

# 1

## PRIMA FASE

### ORIENTAMENTO INFORMATIVO

Le attività di orientamento informativo si prefiggono di presentare l'offerta formativa, approfondire il tema specifico della Digital Transition e raccogliere adesioni qualificate per le fasi successive. Questo sarà possibile sia tramite l'adesione on line, sia in presenza. I giovani da inserire nel percorso di formazione saranno selezionati sulla base dei curriculum, garantendo un equilibrio fra differenti competenze e background.

## STRUMENTI

- Eventi pubblici di sensibilizzazione
- Seminari informativi e incontri con professionisti del settore
- Valutazioni di gruppo ed individuali
- Sito Web

## FOCUS

- La Transizione Digitale
- Interventi tematici di speaker di Aziende (nazionali ed internazionali) protagoniste della Digital transition
- Testimonianza da parte di startupper innovativi con interviste e spazio per sessioni di Q&A con il pubblico (in particolare, storie di successo delle attività di open innovation dell'Università di Urbino e start up incubate da BP Cube).
- L'ecosistema Marchigiano e le esigenze delle aziende
- Opportunità di mercato per nuove attività imprenditoriali.

## TALENT

### Selezione di circa 100 partecipanti

che prenderanno parte alla seconda fase del progetto. I giovani saranno selezionati sulla base del loro CV e di un breve questionario, i formatori valuteranno il bilancio delle competenze, la motivazione e l'attitudine dei candidati cosicché le attività del progetto saranno offerte ai più meritevoli.

## FOCUS

- Soft Skills & Communication Strategies
- Creative Thinking Design & Problem-solving
- Innovazione
- Start up e Imprenditorialità

# 2

## SECONDA FASE

### ORIENTAMENTO FORMATIVO

L'orientamento formativo si divide in due tipi di formazione, una accademica e di acquisizione delle conoscenze, ed una più pratica ed esperienziale, anche grazie al supporto di contenuti resi disponibili su una piattaforma di e-learning.

## TALENT

### Selezione di circa 40 partecipanti

che prenderanno parte alla terza fase del progetto.

## STRUMENTI

- Formazione Formale, e Acquisizione delle conoscenze: Contamination Lab (CLab) organizzati dall'università di Urbino e Corsi di formazione sui temi in focus, organizzati da w.academy.
- Outdoor: Eventi di team-building per lo sviluppo di soft-skills imprenditoriali attraverso attività outdoor.

# 3

## TERZA FASE

### CONSULENZA ORIENTATIVA

Questa fase pone il focus sulle business idea generate durante la fase di Orientamento Formativo, allo scopo di identificare ed analizzare le criticità di ogni progetto, costruendo la base per la definizione di modelli atti alla valutazione delle idee business.

## FOCUS

- Risorse del personale necessarie per portare avanti i progetti in termini di know-how e competenze;
- Analisi del mercato nazionale ed internazionale e del grado di attrattività dei servizi/prodotti proposti;
- Analisi delle problematiche gestionali, in particolare logistica e distribuzione;
- Politiche di gestione dei potenziali clienti;

## STRUMENTI

- Attività di Brainstorming
- Analisi SWOT
- Business Model Canvas

## STRUMENTI

- Business Plan il cui scopo sarà quello di stabilire l'effettiva fattibilità delle diverse idee imprenditoriali
- Borse di studio per visitare co-working europei per 5 giorni

## TALENT

### Selezione di 10 partecipanti al Pitch Contest

# 4

## TUTORAGGIO E ORIENTAMENTO NEI PROCESSI DI ACCOMPAGNAMENTO

Sulla base dei risultati delle precedenti fasi di orientamento, verranno attivati piani di tutoring e mentorship per trasformare le migliori Business Idea, in veri e propri Business Plan.

## PITCH CONTEST

Il contest vedrà affrontarsi tutti i gruppi di giovani arrivati a predisporre un Business Plan vero e proprio. I partecipanti avranno la possibilità di presentare ad una platea di esperti e player del settore digitale ed investitori la loro Business Idea attraverso un pitch (presentazione). Ogni team (o persona singola) avrà 10 minuti di tempo per presentare gli elementi chiave della propria idea. La giuria selezionerà i migliori 5 pitch che verranno incoronati vincitori e che potranno usufruire dei premi messi in palio. I vincitori verranno accompagnati dai consulenti dell'incubatore BP Cube in un processo di incubazione ed accelerazione.

## TALENT

### Selezione di 20 progetti

realizzati da gruppi o singoli che prenderanno parte alla quarta fase.

## IL PROGETTO

Il progetto si propone di formare, riqualificare e valorizzare la fascia di popolazione più giovane (18-34 anni) grazie a momenti informativi, formativi e di orientamento all'imprenditorialità e al mindset imprenditoriale.

**L'obiettivo è assicurare ai giovani in uscita dal percorso previsto dal progetto tutte le competenze necessarie a trasformare la propria idea imprenditoriale in una start-up o, allo stesso modo, ad inserirsi nel mondo del lavoro in modo più professionale.**

Il progetto si articola in due wave, una per ogni metà dell'anno, ognuna delle quali è strutturata in quattro fasi: orientamento informativo, orientamento formativo, consulenza orientativa, tutoraggio, orientamento nei processi di accompagnamento. Il progetto avrà una durata di 18 mesi durante i quali si prevedono molteplici iniziative per stimolare il networking e favorire lo sviluppo di relazioni con il tessuto imprenditoriale marchigiano e nazionale.

## TARGET

**L'iniziativa si rivolge a tutti i giovani di età compresa tra 18- 34 anni, disoccupati e residenti nella Regione Marche, in possesso di diploma**

**o laurea**, che vogliono acquisire tutte le competenze necessarie ad affrontare il tema della Transizione Digitale, con l'obiettivo di riqualificare il proprio profilo professionale, trasformare la propria idea imprenditoriale in una start-up fino ad avviare un'attività imprenditoriale.

18 - 34 TARGET

4 FASI

18 MESI

5 PROGETTI VINCITORI

**Il progetto è stato interamente finanziato dalla Regione Marche. Digitalents, Opportunità per la transizione digitale delle PMI** è progetto che nasce da un partenariato composto da quattro tipologie di soggetti:

### INCUBATORE CERTIFICATO

**BP Cube s.r.l.**

Pesaro

[www.bpcube.com](http://www.bpcube.com)

### UNIVERSITÀ

**Università degli Studi di Urbino Carlo Bo**

[www.uniurb.it/terzmissione](http://www.uniurb.it/terzmissione)

### AGENZIA FORMATIVA

**w.academy s.r.l.**

Pesaro

[www.w.academy](http://www.w.academy)

### START UP INNOVATIVA

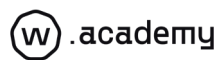
**MANIFATTURA s.r.l.**

Pesaro

[www.manifattura2020.com](http://www.manifattura2020.com)

**SCOPRI DI PIÙ  
CON UN TAG**

Avvicina il tuo smartphone ed entra nel mondo di DIGITALENTS



PROGETTO DIGITALENTS SOGGETTO PROPONENTE CAPOFILA BP CUBE srl - Codice SIFORM 1084029 - POR FSE 2014/2020 - Asse I Pdl 8.1  
Avviso pubblico DDPF N. 784/IFD/2021

**DIGI  
TAL  
ENTS**

digital • talents