



Piazza Salvo D'Acquisto c/o "La Calamita" – 50054 Fucecchio (FI)  
info@borsadistudiocuoio.it

## **Bando di Borsa di Studio "Giovani Menti, Grandi Imprese"**

**Ente Promotore:** BNI Cuoio

**Tema del Bando:** Sviluppo della Competenza Imprenditoriale tra gli studenti degli Istituti secondari superiori nella zona del Cuoio, dell'Empolese Valdelsa e della Valdera.

**Finalità:** Stimolare e supportare la cultura imprenditoriale tra gli studenti. Facilitare lo sviluppo di competenze quali creatività, problem-solving e pensiero critico, attraverso la realizzazione di progetti che generano valore a livello sociale, culturale e/o economico.

**Destinatari:** I partecipanti devono frequentare una delle classi tra 3°, 4° e 5° superiore.

**Dotazione della Borsa di Studio:**

**- Per i Progetti vincitori:**

- € 1000 per il primo classificato
- € 500 per il secondo classificato
- € 250 per il terzo classificato

- **Per la Scuola con il maggior punteggio complessivo:** 1000€ da utilizzare per l'acquisto di materiali o per iniziative che supportano la cultura imprenditoriale e innovativa.

1° classificato	10 punti
2° classificato	8 punti
3° classificato	6 punti
4° classificato	5 punti
5° classificato	4 punti
Non classificati	1 punto

**Modalità e requisiti di Partecipazione:**

1. **Formazione dei Team:** Gli studenti possono partecipare singolarmente o formando team di massimo 4 componenti.
2. I partecipanti devono frequentare una delle classi tra 3°, 4° e 5° superiore.
3. La proposta deve essere originale e non copiare campagne preesistenti.

#### 4. TIPOLOGIE DI PROGETTI:

- a. **SIMULAZIONE D'IMPRESA.** Obiettivo: far comprendere agli studenti il funzionamento di un'azienda, dalla concezione dell'idea all'attuazione pratica. Selezionare studenti che desiderano simulare la creazione di una nuova impresa, attraverso l'ideazione, la pianificazione e la gestione di un'azienda fittizia.
  - i. **Selezione dell'idea:** Gli studenti devono scegliere un'idea di prodotto o servizio su cui basare la loro impresa simulata.
  - ii. **Ricerca di mercato:** Ogni gruppo effettua una ricerca per comprendere le esigenze del mercato, identificare la concorrenza e definire il proprio segmento di clienti.
  - iii. **Business plan:** Basandosi sulla loro ricerca, gli studenti elaborano un business plan che comprenda una descrizione dell'idea, un'analisi SWOT (forze, debolezze, opportunità, minacce), strategie di marketing, previsioni finanziarie e operazioni giornaliere.
  - iv. **Simulazione operativa:** Gli studenti possono "lanciare" virtualmente la loro impresa, immaginando e descrivendo le sfide legate alla produzione, alla distribuzione, alle vendite e alla gestione delle risorse.  
A seconda delle risorse disponibili, potrebbero anche creare siti web demo, campagne pubblicitarie fittive o prototipi del prodotto.
  - v. **Feedback e valutazione:** Alla fine del progetto, ogni gruppo presenta la sua impresa alla giuria, che fornirà feedback e valuterà il successo della simulazione.



b. **PROGETTO DI CROWDFUNDING.** Obiettivo: far familiarizzare gli studenti con il concetto di crowdfunding come mezzo per raccogliere capitali e promuovere un'idea.

Selezionare gruppi di studenti interessati a sviluppare e promuovere una campagna di crowdfunding simulata, apprendendo le dinamiche della raccolta fondi e del marketing.

i. **Scegliere un'idea:** Come nella simulazione dell'impresa, gli studenti possono iniziare selezionando un'idea di prodotto o servizio che ritengono possa attirare l'interesse del pubblico.

ii. **Creare una campagna:** Gli studenti devono progettare una campagna di crowdfunding che includa una chiara descrizione del prodotto/servizio, video promozionali, immagini, obiettivi di finanziamento e possibili ricompense per gli sostenitori.

iii. **Promozione:** Una volta creata la campagna, gli studenti devono simulare la promozione attraverso i vari canali come i social media, email, pubblicità, eventi, ecc.  
Il focus qui è sulla strategia di marketing e sulla capacità di attirare potenziali sostenitori.

iv. **Valutazione:** Al termine del progetto, ogni gruppo presenta la sua campagna alla giuria, che fornirà feedback e valuterà il successo della simulazione.





**Presentazione dei Progetti:** I progetti dovranno essere presentati entro il 31 marzo 2024.

**Criteri di Valutazione:**

I progetti saranno valutati in base ai seguenti criteri:

- Originalità dell'idea
- Innovazione e Creatività
- Fattibilità e potenziale di mercato
- Competenze e background del gruppo
- Impatto Sociale, Culturale o Economico
- Coerenza e Chiarezza della Presentazione
- Grado di Inclusività e Accessibilità
- Qualità e chiarezza della strategia di marketing.

**Fasi del Concorso:**

1. **Lancio del Bando:** 15 gennaio 2024
  2. **Scadenza per la Presentazione dei Progetti:** 31 marzo 2024
  3. **Valutazione dei Progetti:** Entro il 30 aprile 2024
  4. **Premiazione dei Vincitori:** 4 maggio 2024
- 

### **Procedura di Presentazione:**

- I progetti dovranno essere inviati in formato digitale al seguente indirizzo: [info@borsadistudiocuoio.it](mailto:info@borsadistudiocuoio.it)
- Ogni progetto dovrà includere: un documento descrittivo, eventuali prototipi, presentazioni o demo, un video di presentazione della durata massima di 10 minuti.
- Tutti i documenti e materiali dovranno essere in lingua italiana.

### **Premiazioni:**

I vincitori saranno annunciati durante un evento pubblico di BNI, in data sabato 4 maggio 2024, presso "La Calamita".

**Composizione della giuria:** Comitato BNI Cuoio (5 membri)

### **Note Legali:**

- L'ente promotore si riserva il diritto di apportare modifiche al bando in caso di necessità, garantendo adeguata comunicazione attraverso i canali ufficiali.
- Tutti i progetti inviati resteranno di proprietà degli autori, i quali garantiranno il diritto all'ente promotore di utilizzarli per finalità di comunicazione e promozione dell'iniziativa.

### **Contatti e Informazioni:**

Per ulteriori informazioni, si prega di contattare l'indirizzo email: [info@borsadistudiocuoio.it](mailto:info@borsadistudiocuoio.it).