

GUIDA MARA

Hackathon e business game con le *università*

La guida MARA per atenei e career service: come portare un problema reale in aula o in un evento, da soli o con le aziende partner

PER CHI È

Career service, uffici placement e stage, docenti, uffici terza missione, aziende che lavorano con gli atenei

In questa *guida*

Un problema reale, portato in aula o in un evento, dà agli studenti un lavoro da mostrare. Questa guida ti accompagna dalla scelta del formato al report finale, con o senza un'azienda partner, con modelli da copiare.

A chi serve. A chi porta problemi reali dentro l'università: career service, uffici placement e stage, docenti, uffici che seguono la terza missione. Serve anche alle aziende che lavorano con un ateneo e vogliono proporre un hackathon o un business game agli studenti dell'ateneo.

Cosa trovi. Sei capitoli nell'ordine in cui si lavora, ognuno con almeno uno strumento da copiare. Il capitolo 7 spiega come si fa con MARA.

Come usarla. Leggi i capitoli 1 e 2 prima di scegliere il problema o di parlare con un'azienda, poi incolla i modelli in un documento, in un'email o nella pagina dell'evento. Un docente o un career service può lanciare una challenge anche da solo, su un problema scelto da lui: l'azienda partner è un'opzione, non un requisito. I consigli valgono anche se non usi MARA. Dove una regola dipende dall'ateneo, come crediti formativi o stage, la guida ti dice cosa verificare e con chi.

STRUMENTO DA COPIARE	DOVE LO TROVI
Tabella per scegliere il formato	Capitolo 2
Calendario del semestre	Capitolo 2
Email all'azienda e schema di accordo	Capitolo 3
Esempio di challenge e griglia per la giuria mista	Capitolo 4
FAQ da pubblicare per gli studenti	Capitolo 5
Report post-evento per il career service	Capitolo 6

Indice

1 Perché portare problemi reali in università

2 Scegliere il formato e il calendario

3 Coinvolgere le aziende partner

4 Brief, criteri e giuria con docenti e aziende

5 Accompagnare gli studenti

6 Dopo l'evento

7 Come si fa con MARA

Altri strumenti MARA

Fonti

Perché portare problemi reali in *università*

Un problema vero, portato da un'azienda o scelto dal docente, dà qualcosa di diverso a ognuna delle parti coinvolte. In questo capitolo trovi cosa ottiene ciascuna e come scegliere l'obiettivo principale, da cui dipendono formato, premio e metriche.

Cosa ottengono gli studenti

In un hackathon o in un business game lo studente lavora con una scadenza vera, con persone di altri corsi, per qualcuno che userà il risultato. Alla fine ha un lavoro da mostrare.

Per molti è anche una delle prime esperienze pratiche. Secondo la Sintesi del Rapporto AlmaLaurea 2026 sui Percorsi di laurea, il 60,9% dei laureati del 2025 ha svolto un tirocinio curriculare riconosciuto dal corso. La quota cambia molto da un'area all'altra: tra i laureati di primo livello è il 30,9% in ingegneria industriale e dell'informazione e il 32,6% nell'area letterario-umanistica (stessa fonte). Nei corsi dove i tirocini sono rari, una challenge porta un problema reale dentro il semestre.

60,9%

laureati del 2025 che hanno svolto un tirocinio curriculare
riconosciuto dal corso

Fonte: AlmaLaurea, Sintesi del Rapporto 2026 sui Percorsi di laurea

Chi assume guarda sempre di più alle competenze dimostrate. Negli Stati Uniti il 70% delle aziende del sondaggio Job Outlook 2026 della NACE (183 aziende, dati di agosto-settembre 2025) usa la selezione basata sulle competenze, contro il 65% dell'anno prima. È un dato statunitense: prendilo come un'indicazione. Per lo studente, un lavoro consegnato con un ruolo chiaro e una prova verificabile dice di più di una riga nel CV.

