



LABORATORIO PER L'IMPRENDITORIALITÀ

GLI IMPRENDITORI DEL FUTURO PASSANO DA QUI

rete
Giovani Competenza Lavoro



Ministro per lo Sport e i Giovani

INVITALIA



AIDEA

LABORATORIO PER L'IMPRENDITORIALITÀ

Il ***Laboratorio per l'Imprenditorialità*** è una sfida rivolta a tutti gli studenti e le studentesse delle università italiane, di qualsiasi facoltà, che ha l'obiettivo di far emergere le migliori idee d'impresa.

Il Laboratorio è realizzato da Invitalia, in collaborazione con AIDEA, nell'ambito del Progetto Rete, promosso dal Ministro per lo Sport e i Giovani attraverso il Dipartimento per le Politiche Giovanili e il Servizio Civile Universale della Presidenza del Consiglio dei Ministri.



INVITALIA è l'**Agenzia nazionale per lo sviluppo**, di proprietà del Ministero dell'Economia e delle Finanze.

Dà impulso alla crescita del Paese, favorisce la competitività delle imprese e dei territori e sostiene i settori strategici e la PA.

Favorisce la creazione, lo sviluppo e il rilancio delle imprese, attraverso la gestione dei principali incentivi nazionali – E' Centrale di Committenza e Stazione Appaltante per la realizzazione di opere pubbliche – Affianca le amministrazioni nella gestione dei fondi europei e nazionali ed è impegnata nell'attuazione del PNRR.

Gestisce un'articolata offerta di **incentivi** per:

- **creare** nuove imprese
- **rafforzare** la competitività delle imprese
- **sostenere** grandi investimenti



INVITALIA: GLI INCENTIVI ALLE IMPRESE



CREIAMO NUOVE IMPRESE

Smart Money

Resto al Sud

Smart Start Italia

ON – Oltre Nuove
Imprese a Tasso Zero



FACCIAMO CRESCERE IMPRESE

Italia Economia Sociale

Fondo Cresci al Sud

Legge 181/89

Economia Circolare

Digital Transformation

Fondo Salvaguardia
Imprese

Voucher 3i



SOSTENIAMO GRANDI INVESTIMENTI

Contratti di Sviluppo

Fondo Transizione Industriale

IL PROGETTO RETE

Il Laboratorio per l'Imprenditorialità contribuisce al raggiungimento dell'obiettivo del Progetto Rete di **sviluppare la vocazione imprenditoriale dei giovani**, anche accompagnando e sostenendo la loro progettualità d'impresa.

Rete è un progetto promosso dal **Ministro per lo Sport e i Giovani**, attraverso il **Dipartimento per le Politiche Giovanili e il Servizio Civile Universale della Presidenza del Consiglio dei Ministri**, in collaborazione con **Invitalia**.

Il progetto prevede la realizzazione di **12 Hub territoriali pilota**, gestiti da Invitalia, volti a favorire la transizione dei giovani fra scuola, formazione e impresa. I primi Hub attivi sono a Nuoro, Verona, Salerno, Novara, Brindisi e Palermo, presto saranno avviati anche a L'Aquila e Reggio Calabria e in altre quattro città italiane.

Gli Hub si rivolgono a giovani e disoccupati nella fascia di età compresa tra i 16 e i 35 anni, e offrono servizi di **orientamento, formazione, esperienze di stage in Italia e all'estero ed animazione territoriale**. Luogo fisico e virtuale di aggregazione giovanile, operano come cerniera e raccordo con le esigenze di sviluppo espresse dal territorio e dalle imprese e da ponte di collegamento con le istituzioni scolastiche e le università.



