptovalute dipendono dal tipo di attività.

Le transazioni una tantum sono definite come transazioni occasionali, una tantum, ossia in cui non è prevista alcuna attività di acquisto e vendita di criptovalute. Il reddito derivante

dalla vendita di criptovalute da transazioni una tantum



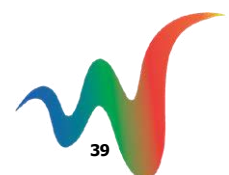
Le transazioni effettuate nel corso di un anno solare sono dichiarate e tassate come reddito derivante dalla vendita o dalla cessione di altri beni.

L'ESEMPIO DELLA LITUANIA

- L'importo totale del reddito derivante dalle transazioni in criptovaluta viene calcolato sottraendo i costi di acquisizione dell'attività dal reddito totale ricevuto.
- Se questo importo non supera i 2.500 euro all'anno, il reddito è esente da imposte e non deve essere dichiarato.
- Se l'importo supera questa soglia, la parte di reddito che eccede i 2.500 euro viene tassata con un'aliquota dell'imposta sul reddito delle persone fisiche (IRPEF) del 15% o del 20%. Tali redditi devono essere dichiarati.
- L'importo totale degli altri redditi imponibili percepiti durante l'anno solare, fino a 120 salari medi nazionali, è tassato al 15% di PIT. L'importo totale che supera i 120 salari medi nazionali è tassato al 20% PIT.
- L'obbligo di registrare un'attività autonoma legata alle criptovalute sulla base di un certificato sorge quando l'attività di acquisto, vendita o produzione di criptovalute viene svolta per un periodo di tempo continuativo ed è destinata a generare un beneficio economico permanente. In altre parole, deve esserci una certa continuità nelle transazioni della persona e un motivo per impegnarsi in transazioni future, compresa la fornitura di servizi di produzione di criptovalute o l'affitto delle strutture necessarie.
- Per le attività di criptovaluta, la PIT è dovuta sul reddito imponibile delle attività di criptovaluta della persona fisica. Tale reddito viene calcolato deducendo dal reddito della singola attività durante l'anno solare le spese effettivamente sostenute, supportate da documenti che dimostrino il costo di acquisizione o produzione delle criptovalute, oppure deducendo il 30% del reddito senza documenti di supporto.
- L'aliquota della PIT applicata al reddito da lavoro autonomo dipende dall'ammontare del reddito imponibile percepito dal residente nell'anno solare:
 - se il reddito imponibile non supera i 20.000 euro all'anno, si applica un'aliquota PIT del 5%;
 - se il reddito imponibile supera i 20.000 euro ma non i 35.000 euro all'anno, l'aliquota PIT è compresa tra il 5 e il 15% a seconda dell'importo del reddito percepito;
 - se il reddito imponibile supera i 35.000 euro all'anno, si applica un'aliquota PIT del 15%.
- Nel caso di attività individuali che coinvolgono le criptovalute, il reddito derivante da tali attività deve essere dichiarato in ogni caso, indipendentemente dall'importo del reddito percepito e dall'eventuale imposta sul reddito. Inoltre, tali attività comportano l'obbligo di versare i contributi all'Assicurazione Sociale Nazionale (ISN) e all'Assicurazione Sanitaria Obbligatoria (ASC).
- Il commercio di criptovalute non comporta l'obbligo di registrazione ai fini dell'imposta sul valore aggiunto (IVA), indipendentemente dall'importo del corrispettivo ricevuto per le criptovalute vendute. Esiste tuttavia un'eccezione: se vengono forniti servizi di produzione di criptovalute e la persona che fornisce tali servizi è già un contribuente IVA o viene superato l'importo di 45.000 euro, tali servizi devono essere tassati con un'aliquota IVA del 21% (se la persona non è un contribuente IVA e l'importo dell'IVA superato è di 45.000 euro, sorge

l'obbligo di registrazione IVA).

