



# Campionato Universitario Makers

## II edizione

IL PRIMO EVENTO UNIVERSITARIO DEDICATO AI MAKERS

Digithon – Bisceglie, 7 settembre 2018

# Chi siamo?

Giornata torrida di inizio luglio 2016. La temperatura supera i 30 gradi. Un giovane ricercatore matematico e un non più giovane consulente marketing progettano un torneo per studenti e laureati STEM che prevede l'utilizzo di sensori e microcontrollori.

Passano i mesi e la curiosità di aziende e università aumenta. Da quel progetto nascono altre idee e progetti. Due informatici ed un altro giovane matematico entrano nel team: a gennaio 2018 nasce Math2B, come «spin off» di Alumni Mathematica e, in un continuo divenire, si propone come protagonista nella progettazione ed organizzazione di *contest* e *serious games* per studenti, laureandi, laureati ed imprese.

Attraverso la ***gamification*** riusciamo a formare giovani con competenze reali di *problem solving* e a risolvere problemi di ottimizzazione in azienda.



VINCENZO RUSSO

Co-founder  
CEO



STEFANO FRANCO

Co-founder  
Algorithm & Business Developer



PIERPAOLO BASILE

Co-founder  
Researcher



GUGLIELMO RUTIGLIANO

Co-founder  
IT



MARCO GADALETA

Co-founder  
Numerical Analyst



# Cos'è?

Il **Campionato Universitario “Makers”** è il primo torneo italiano di realizzazione di progetti dell'***Internet of Things (IoT)*** del mondo Maker, rivolto a studenti, laureandi e neolaureati, sia triennali sia magistrali, in discipline scientifiche ed ingegneristiche delle principali Università e dei Politecnici in Italia.

# Perché? Analisi di scenario

Uno dei temi di **Industria 4.0** è lo sviluppo e la diffusione delle tecnologie dell'**Internet of Things (IoT)** sia nelle attività *business* sia nelle attività *consumer*.

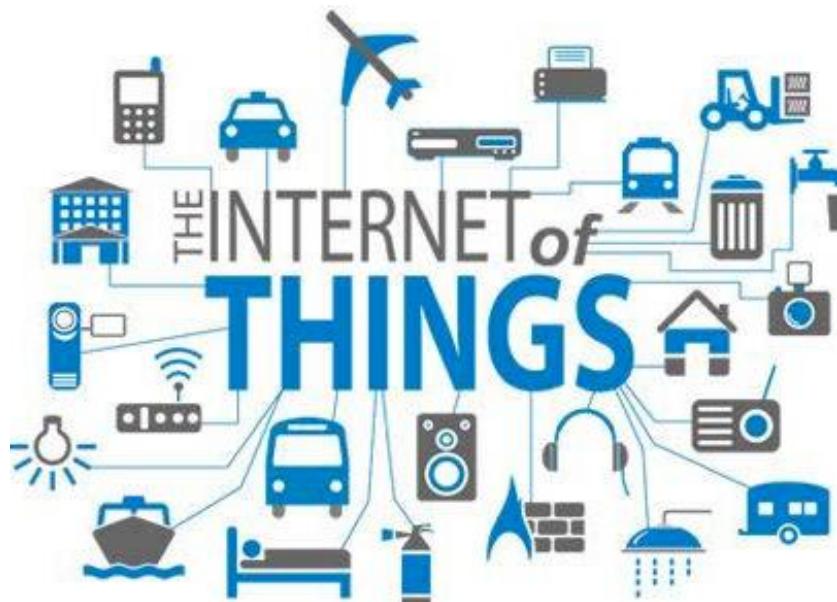
Nei prossimi anni, gli investimenti pubblici e privati convergeranno verso questo tema ed occorrerà formare e aggiornare i lavoratori delle aziende interessate a cogliere i benefici del mondo **IoT**.

La **formazione** diventerà fondamentale ed avrà anche valenza etica: servirà a valorizzare le competenze dei nativi digitali e ad evitare che il progresso tecnologico spazzi via dal mercato una intera generazione di lavoratori che non sono nativi digitali e che già oggi hanno forti difficoltà all'interno dei processi produttivi.