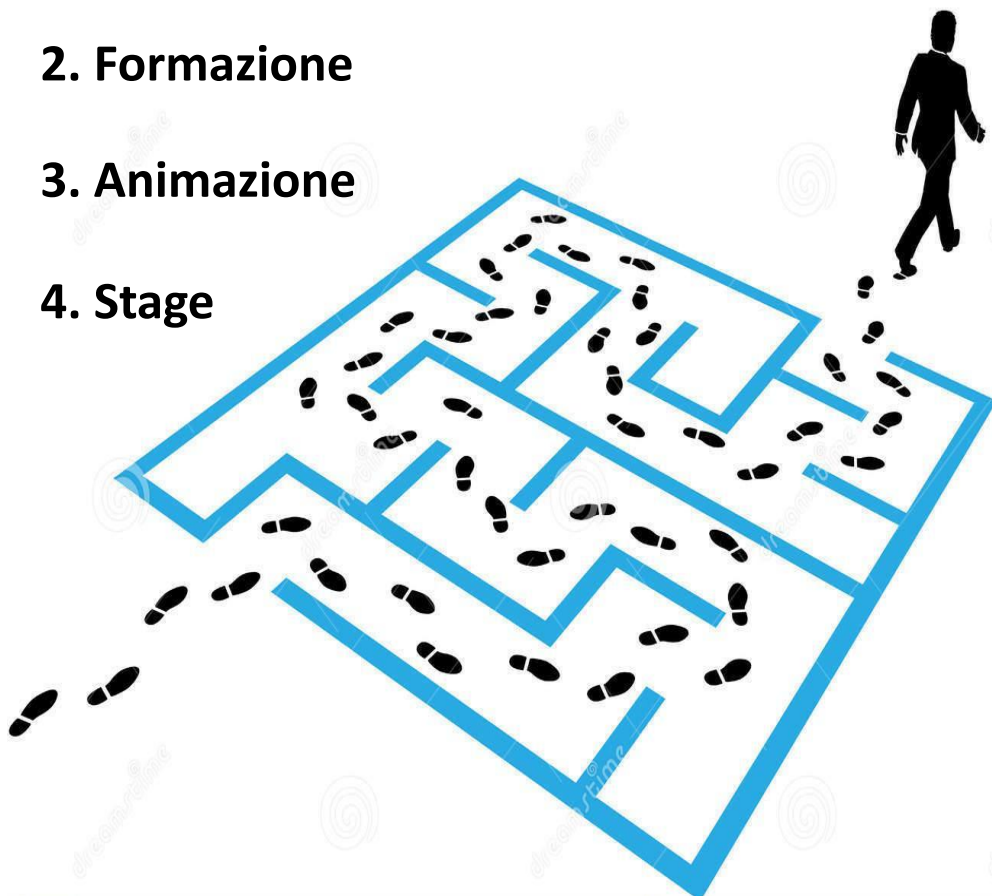
IL PROGETTO RETE – L'OFFERTA

1. Orientamento

2. Formazione

3. Animazione

4. Stage



- Percorsi e iniziative gestiti all'interno **dell'Hub**
- Percorsi realizzati presso **scuole, università, centri di ricerca, ITS**
- Networking con Amministrazioni locali, Regioni, organizzazioni del Terzo Settore
- Collaborazioni con **imprese locali e associazioni di categoria**
- Collaborazioni con **incubatori**, acceleratori di sviluppo, **scuole e università**



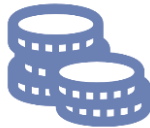
IL PROGETTO RETE – 1. ORIENTAMENTO



Bilancio di competenze
(*assessment* e analisi del profilo)



Piano di azione per l'occupabilità
(consulenza individuale per indirizzare il percorso professionale)



Accompagnamento agli incentivi
(tutoraggio e sportello Invitalia)



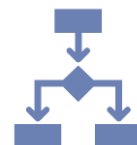
Sviluppo del progetto professionale
(piano di sviluppo professionale)





Competenze imprenditoriali

(temi economico-finanziari, creazione e sviluppo di impresa, etc.)



Competenze verticali e specialistiche

(temi *digital* e *green economy*, undertourism, innovation management, vocazioni territoriali, etc.)



Competenze per l'occupabilità

(CV, ricerca del lavoro, personal branding, etc.)



Competenze trasversali (personali e manageriali)

(autoefficacia, propensione all'apprendimento, *problem solving*, *project management*, comunicazione, etc.)





Incontri in scuole, ITS e Università

(testimonianze aziendali e incontri di sensibilizzazione e orientamento, etc.)



Sfide, giochi, simulazioni e premi

(*challenge* su creazione di impresa, gamification e *hackathon*, etc.)



Iniziative aperte

(*meeting* con startup e tavole rotonde presso l'hub, etc.)



Networking e partecipazione a iniziative del territorio

(fiere, *career day* e tavoli con le imprese e le istituzioni, etc.)



Accompagnamento allo start up d'impresa e alla fruizione delle agevolazioni pubbliche a sostegno dell'autoimprenditorialità;



La riduzione del mismatch tra scuola e lavoro è favorita anche dalla realizzazione di un programma di stage retribuiti in Italia e all'estero (in numero pari a 1.000, attraverso l'assegnazione di voucher per un importo unitario di 10.000 euro), rivolti a diplomati, laureati e laureandi under 30 anni.