- Alla fine dell'anno solare, chiunque abbia percepito un reddito da criptovalute è tenuto a presentare una dichiarazione annuale dei redditi e a pagare l'imposta dovuta entro il 2 maggio dell'anno successivo (poiché il 1° maggio è un giorno festivo in Lituania).



ESERCIZIO PRATICO

Titolo	Conoscere le criptovalute
Tipo di attività:	Attività di gruppo e discussione
Obiettivo operativo:	Utilizzo delle criptovalute in attività creative
Competenze sviluppate attraverso le attività:	Pensare fuori dagli schemi Comprendere le criptovalute Approccio innovativo
Numero minimo di partecipanti:	1
Durata:	120 min
Quanti istruttori sono necessari?	Un moderatore in grado di aiutare a navigare nel sito di criptovalute
I requisiti operativi sono diversi;	Dispositivo smart o computer, connessione internet stabile
Descrizione delle attività:	In primo luogo, il moderatore spiega che non ci sono spese bancarie per l'acquisto e il pagamento delle criptovalute. Tuttavia, ci sono commissioni da pagare agli intermediari, che spesso sono più alte rispetto all'acquisto online e al pagamento con carta di credito. Il processo di acquisto delle criptovalute viene quindi messo in pratica: • Sul sito web della criptovaluta scelta viene creato un portafoglio virtuale per quella criptovaluta; • Una volta creato il portafoglio, si ottengono i numeri di conto personali e pubblici. Sono unici per ogni persona. Quello personale serve per accedere al sistema, mentre quello pubblico deve essere fornito per ricevere denaro. Il facilitatore spiega che il numero di conto personale può essere paragonato a una password dell'e-banking, mentre il numero di conto pubblico può essere paragonato a un numero di conto bancario. A differenza dell'e-banking, se il numero di conto personale di criptovaluta viene perso o dimenticato, le unità di criptovaluta in esso contenute non possono essere recuperate. In alternativa, è possibile contattare i fornitori di servizi che offrono la possibilità di creare conti in bitcoin sui loro siti web e utilizzarli come intermediari. In questo modo non si deve temere la perdita del numero di conto personale. • Successivamente, è necessario aprire un

	conto di pagamento su uno dei siti web speciali che fungono da intermediari tra la banca e il cambio di criptovalute.
--	--

	• È necessario trasferire denaro dalla propria banca a questo conto e utilizzarlo per acquistare criptovalute in borsa. Ad esempio, per acquistare bitcoin, l'apertura di un conto di questo tipo e l'acquisto di un bitcoin in Lituania costerebbero altri 10-20 euro. • Una volta acquistata una criptovaluta, si può provare a usarla per pagare beni e servizi o per trasferire denaro a un altro utente: basta conoscere il suo numero di conto pubblico. Le spese bancarie non si applicano a questi trasferimenti. • I trasferimenti di criptovaluta sono a pagamento. Quando si effettua un trasferimento, è necessario specificare l'importo che si intende pagare per l'esecuzione più rapida possibile del trasferimento. Più alto è l'importo, più veloce sarà l'esecuzione del trasferimento. Nella maggior parte dei casi, i siti web che aiutano a trasferire criptovalute o a convertirle in valute normali includono la commissione di transazione in anticipo nel loro servizio e aggiungono una propria commissione di intermediazione. In Lituania, gli intermediari che facilitano tali transazioni (Bitmark, Spectrocoin, ecc.) richiedono dati personali e persino una copia di un documento personale. • Quando una criptovaluta effettua una qualsiasi transazione finanziaria, questa viene registrata sulla blockchain di quella valuta. Si tratta di un libro mastro della criptovaluta, che memorizza in modo sicuro le informazioni su ogni transazione mai effettuata in quella criptovaluta. Queste informazioni sulla catena di blocchi vengono inviate regolarmente a tutti i possessori di conti in criptovalute che hanno scelto di ricevere tali rapporti. • Il numero di unità di criptovaluta in un conto personale è visibile a chiunque in qualsiasi momento. Tuttavia, l'identità del titolare rimane sconosciuta. Questo garantisce che nessun utente del sistema
--	---

	possa "hackerare" il sistema centrale e aumentare il numero di unità di valuta in suo possesso.
--	---

