

MANIFESTAZIONE DI INTERESSE RIVOLTO ALLE IMPRESE PER LA CANDIDATURA DI UNA SFIDA PROGETTUALE PER LA PARTECIPAZIONE AL HACKATHON “CREHACKTIVITY” ALL’INTERNO DEL PIANO PER LE POLITICHE GIOVANILI. **ALLEGATO A – SCHEDA INFORMATIVA DEL PROGETTO**

ART. 1 – DESCRIZIONE E OBIETTIVI DEL PROGETTO

Undici Comuni del Veneto Orientale, con il supporto di UniSMART, fondazione dell’Università di Padova, lanciano **Crehacktivity 2021**, un evento di “contaminazione delle idee” in cui imprese, enti, studenti universitari e studenti dell’ultimo anno degli istituti di scuola superiore potranno condividere visioni e spunti innovativi. Quest’anno l’Hackathon ha voluto focalizzarsi su tematiche di estrema attualità, prendendo spunto dall’Agenda 2030 stilata dall’ONU. In particolare, le imprese partecipanti dovranno proporre una sfida imprenditoriale inerente a:

- Digitalizzazione e accelerazione di processi di trasformazione digitale;
- Miglioramento della sostenibilità ambientale di processi, prodotti, servizi, etc;
- Promozione dell’inclusione sociale.

Si tratta di un’iniziativa che ha lo scopo di coinvolgere le nuove generazioni nei processi sociali ed economici del territorio, riconoscendo loro il ruolo di veri protagonisti dei processi di innovazione e di risorsa indispensabile nella definizione delle nuove politiche di sviluppo del territorio. Una grande occasione di incontro, confronto, lavoro di gruppo e - perché no - anche divertimento per tutti i partecipanti.

ART. 2 – COS’È UN HACKATHON?

È un concorso a premi in cui diversi team di partecipanti lavorano in gruppo su una sfida d’impresa all’interno delle tematiche proposte, adottando un **approccio di design thinking multidisciplinare**, con l’obiettivo di sviluppare e proporre **idee innovative circa nuovi prodotti, processi o servizi**, in collaborazione con il personale delle imprese ed enti partecipanti e con il supporto di tutor esperti. È un processo che si compone di diverse tappe e si conclude con un evento finale in cui le idee vengono ulteriormente sviluppate. Infine, i progetti realizzati dai team verranno presentati alla giuria e ad una platea composta da concittadini, imprese, istituzioni, giornalisti e stakeholder locali.

L’evento si configura inoltre come un’ottima **occasione di visibilità** per le imprese ed enti che lanceranno le sfide, i quali avranno più occasioni di incontro e scambio con giovani talenti, raccogliendo idee “fresche” ed innovative per il proprio business. Ma non solo: durante il percorso, verranno organizzati, per le imprese ed enti partecipanti, dei **workshop formativi** (non obbligatori, ma di forte utilità) esclusivi che si concentreranno sull’impatto economico, sociale e imprenditoriale degli obiettivi ONU 2030, nonché sulle opportunità emerse per il post-pandemia COVID-19 per il mondo dell’imprenditoria. Un’occasione importante per approfondire tematiche di estrema attualità per il mondo delle organizzazioni.

ART. 3 – IMPEGNO RICHIESTO ALLE IMPRESE PARTECIPANTI

Identificare un **referente interno** di supporto per lo svolgimento di alcune attività, tra le quali:

- Interfacciarsi con gli organizzatori per fornire le informazioni utili a definire le sfide;
- Partecipare a: (i) **“Evento di lancio”**: evento iniziale di presentazione delle sfide e formazione dei team, (ii) **“Evento finale”**: evento conclusivo e premiazioni finali;
- Partecipazione **non obbligatoria** ad alcuni **workshop formativi** inerenti a due temi principali:
 - le tematiche contenute nell’agenda 2030 stilata dall’ONU;
 - gli effetti della pandemia e le nuove opportunità per il mondo del lavoro.

- Nella fase di lavoro di gruppo, prestare la propria disponibilità per almeno 1 incontro con il team (anche da remoto).

ART. 4 – OUTPUT DEL PROGETTO E OPPORTUNITÀ

- La partecipazione da parte degli enti e imprese è a **titolo non oneroso** ma i posti sono limitati;
- Un’ottima opportunità per **fare recruiting**: numerose occasioni per conoscere giovani talenti, vedendoli lavorare in gruppo su sfide complesse e multidisciplinari; Un’ottima opportunità per **fare employer branding**: è un’occasione per far conoscere la propria impresa aumentando l’attrazione e la fidelizzazione dei talenti che si apprestano ad affacciarsi sul mercato del lavoro;
- Un’occasione unica di **raccolta di idee e spunti innovativi** da integrare al proprio business;
- **Grande visibilità** per l’impresa e il suo logo in tutta la fase di promozione e conduzione dell’evento, verso le Università del territorio, gli studenti delle scuole superiori, i cittadini, le istituzioni e gli stakeholder del territorio;

ART. 5 – TEMPI DI SVILUPPO