L'obiettivo è consentire ai giovani di realizzare un'esperienza lavorativa altamente formativa, che sia poi spendibile sul mercato, e di facilitare il loro inserimento nel mondo del lavoro.

- ✓ Manifestazione di interesse rivolta alle aziende, accreditamento e validazione posizioni
- ✓ Call per i giovani per presentazione candidatura
- ✓ Selezione e «contrattualizzazione candidati» da parte delle aziende
- ✓ Avvio stage
- Richiesta erogazione da parte delle aziende

✓ *Attività completata*



L'Accademia Italiana di Economia Aziendale si propone di contribuire al progresso ed alla diffusione degli studi sulle discipline economico-aziendali.

E' costituita da un network di oltre **1.900 soci** – gli “Accademici” – principalmente professori universitari di economia aziendale, economia e gestione delle imprese, finanza aziendale, organizzazione e economia degli intermediari finanziari, operanti presso la quasi totalità degli Atenei italiani.

AIDEA trae origine dall'Accademia dei Logismofili, fondata in Bologna l'11 luglio **1813**, ricostituita nel 1824 con la denominazione di Accademia dei Ragionieri, quindi divenuta Regia Accademia dei Ragionieri, successivamente Accademia Nazionale di Ragioneria ed infine, dal 1980, Accademia Italiana di Economia Aziendale.



L'Accademia Italiana di Economia Aziendale come tutte le principali società scientifiche persegue i propri obiettivi istituzionali attraverso una serie di attività, tra cui:

- Pubblicazione della rivista "Journal of Management and Governance"
- Classificazione delle migliori riviste scientifiche internazionali (Journal Rating)
- Organizzazione della scuola di metodologia della ricerca e della scuola di metodologia della didattica
- Organizzazione del convegno nazionale biennale
- Creazione di gruppi di studio e di attenzione
- Confronto con altre società scientifiche ed istituzioni del mondo della ricerca e dell'università



I gruppi che intendono partecipare alla competizione sono chiamati a proporre **un'idea progettuale** che deve riguardare la creazione di una nuova impresa operante in un settore a scelta.

L'idea di business deve contribuire prioritariamente agli obiettivi della **nuova Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile di Onu Italia (unric.org)**.

A **titolo esemplificativo** e non vincolante di seguito si riportano i settori di attività su cui si focalizza il Progetto Rete di Invitalia, sui quali possono essere indirizzate le proposte progettuali:

- ✓ Agrifood
- ✓ Chimica verde, robotica e mecatronica
- ✓ Cultura e imprese creative
- ✓ Moda
- ✓ Green Economy
- ✓ Turismo, economia del mare e nuove tecnologie
- ✓ Startup innovative



COME STRUTTURARE LA PROPOSTA

Per dimostrare il valore dell'idea imprenditoriale e le sue prospettive di sviluppo, la Proposta deve contenere informazioni sui seguenti **elementi**, anche corredati da **analisi di mercato**:

- Competenze di ciascun membro del team
- Segmenti e target di clientela
- Definizione di una *value proposition* realmente innovativa
- Relazioni con i clienti e relative attività di marketing
- Canali distributivi e di vendita
- Attività chiave
- Risorse e partner strategici
- Flussi di ricavi e di entrate
- Budget economico triennale sintetico

in altri termini: **Business Model Canvas**



COME FUNZIONA LA COMPETIZIONE: UNA SFIDA IN 2 FASI

Fase 1 – Presentazione proposte (termine 15 dicembre) - I partecipanti devono formare un team e inviare la Proposta, registrandosi e caricandola nell'apposita sezione del sito www.laboratorioimprenditorialita.it

La Proposta (composta da testo, grafici e tabelle, immagini) deve avere una **dimensione massima di 20 slide in modalità presentazione** (realizzabili Powerpoint, Canva o altri software a scelta dei partecipanti) e non deve riportare alcuna indicazione circa gli autori e la loro università di appartenenza. La dimensione massima consentita per il file da caricare è **20 Mb**.

Le proposte pervenute saranno valutate in base a:

- Descrizione del modello di business
- Innovatività dell'idea di business
- Qualità dell'analisi di mercato

La valutazione porterà all'individuazione di **15 squadre** che parteciperanno alla fase successiva. La graduatoria delle Proposte con i relativi punteggi sarà pubblicata sul sito www.laboratorioimprenditorialita.it entro il 19 gennaio 2026.