	• Si noti che anche se il sistema sottostante è sicuro, ciò non garantisce che i vari sistemi di terze parti ad esso collegati, come i programmi di intermediazione che facilitano l'acquisto e la vendita di criptovalute o la loro conversione in denaro tradizionale, siano sicuri. Le principali pagine dedicate alle criptovalute raccomandano di non tenere grandi quantità di denaro nei conti di criptovalute quando non sono in corso transazioni. Inoltre, se il portafoglio di criptovalute viene tenuto sul proprio computer, è importante prestare particolare attenzione alla sicurezza del computer. • Né le banche né lo Stato sono a conoscenza delle transazioni in criptovaluta. Le criptovalute possono essere utilizzate per le transazioni finanziarie senza ricorrere alle banche e senza tenere segreto il proprio nome. Chiunque può aprire un conto in criptovalute, anche chi non può o non vuole aprire un conto bancario. Discutete questi aspetti con i partecipanti. • Se si riceve una grande quantità di criptovaluta da un altro Paese, è necessario ricorrere a intermediari per cambiarla in euro. Come già detto, questi richiedono i dati personali. Anche molti negozi online che consentono pagamenti in criptovalute richiedono dati personali.
Compiti a casa	Pensando alla vostra pratica creativa, scrivete almeno 3 motivi per cui vale la pena usare le criptovalute nella vostra pratica e almeno 3 motivi per cui non vale la pena farlo.

Per ulteriori informazioni, si veda l'Allegato 2 sulle NFT.

Vedi anche il video di formazione #WISE Women Go Crypto

<https://www.youtube.com/watch?v=d-CWsXwueBZY&t=19s>



Kūrybos ir meno moterų verslumo skatinimas

WISE WOMEN GO CRYPTO

2022-04-21 | Vilnius

Lektorė Skaidrė Vainikauskaitė-Tomaševičienė
Asocijuotasis partneris Povilas Goberis



Risorse

1. Criptovalute. Abraham K. White, 2017.
2. <https://www.15min.lt/verslas/naujiena/finansai/kas-laukia-kripto-2023-me-tais-662-1989826>
3. <https://www.verslimama.lt/kriptovaliutu-era-kada-investavimas-i-sia-tur-to-klase-bus-apmokestintas/>

NFT

Per molto tempo la tecnologia e l'arte sono sembrate difficili da conciliare: da una parte gli uni e gli zeri, dall'altra le immagini, i suoni, i movimenti e altre forme di espressione. Ma le cose stanno cambiando e se si può vendere una banana attaccata al muro per 120.000 dollari, perché gli uni e gli zeri dello spazio virtuale sono peggio? Hanno un valore misurabile grazie alla tecnologia blockchain e ai suoi nuovi derivati, i token non fungibili (NFT).

Gli NFT stanno diventando la valuta principale del metaverso. Sotto forma di oggetti digitali tangibili, indicano l'originalità di un oggetto e allo stesso tempo ne confermano la proprietà attraverso la tecnologia blockchain. I proprietari di creazioni digitali uniche, come immagini, GIF, contenuti audiovisivi e oggetti di gioco, possono trasformarli in beni e scambiarli su vari giochi, social network e altre piattaforme online.

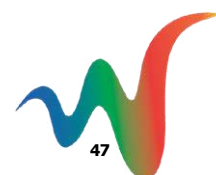
Gli NFT possono essere visti in molti modi diversi: alcuni li definiscono una piattaforma, altri un modo per proteggere i beni virtuali, ma ci sono molti che vedono gli NFT come un semplice gioco. Dalle case d'asta che vendono opere d'arte NFT per milioni, agli artisti e performer di fama mondiale che trasferiscono le loro opere su NFT, è difficile non rimanere stupiti dalla rapidità con cui gli NFT sono cresciuti in popolarità e riconoscimento. Le aziende internazionali stanno già guardando a questo settore, per il quale l'NFT aprirebbe uno spazio per offrire la propria merce nel metaverso del futuro.

