

## A SCUOLA DI STARTUP 2017

### “CONTEST PER LA SELEZIONE DI IDEE, PROGETTI INNOVATIVI E STARTUP D'IMPRESA”

#### DESCRIZIONE DELL'INIZIATIVA

**auLAB** (startup che promuove la diffusione della cultura scientifica e d'impresa nelle scuole secondarie di secondo grado) e **Associazione Techgarage** (associazione attiva sul territorio per valorizzare il talento imprenditoriale e l'innovazione promuovendo la conversione di idee e tecnologie in startup di successo) in collaborazione con **dpixel** (società di consulenza specializzata nel Venture Capital tecnologico) promuove un contest per la selezione di idee, progetti innovativi e startup d'impresa riservato agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado.

L'iniziativa intende favorire la diffusione della cultura d'impresa attraverso un percorso formativo di accompagnamento allo sviluppo di idee e progetti imprenditoriali.

#### OBIETTIVI E REQUISITI

L'iniziativa si rivolge ad un pubblico di studenti dai 16 ai 20 anni delle scuole secondarie di secondo grado. L'obiettivo è quello di favorire il lavoro di gruppo e l'apprendimento collaborativo, affrontando le seguenti tematiche:

- *creazione e comunicazione d'impresa/startup;*
- *creazione d'identità digitale;*
- *comunicazione e marketing;*
- *metodologia lean;*
- *team building;*
- *business model e business plan;*
- *presentazione/pitch.*

Gli studenti acquisiranno così nuove competenze e potranno dar sfogo alla propria creatività, lavorando su un'idea al fine di trasformarla in un vero e proprio progetto imprenditoriale. I progetti potranno riguardare qualsiasi tematica purché rispettino gli standard e i criteri della commissione esaminatrice che ne accerti le potenzialità, la possibilità di sviluppo e la validità imprenditoriale.

#### DESTINATARI E SCADENZA:

Le scuole e gli studenti che intendono aderire all'iniziativa dovranno compilare un form (che è disponibile on line all'indirizzo [www.ascuoladistartup.it](http://www.ascuoladistartup.it)) Ogni scuola aderente al progetto provvederà a divulgare l'iniziativa al proprio interno, nei modi che riterrà più opportuni.

### **IL PERCORSO DI MENTORING:**

Il percorso sarà articolato in cinque fasi, durante le quali verranno realizzate attività di gruppo e momenti di mentoring individuale, con lo scopo di fornire ai team partecipanti gli strumenti utili alla focalizzazione della business idea e all'individuazione ai criteri per la presentazione efficace ai potenziali investitori:

- *le "regole del gioco";*
- *cos'è una Startup;*
- *dall'idea alla realizzazione;*
- *gli elementi utili per la strutturazione e presentazione di un progetto d'impresa;*
- *gli strumenti per la progettazione del modello di business (ad es. il Business Model Canvas).*

Al termine del percorso ogni team lavorerà alla ideazione e realizzazione dei propri progetti.

### **PRESENTAZIONE PROGETTI:**

I progetti saranno caricati sulla piattaforma online [www.aulab.it](http://www.aulab.it) e formalizzati in un format standard, sul modello del cosiddetto "Pitch Deck", che prevede la declinazione dell'idea nei seguenti capitoli:

- *Logo/nome del prodotto/servizio*
- *Target (bisogno/problema/beneficio)*
- *Idea (semplice/chiaro/motivata)*
- *Concorrenti e vantaggi competitivi*
- *Funzionamento della soluzione proposta*
- *Modello di business adottato*
- *Piano di sviluppo del progetto*
- *Descrizione del team*
- *Piano d'azione per l'ingresso nel mercato*

Terminato il caricamento dei progetti, ogni team realizzerà una presentazione dei progetti che saranno esposti e valutati da una giuria composta dai mentor di auLAB e dal comitato del DigithON.

### **FINALE:**

I migliori progetti e team, selezionati a livello nazionale, parteciperanno alla finale nazionale durante la maratona delle idee digitali DigithON e saranno chiamati a presentare sul palco delle Vecchie Segherie di Bisceglie il 23 e 24 Giugno 2017.

La grande finale sarà preceduta da due giornate formative, in cui gli studenti saranno ulteriormente formati e selezionati per presentare la loro iniziativa d'impresa.