



**DigiEduHack Solution**  
**Milan - DIGIEDUHACK UNIMIB MILAN**  
**Challenge: Digital skills for companies'**  
**digital transformation**

## **Digitization and sustainability - Digitalizzazione e sostenibilità**

### **How green are you? - Quanto sei green?**

Sustainability education to improve daily life.

L'educazione alla sostenibilità per migliorare la vita quotidiana.

#### **Team: greenMI**

##### **Team members**

MICHELANGELO RIZZUTI, ANTONELLA DI MASO, DOMENICO SPARVOLI, MICHELE LUCANTO, GIUSEPPE GRANDINETTI

##### **Contact details**

elisabetta.marafioti@unimib.it

#### **Solution Details**

##### **Solution description**

The solution found is the conception of an app that monitors and qualifies the amount of waste within the home, giving ideas and suggestions to make expenses more efficient. This solution, through continuous monitoring of payments, allows to keep family expenses under control, minimizing waste and consequently having a minimal impact on pollution. The main impact is eco-financial, meaning the app identifies the quantity to be purchased based on the user's needs, defined on the initial registration of their profile. The challenge is to educate users to responsible consumption through: empowerment campaigns, social / influencer advertising, bonuses linked to the achievement of specific goals.

La soluzione trovata è l'ideazione di un'app che monitora e qualifica l'entità degli sprechi all'interno dell'ambito domestico, dando degli spunti e dei consigli per efficientare le spese. Questa soluzione, attraverso un monitoraggio continuo dei pagamenti, permette di tenere sotto controllo le spese familiari, riducendo al minimo gli sprechi e di conseguente avere un'impatto minimo sull'inquinamento. L'impatto principale è di tipo eco-finanziario, ovvero l'app identifica la quantità da acquistare in base alle esigenze dell'utente, definite sulla registrazione iniziale del proprio profilo. La sfida è quella di educare gli utenti a un consumo responsabile attraverso: campagne di responsabilizzazione, pubblicità social/influencer, bonus legati al raggiungimento di determinati obiettivi.

## **Solution context**

FOOD WASTE

The challenge is to educate using digital tools and make individuals more responsible for their own habits.

SPRECO ALIMENTARE

La sfida è quella di educare usando strumenti digitali e rendere più responsabili gli individui rispetto alle proprie abitudini di ciascuno.

## **Solution target group**

Families residing in the municipality of Milan.

Famiglie residenti nel comune di Milano.

## **Solution impact**

ECONOMIC: Decrease in consumption costs.

ENVIRONMENT: reduction of all types of waste produced inside the home.

ECONOMICO: Diminuizione delle spese per consumi.

AMBIENTALE: diminuizione di ogni tipo di spreco prodotto all'interno delle mura domestiche.

## **Solution tweet text**

"It is not the strongest of the species that survives, nor the most intelligent, but the one most responsive to change" - "It is not the strongest of the species that survives, nor the most intelligent, but the one most responsive to change"

## **Solution innovativeness**

The application is connected to a chip located inside the waste bins that allows us to quantify consumption and waste.

L'applicazione viene collegata a un chip situato all'interno dei cestini dei rifiuti che ci permette di quantificare consumi e sprechi.

## **Solution transferability**

The technology allows the use in any urbanized digital contest.

La tecnologia permette l'utilizzo in qualsiasi contest urbano digitalizzato.

## **Solution sustainability**

Progetto pilota su Milano con opportunità di espansione in più città - Progetto pilota su Milano con opportunità di espansione in più città

## **Solution team work**

Yes, we will continue in the future - SI, continueremo in futuro