# Perché? Qualche dato

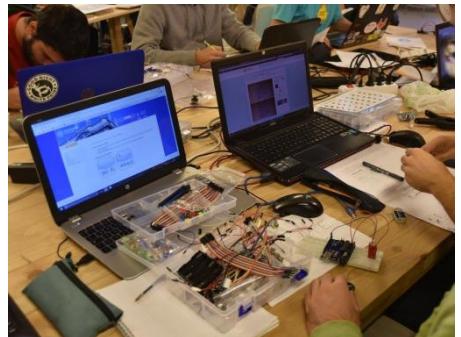
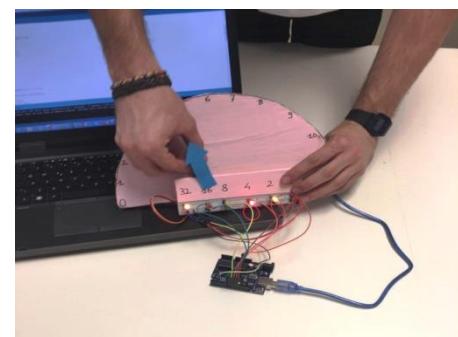
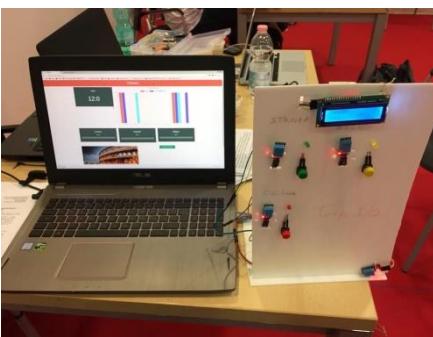
Entro il **2030** ci saranno nel mondo:

- 80 miliardi di dispositivi collegati in rete – fonte «The Economist», 2015
- 3.000 miliardi di sensori - fonte «The Economist», 2015
- 35 ZB (35 Zettabytes = 35 miliardi di Terabytes = 35.000 miliardi di Gigabytes) di dati – fonte «INTEL», 2015



# La competizione

Il campionato si articola in **6 tappe locali + 1 finale nazionale** che si svolgerà a fine 2018. I partecipanti, divisi per ciascuna tappa in massimo **20 team** di **3 elementi**, hanno come obiettivo la progettazione e la costruzione di un *output* in un tempo limite di **8 ore**, in base ad una traccia estratta a sorte da 3 tracce definite da Math2B sul tema Industria 4.0, utilizzando dei componenti elettronici (microcontrollori, sensori, ecc.) forniti dall'organizzazione.

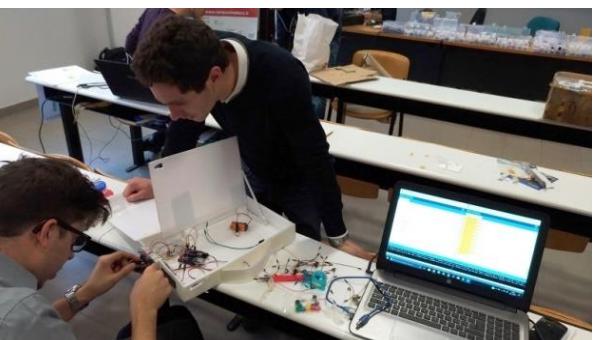
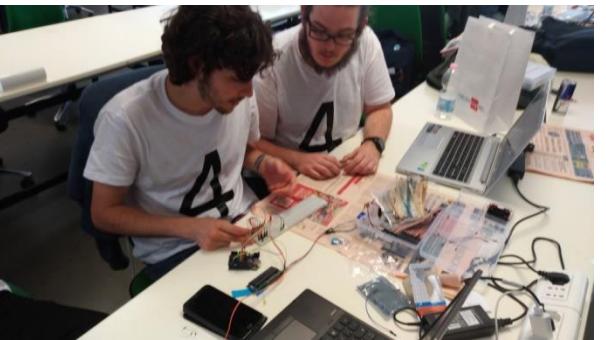