I token NFT sono unici e non possono essere scambiati con altri token. Ad esempio, le criptovalute blockchain come bitcoin, ether, ecc. sono fungibili, cioè se si invia un bitcoin e se ne riceve un altro, si avrà la stessa cosa, un bitcoin. Al contrario, i token NFT sono unitari e la proprietà cambia quando li si scambia.

”

Per usare un'analogia con il gioco da tavolo, nel Monopoli i bitcoin sarebbero i soldi e i gettoni NFT le carte da gioco. Se si scambia la stessa somma di denaro con un altro giocatore, il proprio patrimonio rimane identico, mentre le carte da gioco sono diverse e uniche, quindi la situazione cambia radicalmente.

Un NFT può essere trasformato virtualmente in qualsiasi creazione virtuale: una foto, un'immagine, un video, una registrazione audio o semplicemente un documento di testo. Il file stesso viene caricato sulla blockchain e, come qualsiasi altro contenuto digitale, può essere visualizzato, salvato o copiato. È l'NFT a rendere unico quel contenuto; è una sorta di certificato di autenticità che conferma che la persona che lo detiene è il vero proprietario dell'opera.



Potrebbe sorgere una domanda naturale: se i contenuti possono essere visualizzati e copiati, perché abbiamo bisogno di un NFT? Le ragioni sono molteplici:

In primo luogo, l'editore del NFT può trasferire all'acquirente alcuni diritti di utilizzo dell'opera. Ad esempio, per consentire al proprietario della NFT di vendere vestiti, tazze e altri oggetti con l'immagine.

Tuttavia, è più probabile che i proprietari di NFT si considerino "collezionisti di nuova generazione", sperando che il valore dei beni unici che acquisiscono oggi aumenti in futuro. Dopo tutto, chiunque può acquistare un poster della Monna Lisa e incorniciarlo, ma il vero dipinto è uno solo.

Numerose celebrità si sono già avvicinate al mercato degli NFT vendendo i loro primi NFT o kit NFT, tra cui Kings of Leon, deadmau5, Justin Bieber, Snoop Dogg, l'attore William Shatner, il giocatore di basket NBA Steph Curry, il calciatore Lionel Messi e molti altri.

Anche diverse aziende stanno valutando le NFT, come Nike, che ha annunciato che produrrà scarpe da ginnastica virtuali e altri capi di abbigliamento, e anche la catena di supermercati Walmart sta valutando la propria criptovaluta e i propri beni NFT.

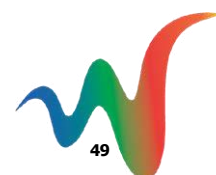
” La transazione NFT di più alto profilo è stata quella dell'artista Mike Winkelmann (alias Beeple) "Everyday: the first 5,000 days", venduta da Christie's per la strabiliante cifra di 696 milioni di dollari.

Lo stesso Winkelmann ha definito il mercato NFT "estremamente speculativo", in quanto tutto ciò che si acquista oggi potrebbe valere zero tra un mese, un anno o un decennio. E in effetti, alcuni progetti NFT sollevano dubbi sul motivo per cui le persone potrebbero averne bisogno.

Forse il miglior esempio è il progetto "The Loot: (for Adventurers)" di Dom Hofmann, cofondatore del social network Vine. L'uomo ha creato un'applicazione che genera elenchi casuali di "equipaggiamento per guerrieri" con oggetti fittizi che vanno da copricapi e armature a scarpe e gioielli. Ha poi caricato 7.777 di questi elenchi su una blockchain e ha invitato le persone a prenderli, pagando solo una tassa di transazione. Le liste sono state subito prese d'assalto e nel giro di pochi giorni sono state vendute per migliaia di dollari l'una - Coindesk stima che il valore totale del progetto abbia raggiunto i 180 milioni di dollari.

