

LABORATORIO PER L'IMPRENDITORIALITÀ

Gli imprenditori del futuro passano da qui

REGOLAMENTO

1. Cosa è il Laboratorio per l'Imprenditorialità

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

La sfida è organizzata in due fasi:

1. i partecipanti devono formare un team e costruire la Proposta per una nuova impresa;
2. le migliori 15 (quindici) Proposte selezionate competono in un Hackathon al termine del quale verranno individuati e premiati i migliori 5 (cinque) team.

I 5 team finalisti riceveranno una targa che ne attesta la posizione finale ed un premio in denaro, così come di seguito indicato:

- Team primo classificato: 2.500 euro lordi;
- Team secondo classificato: 1.850 euro lordi;
- Team terzo, quarto e quinto classificato: 625 euro lordi per ciascun team.

Per tutti gli altri team è prevista la consegna di un attestato di partecipazione.

Invitalia offrirà altresì ai 5 (cinque) team finalisti un Experience Tour, presso un incubatore o un acceleratore appartenente al proprio network, mentre ai migliori 15 (quindici) team selezionati per l'Hackathon offrirà un percorso formativo sull'imprenditorialità, da realizzare presso gli Hub territoriali del progetto "[Rete](#)" e la possibilità di condividere la propria esperienza in una giornata dedicata.

La partecipazione al Laboratorio è gratuita.

2. Perché il Laboratorio per l'Imprenditorialità

Invitalia, nell'ambito della sua missione di Agenzia nazionale per lo sviluppo d'impresa, vuole contribuire a sensibilizzare le giovani generazioni sui temi dell'imprenditorialità e sulle opportunità di finanziamento per la creazione d'impresa.

Il Laboratorio si colloca nell'ambito di "Rete", un progetto in favore delle giovani generazioni 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. Il progetto è volto allo sviluppo della vocazione d'impresa e al rafforzamento delle competenze per iniziative di autoimpiego e autoimprenditorialità, attraverso la costituzione di partenariati pubblico-privato sul territorio.

Il Laboratorio è realizzato da Invitalia in collaborazione con AIDEA, l'Accademia Italiana di Economia Aziendale, che aggrega, già dal 1823, i docenti di area economico-aziendale di tutte le università italiane.

[Invitalia](#) e [AIDEA](#), ai sensi della normativa in materia di protezione dei dati personali (Regolamento UE 679/2016), agiscono quali Autonomi Titolari del trattamento.

3. Chi può partecipare

Il Laboratorio si rivolge a studentesse e studenti italiani o stranieri di tutti i corsi di laurea, triennali e magistrali, delle università italiane, che non abbiano compiuto i 30 anni d'età entro il 31 dicembre 2025.

I partecipanti dovranno organizzarsi in team composti da un minimo di 3 (tre) fino a un massimo di 5 (cinque) persone. Ogni team dovrà indicare un referente e assegnarsi un nome. I team potranno essere supportati, fin dall'inizio della candidatura e durante tutto il percorso, dai Tutor universitari individuati da AIDEA, in collaborazione con i docenti referenti delle singole sedi universitarie aderenti. I Tutor delle sedi aderenti verranno indicati sui canali di comunicazione del Laboratorio.

Sono ammessi e incoraggiati team misti, composti da studenti e studentesse di università, corsi o sedi diverse. Ogni team può partecipare con un'unica Proposta. Ogni studente o studentessa può partecipare a un solo team.

Non può partecipare al Laboratorio:

- a. chi non è iscritto a un corso di laurea;
- b. le persone giuridiche, nelle diverse forme;



- c. chi è iscritto a corsi di formazione, master post-laurea o post-diploma e dottorati di ricerca;
- d. amministratori, dipendenti, consulenti e collaboratori con contratto continuativo di un istituto universitario.

Non vi è invece alcuna incompatibilità con la partecipazione ad altre iniziative o competizioni a carattere universitario aventi ad oggetto il tema della creazione d'impresa.

Ogni partecipante dovrà rispettare tutte le norme di questo Regolamento, a pena di esclusione.