Cosa ottiene l'ateneo

- **Relazioni stabili con le aziende.** Un hackathon o un business game dà a un'azienda un motivo concreto per tornare: un problema, un gruppo di studenti, una data. Se l'edizione funziona, può ripetersi ogni semestre.
- **Didattica su casi aperti.** Il docente porta in aula un problema con dati e vincoli veri, che nessuno ha ancora risolto.
- **Attività da rendicontare.** Nella pagina sulla valorizzazione delle conoscenze (VQR 2020-2024, consultata a ottobre 2026), ANVUR elenca i temi valutati. Tra questi ci sono le collaborazioni impresa-università e le attività di formazione per promuovere la cultura dell'innovazione. Se e come registrare il tuo evento lo decide l'ateneo: chiedi all'ufficio terza missione.
- **Un placement che si vede.** Un dato viene dalla Sintesi del Rapporto AlmaLaurea 2026 sugli Esiti occupazionali, sui laureati del 2024. Alcuni avevano partecipato alle iniziative di orientamento al lavoro organizzate dall'ateneo, come le presentazioni di aziende in aula, e se ne dichiaravano soddisfatti. A parità di altre condizioni, questi laureati avevano il 10,1% di probabilità in più di essere occupati a un anno dalla laurea. Il dato riguarda le iniziative di orientamento al lavoro in generale, non solo le challenge.

Cosa ottengono le aziende partner

L'azienda partner, se c'è, vede come lavorano gli studenti su un suo problema, prima di proporre un colloquio o uno stage. Riceve proposte su un tema che le interessa e si fa conoscere da studenti che non avrebbe incontrato altrove. In cambio mette una persona che porta il problema, qualcuno in giuria e un premio (capitolo 3).

Scegli un obiettivo principale

Le parti vogliono cose diverse: criteri e premio non possono servirle tutte allo stesso modo. Scegli un obiettivo principale e scrivilo nell'accordo con l'azienda o, se lavori senza azienda, nella pagina dell'evento. Gli altri obiettivi arrivano come effetto secondario.

Scegli l'obiettivo, poi il resto

OBIETTIVO PRINCIPALE	FORMATO CHE DI SOLITO FUNZIONA	PREMIO COERENTE	METRICA DA GUARDARE DOPO
Far incontrare studenti e aziende	Hackathon in un weekend, con più corsi	Colloquio, giornata in azienda	Contatti e colloqui nei 3 mesi dopo
Didattica su un caso reale	Dentro un corso	Presentazione davanti all'azienda, riscontro scritto	Studenti che consegnano; risultati sui criteri
Scegliere stagisti per l'azienda	Business game di alcune settimane	Colloquio per uno stage	Colloqui fatti; stage avviati a 3 e 6 mesi

CON MARA

Ogni studente che consegna in una challenge su MARA riceve un certificato verificabile e un portfolio, anche se non vince. Gli studenti accedono con l'email universitaria, fanno parte della community di studenti MARA, in crescita con le università partner, e non pagano mai.

IN SINTESI

- Gli studenti ricevono un'esperienza pratica e un lavoro da mostrare; nei corsi con pochi tirocini conta di più.
- L'ateneo costruisce relazioni stabili con le aziende e ottiene attività da rendicontare: verifica con l'ufficio terza missione.
- L'azienda partner, se c'è, vede gli studenti al lavoro prima di proporre un colloquio o uno stage.
- Scegli un solo obiettivo principale: da lì dipendono formato, premio e metrica.

Scegliere il formato e il calendario

Tre formati coprono quasi tutti i casi: un progetto dentro un corso, un hackathon in un weekend, un business game a tappe. Qui trovi una tabella per scegliere, un calendario del semestre e cosa verificare sui crediti formativi.

Tre formati a confronto

Un hackathon è una sfida a tempo su un problema, da soli o in team, con una consegna finale. Un business game è una competizione su una situazione d'impresa: per alcune settimane i team prendono decisioni a tappe, ogni tappa parte dalla precedente e ha la sua consegna, con la sua scadenza. Dentro un corso, uno dei due diventa il progetto del semestre.

Quale formato scegliere

	DENTRO UN CORSO	HACKATHON IN UN WEEKEND	BUSINESS GAME A TAPPE
Durata	3-8 settimane, durante le lezioni	24-48 ore	3-6 settimane, una tappa a settimana
Quando sceglierlo	Il docente vuole un caso reale come progetto del corso	Vuoi riunire più corsi e avere l'azienda in sala	Vuoi vedere come i team decidono nel tempo, anche su temi non tecnici
Consegna tipica	Elaborato o presentazione finale	Prototipo, piano o pitch	Una consegna per tappa, ognuna con la sua scadenza; se vuoi, una presentazione finale
Cosa serve	Un referente, in azienda o tra i docenti, che risponde alle domande	Spazio, connessione, cibo, mentor a turni	Un caso con dati e un imprevisto da annunciare a metà
Rischio da gestire	Diventa un compito come gli altri	Esclude chi lavora o vive lontano	I team perdono il ritmo tra una tappa e l'altra
Vale per l'esame?	Può, se il corso lo prevede	Di solito no	Può, se il corso lo prevede