# Il target

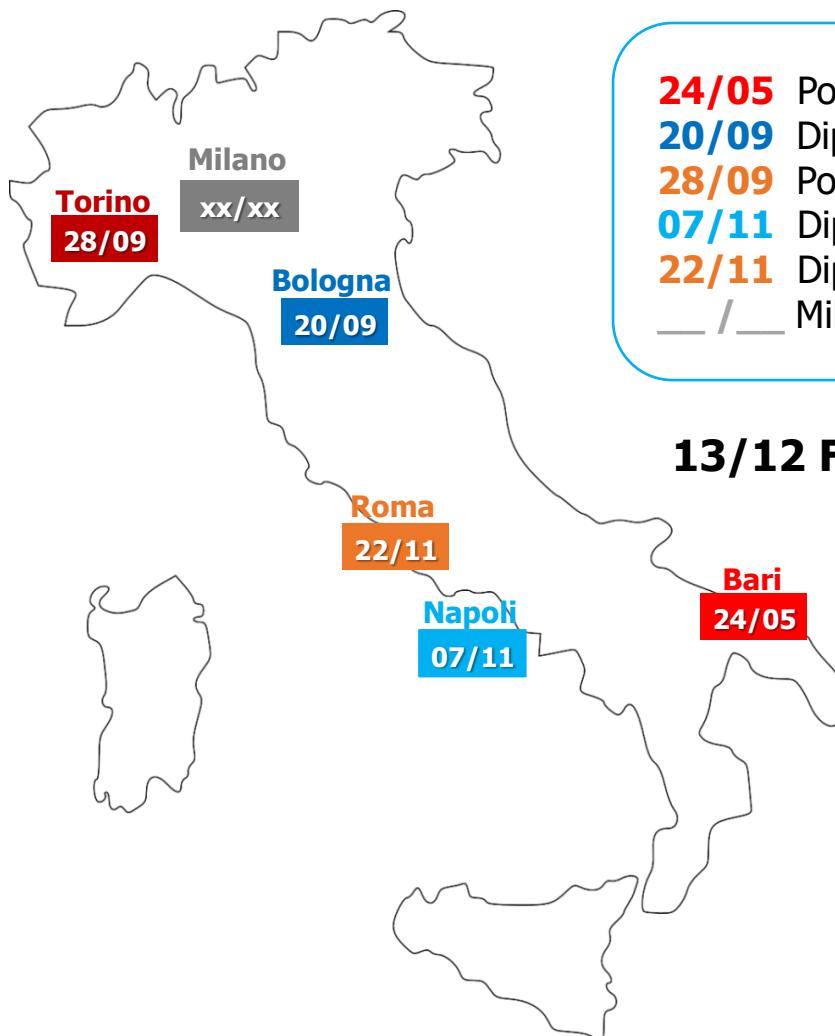
**Studenti, laureandi e neo-laureati** sia triennali sia magistrali in discipline scientifiche (**Fisica, Informatica, Matematica**) ed ingegneristiche (**Ingegneria Aerospaziale, Ingegneria Elettrica, Ingegneria Elettronica, Ingegneria Gestionale, Ingegneria Informatica, Ingegneria Meccanica** e simili) delle principali Università e dei Politecnici in Italia nati nel periodo **1989 - 1999**.







# Le tappe



- 24/05** Politecnico di Bari
- 20/09** Dip. di Informatica Scienza ed Ingegneria - Università di Bologna
- 28/09** Politecnico di Torino
- 07/11** Dip. di Fisica – Università di Napoli Federico II
- 22/11** Dip. di Ingegneria – Università Roma Tre
- / — Milano, in corso di definizione

**13/12 Finale Nazionale - smau  Napoli**

# Il piano di comunicazione

La piattaforma di riferimento per la *community* è **Facebook**, attraverso cui i giocatori riceveranno informazioni o notizie dalle aziende e dagli organizzatori e possono comunicare direttamente tra loro, dando vita ad un *pool* di talenti.

Per rendere più virale il campionato è previsto il **PREMIO SOCIAL** su Facebook, una votazione per la scelta del “miglior *output*” a colpi di like che consente al team vincitore di accedere alla FINALE NAZIONALE.

Nel **sito web** del Campionato sono indicate le sedi e le date delle tappe, i loghi delle aziende sponsor, le squadre, le foto e i video degli output di ciascuna tappa e della finale.

Il **canale ufficiale Youtube** del Campionato contiene i video dei mini-pitch di tutti i team partecipanti.

Nel 2018 si prevede la partecipazione di oltre **300 concorrenti**. La campagna di comunicazione raggiungerà quasi **80.000 studenti e neo-laureati** in target.

# Il piano di comunicazione

- Comunicazione diretta ai docenti delle **Università target**;
- *One to One* tra **Docenti/Ricercatori** e Studenti (la competizione si svolge in Aula sotto la guida dei Docenti, alcune Università potranno rilasciare crediti formativi come attività di laboratorio);
- Promozione sul sito del torneo ([www.campunimakers.it](http://www.campunimakers.it)), sui siti delle **Università** e su **Facebook**;
- Coinvolgimento diretto delle principali **Associazioni Universitarie**;
- Campagne **D.E.M. /newsletter** sui database di eventuali media partner.



# Gli studenti e le aziende

I team vincitori di tappa gareggiano nella finale nazionale con delle componenti elettroniche avanzate allo scopo di favorire la realizzazione di *output* a maggiore contenuto tecnologico.

Un ruolo importante nel campionato è assegnato alle aziende che potranno intervenire, a seconda del livello di coinvolgimento, nelle gare locali: le aziende potranno essere presenti nella giuria, raccogliere i cv dei partecipanti, testare sul campo le dinamiche di gruppo all'interno dei team, fornire suggerimenti con dei tutor, mettere in palio dei premi, organizzare un *visiting* aziendale per i migliori talenti, avviare o sviluppare collaborazioni con il corpo docente delle Università ospitanti per eventuali progetti di ricerca e con l'Ufficio Placement per tirocini formativi, stage, selezioni.



