

**COESIONE  
ITALIA 21-27**

**LAZIO**



**CALL**  
**Hackathon TusciaCultura**

**Programma Regionale Lazio FESR 2021-2027**

**Obiettivo Specifico I.3**

*Rafforzare la crescita sostenibile e la competitività delle PMI e la creazione di posti di lavoro nelle PMI, anche grazie agli investimenti produttivi*



## Premessa

In attuazione del Progetto della Regione Lazio “Potenziamento Rete Spazio Attivo”, PR Lazio FESR 2021/2027 - Obiettivo Specifico 1.3 *Rafforzare la crescita sostenibile e la competitività delle PMI e la creazione di posti di lavoro nelle PMI, anche grazie agli investimenti produttivi*, Lazio Innova, attraverso lo Spazio Attivo di Viterbo, per rispondere ai fabbisogni espressi dalle MPMI, lancia la maratona di progettazione “Hackathon TusciaCultura” tra studenti universitari, incentrato sulla ricerca di soluzioni innovative e digitali<sup>1</sup>.

L'hackathon si articola in una maratona di progettazione finalizzata all'acquisizione di soluzioni innovative e digitali, da parte del sistema imprenditoriale e a facilitare la diffusione di competenze imprenditoriali innovative e tecnologiche tra gli studenti, che saranno organizzati in team per rispondere alle sfide lanciate dalle imprese culturali coinvolte.

La maratona si propone inoltre di:

- favorire l'innovazione: stimolare l'innovazione nell'ambito dei settori indentificati attraverso anche le nuove tecnologie digitali, consentendo ai partecipanti di identificare soluzioni che possano rispondere alle esigenze delle imprese dell'industria culturale e creativa
- approfondire la conoscenza di settori strategici per la Regione Lazio: approfondire le dinamiche e i trend di mercato di alcuni dei settori più importanti dell'economia regionale e, al contempo, creare consapevolezza e professionalità in alcuni campi, che richiedono maggiore competitività come quelli dell'Economia della Cultura;
- sviluppare soluzioni che potranno essere oggetto di successiva prototipazione e creazione di startup: offrire ai partecipanti il supporto di esperti e di tecnici del Fab Lab, per quelle soluzioni che potranno divenire oggetto di successiva prototipazione e validazione economica.

## I. Contenuti

Coerentemente con il duplice obiettivo di individuare la domanda di soluzioni innovative e di accompagnare la progettazione da tali soluzioni da parte degli studenti universitari, Spazio Attivo di Viterbo, propone una maratona di progettazione, che si articola nei due seguenti passaggi preliminari:

- a) **manifestazione di interesse** (“domanda”) di Imprese (MPMI) che operano nella filiera culturale e creativa, che intendono migliorare i loro prodotti e/o servizi con soluzioni innovative e digitali;
- b) **selezione degli studenti universitari**, che intendono partecipare all'iniziativa per rispondere con soluzioni innovative e digitali, alle richieste delle imprese aderenti, secondo quanto previsto dal Regolamento allegato.

---

<sup>1</sup> Settori ammissibili specificato nel punto 2.1 del presente avviso

Gli studenti universitari ammessi, parteciperanno ad una maratona di progettazione di due settimane i cui risultati verranno presentati durante la seconda Edizione del Festival nazionale dell'Economia della Cultura in programma a Viterbo il 21 novembre 2025.

Nello specifico il percorso è strutturato come segue:

- **Step 1 - il 10 novembre** è previsto l'incontro con le imprese della cultura, selezionate attraverso apposita Manifestazione di interesse, che terranno un momento ispirazionale, presentando il proprio business, evidenziando dei fabbisogni e proponendo delle sfide per l'individuazione di soluzioni innovative e per la soddisfazione di propri fabbisogni aziendali; gli studenti partecipanti avranno la possibilità di conoscersi e integrarsi attraverso azioni di *team building* prima di avviare la maratona di progettazione.
- **Step 2 - dal 10 novembre al 20 novembre** gli studenti saranno affiancati durante il percorso di elaborazione progettuale all'interno dell'Università della Tuscia con supporto di mentor e tutor appositamente dedicati. In particolare, potranno essere organizzati incontri inerenti alcune tecnologie relative ai settori delle sfide per integrare le competenze dei partecipanti. Gli appuntamenti saranno organizzati in base alle disponibilità di tutti gli attori coinvolti, studenti, mentor, tutor, docenti, esperti.
- **Step 3 - il 21 novembre** (tbc) la mattina si terrà una pitch session in cui i team saranno accompagnati a lavorare sul pitch di presentazione della propria soluzione/progetto/idea; nel pomeriggio ogni *team* dovrà presentare con un pitch di 5 minuti, la propria proposta e il proprio business model in un appuntamento pubblico a cui parteciperanno anche le aziende che hanno lanciato le sfide.

## 2. Soggetti candidabili

La maratona si rivolge a due diverse tipologie di soggetti:

**Target 1: imprese (MPMI)**, che operano nella filiera culturale e creativa, che intendono migliorare i loro prodotti e/o servizi con soluzioni innovative e digitali;

**Target 2: studenti universitari:** che intendono partecipare all'iniziativa per rispondere con soluzioni innovative e digitali, alle richieste delle imprese aderenti.

### 2.1 Target 1: Imprese

Devono possedere le seguenti caratteristiche:

1. avere almeno una sede operativa nel Lazio;
2. operare, direttamente o indirettamente, nella filiera culturale e creativa anche con l'utilizzo di tecnologie abilitanti quali ad esempio AI, robotica etc; a titolo esemplificativo e non esclusivo:
  - a. Aree artistiche tradizionali (arti visive, arti performative, letteratura, musica) ma anche il design, la moda (fashion);
  - b. Arti dello spettacolo;
  - c. Audiovisivi, cinema ed animazione;
  - d. Communication e new media;
  - e. Editoria;
  - f. Musica;
  - g. Valorizzazione dei beni culturali;

3. esprimere un fabbisogno di innovazione e lo sviluppo di nuovi prodotti/soluzioni, che devono rendere l'impresa più competitiva sui mercati attuali.

## 2.2 Target 2 – STUDENTI UNIVERSITARI

Studenti iscritti all'Università degli Studi della Tuscia.

### 3. Modalità di presentazione delle candidature

#### Imprese:

A partire dal **20/10/25** ed **entro il 05/11/25 ore 17.00.**

Le imprese, portatrici di fabbisogni, dovranno esprimere una concreta esigenza di utilizzo di soluzioni innovative e digitali da applicare alla propria realtà rispondendo ad una **Manifestazione di interesse.**

Saranno ammesse al laboratorio fino ad un massimo di 5 imprese.

#### Studenti:

A partire dal **20/10/25** ed **entro il 05/11/25 ore 17.00.**

Studenti iscritti all'Università degli Studi della Tuscia.

**Saranno selezionati al laboratorio fino ad un massimo di 60 studenti.**

La Manifestazione di interesse da parte delle MPMI e le candidature degli studenti saranno accessibili nelle apposite sezioni della pagina dedicata del sito

**<https://www.lazioinnova.it/innovazione-aperta/iniziativa/hackathon-tusciacultura/>**

Lazio Innova si riserva la facoltà di modificare o prorogare i termini per la presentazione delle candidature, dandone comunicazione sul proprio sito.

### 4. Informazioni

Informazioni possono essere richieste a: **viterbo@lazioinnova.it**

#### Allegati

Allegato I: Regolamento "Hackathon TusciaCultura"