Il calendario accademico

In molti atenei italiani gli esami si concentrano tra gennaio e febbraio, tra giugno e luglio e a settembre. Ad agosto molte università e aziende si fermano. Le finestre più comode sono quindi due: da metà ottobre a fine novembre e da metà marzo a metà maggio, tolte Pasqua e le festività di aprile e maggio. Le sessioni cambiano da ateneo ad ateneo: controlla sempre il calendario del tuo corso.

Il calendario qui sotto è un esempio per il primo semestre; per il secondo, sposta tutto di cinque mesi e tieni l'evento lontano da Pasqua.

Calendario del semestre: esempio con evento a metà novembre

QUANDO	COSA	CHI
Giugno - luglio	Problema e, se c'è, azienda partner scelti. Crediti e regole sugli elaborati verificati con il corso	Career service, docente
Inizio settembre, 10 settimane prima	Accordo firmato con l'azienda, se c'è. Date fissate fuori dalle sessioni	Career service, azienda
8 settimane prima	Brief, criteri, premio e giuria decisi	Docente, referente del problema
6 settimane prima	Pagina dell'evento e FAQ pubblicate, iscrizioni aperte	Career service
5 - 3 settimane prima	Presentazione a lezione, alle associazioni studentesche, nella newsletter	Docenti, career service
2 settimane prima	Iscrizioni chiuse; incontro per chi è al primo evento; materiali ai team	Career service, docente, mentor
1 settimana prima	Calibrazione della giuria	Giuria
Metà novembre	Evento: apertura, domande e risposte, consegna	Tutti
Entro 1 settimana dopo	Risultati a tutti, riscontri, certificati, questionario	Giuria, career service
Entro 3 settimane dopo	Pagina di recap e report per il career service	Career service
Gennaio - febbraio	Sessione d'esame: nessuna consegna	

Crediti formativi: cosa verificare

I crediti non li decide chi organizza l'evento: li decide il corso, con il suo regolamento. Il riferimento nazionale è il DM 270/2004, art. 10, comma 5. La lettera a prevede attività scelte dallo studente, la lettera d attività utili

all'inserimento nel mondo del lavoro, tra cui i tirocini. Un hackathon o un business game può rientrare in una di queste voci solo se il corso lo prevede. Chiedi al docente o alla segreteria didattica prima di scrivere "vale crediti" in un annuncio.



AVVERTENZA

Crediti formativi, voto d'esame e riconoscimento come tirocinio dipendono dal regolamento del tuo corso e del tuo ateneo. Controlla il regolamento prima di pubblicare l'evento. Questa guida non sostituisce le decisioni degli organi accademici.



CON MARA

Una challenge MARA si adatta ai tre formati: individuale o in team, con la consegna e il calendario che decidi tu. In un business game ogni tappa ha la sua consegna e la sua scadenza, nella stessa challenge; annunci e calendario portano i dati di ogni tappa. Le challenge si aggiungono a un career day già in calendario, oppure si usano durante l'anno in laboratori e project work con le imprese.

IN SINTESI

- Scegli il corso se la consegna vale per l'esame, l'hackathon in un weekend se vuoi l'azienda in sala, il business game se vuoi vedere le decisioni nel tempo.
- Le finestre più comode sono metà ottobre-fine novembre e metà marzo-metà maggio.
- Parti circa 10 settimane prima dell'evento e chiudi le iscrizioni 2 settimane prima.
- I crediti li decide il corso: controlla il regolamento prima di scriverli in un annuncio.

Coinvolgere le aziende *partner*

L'azienda partner è un'opzione, non un requisito. Se c'è, mette un problema, il tempo delle sue persone e un premio, e riceve le proposte degli studenti alle condizioni scritte nelle regole. Qui trovi come sceglierla, quanto tempo chiederle, un'email e lo schema di accordo.

Cerca un problema, prima di uno sponsor

Il partner che ti serve ha un problema aperto e una persona che lo vive ogni giorno. Questa persona, il referente del problema, lo spiega all'apertura, risponde alle domande dei team e siede in giuria. Un logo senza referente produce un brief generico e domande senza risposta.