# Le Università e il Campionato

Per ciascuna Università **l'attivazione di una tappa** significa:

- concedere agli studenti, laureandi e laureati un'**esperienza** extra-curriculare formativa, utile e anche divertente e la possibilità di farsi notare da importanti aziende locali, nazionali ed internazionali;
- permettere ai partecipanti di dar sfogo alla loro **creatività** attraverso la progettazione di prototipi e piccoli dispositivi;
- entrare in un circuito di Università realmente attente all'evoluzione di nuove modalità di **formazione** e al mondo dell'**Internet of Things**, beneficiando così di una **campagna pubblicitaria** a livello nazionale;
- attivare o sviluppare i **contatti** con i responsabili aziendali interessati a conoscere i giovani talenti del territorio per attività di R&D o di networking.

# Cosa è successo nell'edizione 2017?

## LE TAPPE

**23/05 Bari** – Campus Universitario Politecnico di Bari

**21/09 Torino** - Politecnico di Torino

**26/10 Milano** – Polifactory - Politecnico di Milano

**24/11 Roma** – Università Roma Tre

**01/12 Finale Nazionale** – Maker Faire ROME 2017

## LE AZIENDE



## I PARTNER



## GLI SPONSOR



## SPECIAL THANKS TO



Spin-off di Alumni Mathematica

# Cosa è successo nell'edizione 2017?

## LE UNIVERSITA' E GLI ENTI COINVOLTI NELLA PROMOZIONE

- **Politecnico di Bari, Università deli Studi di Bari**, Balab, Barimakers, BGEEK, GDG Bari.
- **Politecnico di Torino**, HotBlack Robotics, Rokers.
- **Career Service del Politecnico di Milano, Polifactory**.
- **Università Roma Tre, Università La Sapienza**, Porta Futuro Lazio.



## I NUMERI

- Circa **120** studenti e laureandi partecipanti. Oltre **30.000** studenti raggiunti dalla promozione
- Circa **600** fan nella pagina ufficiale del Campionato Universitario Makers (quasi tutti ingegneri ed informatici).
- **Redditività del progetto: 42%**

## I RICONOSCIMENTI

- Il format è stato inserito nella *shortlist* della categoria *Nurturing Employability* del **REIMAGINE EDUCATION AWARDS** di **QS**, uno dei più importanti premi a livello mondiale sull'innovazione tecnologica nei processi di formazione

# La partecipazione aziendale

Partecipare ad una o più tappe del Campionato Universitario Makers significa per le aziende

- sviluppare un'azione di **CSR** supportando i giovani nel loro percorso;
- entrare nelle **Università** a diretto contatto con gli studenti attraverso la visibilità derivante dalla campagna di comunicazione e dalla presenza di delegati aziendali durante la gara;
- attivare o sviluppare i contatti con il **corpo docente** delle Università ospitanti per attività di R&D o di networking;
- conoscere giovani ad altissimo potenziale e profili difficilmente reperibili sul mercato.



CAMPIONATO  
UNIVERSITARIO  
MAKERS



[www.competizionemakers.it](http://www.competizionemakers.it)

# ...e quest'anno

In partnership con



Aziende presenti



Sponsor



Si ringrazia



Sponsor tecnici



Media partner

Makers

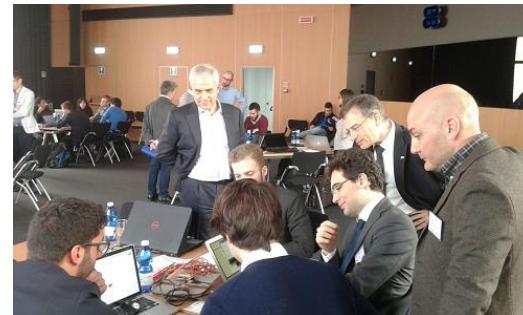


Spin-off di Alumni Mathematica

# Non solo «Campionato»: le declinazioni del «game»

Il *game* può essere anche declinato come

- prova di gruppo negli **assessment**;
- attività di **team building**, **contest** aziendali e giornate speciali aziendali;
- punto di partenza per un **brain storming** sull'idea di un nuovo prodotto o processo (prototipazione);
- innovativo strumento e processo di **formazione** sul campo in ambito informatico e tecnologico.



# Per informazioni



## **Math2B s.r.l.**

Via Giovanni Amendola 191/G – 70126 Bari

Tel: +39 080 2227590

P.I.: 08119870726

[www.math2b.it](http://www.math2b.it)

[www.campunimakers.it](http://www.campunimakers.it)

[info@math2b.it](mailto:info@math2b.it)

## **Vincenzo Russo**

Mob: +39 347 9049935

[v.russo@math2b.it](mailto:v.russo@math2b.it)