4. Come Partecipare

Partecipare è semplice. Basta sviluppare una proposta imprenditoriale innovativa, seguendo le indicazioni dell'Allegato A.

Nel corso dell'anno accademico 2025/2026, in alcune sedi universitarie ("Sedi Tutor"), verranno organizzate presentazioni formali del Laboratorio, per dare a studenti e studentesse la possibilità di confrontarsi con un Tutor e approfondire il funzionamento della sfida.

Il team dovrà:

- redigere la Proposta in lingua italiana;
- salvare la Proposta in formato .pdf con un massimo **20 slide** in modalità presentazione (predisposte con Powerpoint, Canva o altri software a scelta dei partecipanti). La dimensione massima consentita per il file da caricare su apposita piattaforma è **20 Mb**. La Proposta potrà contenere testo, grafici e tabelle, immagini e non dovrà riportare alcuna indicazione circa gli autori e la loro università di appartenenza, per consentire di valutare il lavoro in maniera totalmente obiettiva e anonima. Non rispettare queste indicazioni comporta l'esclusione del team dalla sfida;
- compilare la scheda anagrafica dei partecipanti;
- caricare la Proposta e gli Allegati B – Dichiarazione riepilogativa per tutti i componenti del team al link www.laboratorioimprenditorialita.it, gestito da AIDEA, Autonomo Titolare del trattamento ai sensi del Regolamento (UE) Regolamento 679/2016.

I team non potranno sostituire o modificare le Proposte già inviate né modificare la composizione del team. Per eventuali richieste di chiarimento relative all'invio della Proposta è possibile contattare via e-mail la Segreteria Organizzativa del Laboratorio (info@laboratorioimprenditorialita.it).

Le Proposte vanno inviate entro e non oltre le 12: (fuso orario italiano) del 15 dicembre 2025. Le Proposte inviate oltre questa data non saranno prese in considerazione.



5. Requisiti della Proposta

La Proposta dovrà:

- rispondere a quanto richiesto nell'Allegato A;
- essere originale, cioè non essere mai stata presentata a nessun altro concorso, premio o richiesta di finanziamento;
- illustrare tutti gli aspetti relativi alla nascita di una nuova impresa innovativa, a livello di prodotti, servizi o tecnologie utilizzate.

6. Funzionamento della sfida

La sfida si svolge in due fasi:

1^ Fase: formulazione e valutazione delle Proposte

Le Proposte inviate entro i termini previsti saranno valutate da una Commissione di Valutazione composta da esperti di AIDEA e di Invitalia, sulla base dei seguenti criteri:

Criteri di valutazione	Punteggio massimo
1. Descrizione del modello di business	40
2. Innovatività dell'idea di business	35
3. Qualità dell'analisi di mercato	25
Punteggio massimo conseguibile	100

La graduatoria delle Proposte con i relativi punteggi sarà pubblicata sul sito www.laboratorioimprenditorialita.it entro il **19 gennaio 2026**. I referenti delle migliori 15 (quindici) Proposte verranno contattati direttamente dalla Segreteria Organizzativa del Laboratorio per accedere alla 2^ fase.

Le Proposte con lo stesso punteggio nell'ultima posizione utile per accedere alla 2^ fase saranno ammesse *ex aequo*. Se una Proposta ammessa rinuncia o non ha i requisiti, la graduatoria scorre.

La graduatoria indicherà il team con il nome che si è dato al momento del caricamento della Proposta (vedi articolo 3).

2^ Fase: partecipazione all'Hackthon (gennaio 2026/febbraio 2026)

L'Hackathon è una *full immersion* di due giorni durante la quale i migliori **15** (quindici) team selezionati dovranno perfezionare e presentare la loro Proposta ad una Giuria di esperti, che individuerà i 5 (cinque) vincitori.

L'Hackathon si terrà in presenza a Roma. Per le spese di trasferta e ospitalità sostenute dai team per la partecipazione all'evento è previsto un rimborso forfettario da parte dell'organizzazione a copertura dei costi sostenuti e anche in considerazione della residenza di provenienza.