Un buon problema per studenti:

- **sta in una domanda**, con un numero di partenza e uno di arrivo;
- **non ha ancora una soluzione** in azienda, o ne ha una che non funziona;
- **si può affrontare con dati condivisibili**, anonimizzati;
- **chiede competenze del corso**, così il docente lo collega al programma.

Dove cercare: aziende che già ospitano i tirocinanti del tuo ateneo, ex studenti, imprese del territorio, il Contamination Lab o l'incubatore dell'ateneo, se ci sono.

Quanto tempo chiedere

Scrivi le ore, non "un po' di disponibilità". Esempio con numeri ipotetici, da adattare: business game di quattro settimane con 12 team. Al referente servono 2 ore all'apertura, 1 ora a settimana per le domande e 3 ore alla finale, circa 9 ore in tutto. Ogni giudice legge le 12 consegne di ogni tappa: a 10 minuti l'una sono 2 ore a tappa, 8 in tutto, più 1 ora di calibrazione. Misura i tempi veri nella prima edizione e correggi la seconda.

Oggetto: Un problema di [azienda] per gli studenti di [corso o ateneo]

Gentile [nome],
 sono [nome e ruolo] del [career service / corso di ...] di [ateneo].
 A [mese] organizziamo [un business game di N settimane / un hackathon di 24 ore]
 con circa [N] studenti di [corsi].
 Vi proponiamo di portare un problema reale su cui lavorate oggi, per esempio
 [tema].

Cosa vi chiediamo:

- una persona che presenti il problema e risponda ai team, circa [ore] ore in [settimane];
- [1-2] persone in giuria con i docenti;
- un premio, per esempio [colloquio / giornata in azienda / stage].

Cosa ricevete: [incontro con gli studenti, il loro lavoro alle condizioni scritte nelle regole, il vostro nome nella pagina dell'evento e nella pagina di recap].

Possiamo sentirci entro il [data] per 30 minuti?

[firma]

Lo schema di accordo

Scrivi l'accordo con l'azienda prima di aprire le iscrizioni. Non serve un contratto lungo: servono scelte scritte. Quelle che riguardano gli studenti vanno nelle regole della challenge, che leggono prima di iscriversi. Se l'ateneo ha già una convenzione con l'azienda, collega l'accordo a quella.

ACCORDO PER [nome evento], [edizione]

Parti: [ateneo, struttura] e [azienda]. Referenti: [nome, ruolo] e [nome, ruolo]

1. Obiettivo principale: [una frase]

2. Formato e date: [corso / weekend / business game]; apertura [data], consegna [data e ora], premiazione [data]

3. Problema: [una domanda]. Vincoli: [budget, tempi, cosa non si cambia]

4. Materiali: [dati anonimizzati, documenti]. Riservatezza: [cosa non si pubblica]

5. Referente del problema: [nome], [N] ore per le domande, canale: [...]

6. Partecipanti: [corsi, anno]; [individuale / team di N]; massimo [N]

7. Consegna: [formato, limiti, ore di lavoro previste]

8. Criteri e pesi: [3-5 criteri], fissati prima di pubblicare, uguali per tutti

9. Giuria: [N docenti] + [N persone dell'azienda]; conflitti dichiarati prima

10. Uso dell'AI: [vietata / ammessa dichiarandola / libera]

11. Premio: [cosa], consegnato da [chi] entro [data]

12. Per chi consegna: [certificato, riscontro individuale]; crediti: [solo se il corso li prevede]

13. Proprietà del lavoro consegnato: [regola scelta]; scritta nelle regole della challenge prima delle iscrizioni

14. Dati degli studenti: [chi li tratta, per cosa]; verificati con il DPO dell'ateneo

15. Comunicazione: [nome e logo, pagina dell'evento, pagina di recap]; nomi e foto solo con consenso

16. Seguito: [colloqui, stage, nuova edizione]; decisione entro [data]

17. Costi: [chi paga premio, spazi, cibo, materiali]

Firme e data: [...]