Da un lato, le persone chiedevano tanto per le loro liste, ma non necessariamente venivano acquistate da qualcuno. Inoltre, gli NFT sono scambiati in criptovalute, che a loro volta fluttuano ampiamente nel valore.

D'altra parte, il valore di tutte le cose - dai francobolli ai dipinti, dai diamanti alla stessa moneta - dipende da come vengono valutate da chi le possiede e da chi le vuole, in altre parole dalla domanda e dall'offerta. E forse non c'è una differenza così grande tra una banana attaccata al muro e un documento di testo con otto parole a caso.



COMPITO PRATICO

Titolo	Informazioni chiave sulla NFT
Tipo di attività:	Attività individuale con consulenze
L'obiettivo dell'attività:	Pratica di NFT con la presentazione di Solsea step-by-step
Competenze che l'attività sviluppa:	Sensibilizzazione alla NFT Approccio innovativo Alfabetizzazione digitale, compresi marketing digitale e SEO
Per quante persone è adatta l'attività:	1
Il tempo richiesto dall'attività:	180 min
Quanti istruttori sono necessari?	Mentore per la consulenza e la risoluzione di problemi tecnici
Altri requisiti per l'attività (spazio, attrezzature, ecc.)	Un dispositivo con una connessione internet stabile Un'opera d'arte digitale da coniare
Descrizione dell'attività:	Il processo di preparazione alla NFT consiste in 4 fasi principali che ogni partecipante deve seguire per ottenere un risultato di successo. Fase 1. Scegliere le caratteristiche descrittive che meglio si adattano a una NFT, tra cui • Categoria (Arte, Fotografia, CGI, ecc.) • Sottocategoria (disegno, scultura, collage, pittura, arti performative, video, audio) • Titolo, ad esempio "Alba" o "Foresta lussureggiante nella natura" (fino a 32 caratteri) • Una breve descrizione della NFT, ad esempio "Una ragazza che cammina lungo la strada con dei fiori" (fino a 128 caratteri) • Descrizione, ovvero una versione lunga della descrizione, che può contenere una storia sull'opera d'arte (numero illimitato di caratteri) • Fase 2. Scegliere e selezionare il licente giusto per l'NFT dall'elenco seguente: • Uso privato/Sfruttamento non commerciale • Esposizione pubblica personale/

	Sfruttamento non commerciale
--	------------------------------

	• Esposizione al pubblico/ Sfruttamento non commerciale • Riproduzione/sfruttamento commerciale • In questa fase, le royalties derivanti dalle vendite secondarie devono essere indicate in percentuale, che verrebbero pagate se il NFT venisse commercializzato (ad esempio, il 10%). Passo 3. Caricamento • Un'immagine statica di anteprima dell'NFT come file immagine JPG, GIF o PNG (max 10 MB) • Anteprima animata (opzionale, non necessaria; max 10 MB) • File dell'opera d'arte effettiva, che può essere JPG, GIF, PNG, MP4, M4A, MP3, OGG, WAV, MOV, Formati PDF (max 40 MB) Fase 4. Finalizzazione della NFT con l'aggiunta di • URL esterno, ad esempio un link al sito web in cui l'opera d'arte è presentata, descritta o venduta (ad es. Instagram, pagina e-shop) (facoltativo) • Tratti, cioè alcuni attributi che descrivono bene l'opera d'arte. Sono come parole chiave per la NFT. Potrebbero essere il colore (rosso), l'abbigliamento (casual) e così via. Una NFT può contenere diversi tratti di questo tipo.
--	--

Per saperne di più leggete il sito #WISE L'artista danese Mugaska: la mia prima NFT - un viaggio emozionante nel Metaverso <https://mugaska.com/2022/09/19/my-first-nft-an-exciting-trip-to-the-metaverse/?fbclid=IwAR35lcR-ztLEchlo94tmTzO43bECPo7av3VhzflwINChOoRSbslrFklXBFw>

Inoltre, nell'allegato 3 si trova l'album sulla mostra internazionale delle NFT create dalle donne per la prima WISE WOMEN WEEK a Vilnius, in Lituania.



Erasmus+

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