Nel corso dell'Hackathon, 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 e presentare un elevator pitch;
- individuare l'incentivo, fra quelli gestiti da Invitalia, più idoneo al finanziamento della Proposta.

Al termine dell'Hackaton, una Giuria esaminerà le Proposte, selezionando i migliori 5 (cinque) team, secondo i seguenti criteri:

Criteri di valutazione	Punteggio massimo
1. Potenzialità di mercato della Proposta	40
2. Sostenibilità e realizzabilità della Proposta	40
3. Efficacia della presentazione	20
Punteggio massimo conseguibile	100

7. Che cosa si vince

I 5 (cinque) team finalisti riceveranno una targa che ne attesta la posizione finale ed un premio in denaro, così come di seguito indicato:

- Team primo classificato: 2.500 euro lordi;
- Team secondo classificato: 1.875 euro lordi;
- Team terzo, quarto e quinto classificato: 625 euro lordi per ciascun team.

I team classificati dalla prima alla quinta posizione parteciperanno anche ad un *Experience Tour* presso un incubatore/acceleratore nazionale, per incontrare startupper e imprenditori. Qualora il team voglia richiedere un finanziamento, Invitalia offrirà anche l'accompagnamento alla presentazione della domanda a uno dei suoi incentivi.

Tutti i team classificati dalla prima alla quindicesima posizione (ossia i team ammessi alla seconda fase) avranno anche la possibilità di:

- seguire un percorso formativo sull'imprenditorialità, curato da Invitalia, che si terrà presso gli Hub territoriali "Rete";
- 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.

8. Accettazione termini e condizioni – Proprietà intellettuale

Con l'invio della Proposta, i partecipanti:

- accettano integralmente i contenuti del Regolamento, dei suoi allegati e della Informativa Privacy;
- dichiarano di essere a conoscenza che i Titolari del trattamento, Invitalia e AIDEA



potranno pubblicare un abstract della Proposta presentata sui rispettivi siti web e canali social ai fini di promozione del Laboratorio per l'Imprenditorialità;

- si assumono ogni responsabilità conseguente all'utilizzo, nella proposta presentata, di soluzioni tecniche o di altra natura che violino diritti di brevetto, di autore e in genere di privativa altrui;
- garantiscono che l'elaborato è stato sviluppato autonomamente, in modo lecito, tramite scritti, informazioni e dati raccolti e utilizzati nel rispetto delle vigenti normative. In particolare, i partecipanti garantiscono che l'elaborato non è coperto da diritti di proprietà intellettuale di terzi. A tal riguardo, ogni partecipante si impegna, sin dalla data di presentazione, a manlevare e tenere indenne Invitalia e AIDEA dalle conseguenze di ogni responsabilità derivante da richieste avanzate da terzi, ivi incluse eventuali azioni legali, o derivanti da violazione delle applicabili normative anche in tema di brevetti.

9. Legge applicabile – Pubblicazione dell'avviso – Comunicazioni – Privacy

Questo avviso è regolato dalla legge italiana ed è pubblicato sul sito web www.laboratorioimprenditorialita.it a cura di AIDEA, con sede in Italia, alla quale ci si potrà rivolgere per l'esercizio dei diritti in merito al trattamento dei dati personali inoltrando una e-mail all'indirizzo info@laboratorioimprenditorialita.it.

AIDEA e Invitalia potranno cedere a terzi i dati personali conferiti per la partecipazione al Laboratorio per l'Imprenditorialità per lo svolgimento dell'Hackaton.

Con la presentazione della Proposta, i partecipanti dichiarano espressamente di aver preso visione del Regolamento e dell'Informativa resa ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR) pubblicata nella pagina dedicata e di essere quindi pienamente consapevoli delle finalità e modalità di comunicazione e diffusione dei dati personali trattati.

ALLEGATI:

- Allegato A - La Sfida
- Allegato B – Dichiarazione riepilogativa