COME FUNZIONA LA COMPETIZIONE: UNA SFIDA IN 2 FASI

Fase 2 – Hackaton (febbraio 2026)

Le migliori 15 Proposte competeranno in un Hackathon, cioè in una *full immersion* durante la quale i team selezionati dovranno perfezionare e presentare la loro proposta ad una Giuria di esperti, che individuerà i 5 (cinque) vincitori.

In questa attività, i team saranno assistiti da professionisti esperti che li aiuteranno a:

- analizzare i punti di forza e di debolezza della Proposta
- ottimizzare la Proposta progettuale
- progettare la struttura di un *elevator pitch*
- individuare l'incentivo, fra quelli gestiti da Invitalia, più idoneo al finanziamento della Proposta.



COME FUNZIONA LA COMPETIZIONE: UNA SFIDA IN 2 FASI

Fase 2 – Hackaton (febbraio 2026)

Le Proposte saranno valutate in base a:

- Potenzialità di mercato della Proposta
- Sostenibilità e realizzabilità della Proposta
- Efficacia della presentazione dell'elevator pitch

La valutazione porterà all'individuazione di **5 squadre** vincitrici.



COSA SI VINCE

Premi in denaro (al lordo degli oneri di legge a carico dei beneficiari):

- Team **primo classificato** un premio di **2.500,00 euro**;
- Team **secondo classificato** un premio di **1.875,00 euro**;
- Team **terzo, quarto e quinto classificato** un premio in denaro di **625,00 euro**.



Inoltre, i **primi cinque team**:

- parteciperanno ad un **Experience Tour** presso un incubatore/acceleratore nazionale, per incontrare startupper e imprenditori
- riceveranno l'accompagnamento alla presentazione della **domanda ad Invitalia** per uno dei suoi incentivi, qualora vogliano richiedere un finanziamento

Tutti i team classificati dalla **prima alla quindicesima posizione** avranno anche la possibilità di:

- seguire un **percorso formativo sull'imprenditorialità**, curato da Invitalia, che si terrà presso gli Hub territoriali Rete a partire indicativamente dal mese di febbraio 2026;
- condividere la propria esperienza nel corso di una giornata, curata da Invitalia, che si terrà in presenza presso gli Hub territoriali Rete o da remoto nell'ambito di iniziative promosse dagli Hub.



CHI PUO' PARTECIPARE

I requisiti per partecipare sono i seguenti:

- Essere iscritti ad un **corso di laurea triennale o magistrale**, di qualsiasi facoltà italiana
- Avere compiuto **massimo 29 anni** di età (alla data del 31 dicembre 2025)
- Organizzarsi in team composti da un **minimo di 3 (tre) ad un massimo di 5 (cinque) persone**. Sono ammessi e incoraggiati i team misti, composti da studenti e studentesse di università, corsi e facoltà diverse





LABORATORIO PER L'IMPRENDITORIALITÀ 2024

Coinvolti **4.700 studenti**, provenienti da **26 Atenei** distribuiti sull'intero territorio nazionale, con la presentazione di **107 progetti**.

17 i finalisti per l'Hackathon che si è svolto a Roma, presso la LUMSA.

Vincitori

Il team **EYP - Enjoy Your Pruning** ha conquistato il primo premio con un'idea rivolta al settore agricolo. Il progetto è basato su un tool immersivo che utilizza intelligenza artificiale e altre tecnologie digitali per migliorare le tecniche di potatura. Il team ha vinto il premio di 3.000 euro.

Il secondo premio è andato al team **EVOICE Pitch Deck**, che ha sviluppato un progetto legato alle cure logopediche. Il team ha vinto un premio di 1.500 euro.

Gli altri tre team classificati e vincitori, ciascuno di un premio pari a 500 euro, sono stati:

- **LiteAI** su strumenti personalizzati e inclusivi per l'apprendimento di Soft Skills
- **Trovami**, per migliorare l'incontro tra domanda e offerta di artigiani sul mercato
- **BHHyge** una community phygital che unisce spazi fisici e digitali, creando una palestra per la salute mentale.



www.laboratorioimprenditorialita.it

Tutor del Laboratorio per questo ateneo

Francesco Vitellaro

francesco.vitellaro@unige.it