Di chi è il lavoro: dillo chiaramente agli studenti

Gli studenti chiedono di chi sarà il loro lavoro, e la risposta va data prima, non alla premiazione. Decidi la regola nell'accordo e scrivila nelle regole della challenge, prima delle iscrizioni. Alcune impostazioni possibili:

- i diritti restano agli studenti e l'azienda riceve una licenza d'uso;
- i diritti di utilizzazione economica passano all'azienda solo per i progetti premiati;
- tutti i progetti escono con una licenza aperta scelta prima.

I diritti morali, come il diritto di essere riconosciuti autori, non si cedono (legge 633/1941, artt. 20 e 22): fai verificare la formula all'ufficio legale. Controlla anche il regolamento dell'ateneo sugli elaborati degli studenti, soprattutto se la consegna vale per un esame.

Tieni la consegna proporzionata al tempo e al premio, e non trasformare il premio in lavoro gratuito dopo l'evento.

Proprietà del lavoro: [regola scelta, per esempio "i diritti restano a chi lo ha fatto; (azienda) può usarlo per (scopo) fino al (data)"]. La regola la leggi qui, prima di iscriverti. [Se usi MARA: se consegna, ricevi un certificato verificabile e un portfolio MARA.] [Se la consegna vale anche per l'esame di (corso), il voto lo dà (docente) secondo il regolamento del corso.]

Premio: colloquio, stage o denaro

- **Colloquio o giornata in azienda.** Scrivi chi lo offre, quanto dura, entro quando si svolge.
- **Stage.** Uno stage come premio resta uno stage. Per i tirocini curriculari, il DM 142/1998, art. 4, chiede una convenzione tra chi promuove il tirocinio, come l'ateneo, e chi lo ospita. Serve anche un progetto formativo che indica obiettivi, tutor, assicurazioni, durata e settore. Per gli stage extracurriculari valgono le regole regionali. Coinvolgi l'ufficio stage prima di promettere uno stage nel bando.
- **Denaro o beni.** Un premio in denaro può rientrare nella disciplina dei concorsi a premio, il DPR 430/2001. L'art. 6 esclude alcuni concorsi per progetti o studi in ambito commerciale o industriale. Un consulente valuta se il tuo evento rientra nell'esclusione e come trattare il premio dal punto di vista fiscale.



AVVERTENZA

Stage, premi in denaro, proprietà degli elaborati e dati personali hanno regole precise. Questa guida dice cosa verificare: non è consulenza legale. Verifica con l'ufficio stage, con l'ufficio legale o il DPO dell'ateneo e, per i premi, con un consulente.



CON MARA

Puoi scrivere e pubblicare tu una challenge anche senza un'azienda partner; se la scrivi per un'azienda partner, va online dopo la sua approvazione. Chi organizza decide il premio prima di pubblicare e gli studenti lo vedono dall'inizio: MARA non paga e non consegna premi. La proprietà del lavoro la fissano le regole della challenge, che chi partecipa vede prima di iscriversi.

IN SINTESI

- Cerca un problema con un referente, prima di un logo.
- Chiedi ore precise per referente e giuria; offri un incontro con gli studenti, un posto in giuria e visibilità.
- Scrivi l'accordo prima delle iscrizioni: lo schema ha 17 voci.
- Scrivi nelle regole di chi è il lavoro e fallo sapere prima delle iscrizioni; controlla le regole dell'ateneo sugli elaborati.
- Stage e premi in denaro hanno regole: senti ufficio stage e consulente prima di pubblicare.

Brief, criteri e giuria con docenti e *aziende*

Il brief descrive il problema, i criteri dicono come verrà giudicato il lavoro, la giuria li applica. Qui trovi una challenge di esempio per un business game, la griglia per una giuria di docenti e persone dell'azienda e i criteri nella versione da pubblicare per gli studenti.

La challenge in nove voci

Una challenge completa risponde a nove domande: situazione, problema, vincoli, materiali, consegna, regole essenziali, criteri con pesi, calendario e premio. Situazione, problema e materiali li porta l'azienda, se c'è, o il docente, che controlla anche che la consegna stia nel tempo e nelle competenze del corso. Nella challenge dichiara le ore di lavoro previste e usa solo dati anonimizzati.

Esempio di challenge: business game per una catena di palestre

Azienda di fantasia, numeri inventati.

VOCE	CONTENUTO
Situazione	Una catena di 9 palestre di quartiere tra Napoli e Salerno ha 7.000 iscritti. Il 40% di chi si abbona non rinnova dopo i primi tre mesi.
Problema	Come riduciamo di un quarto i mancati rinnovi a tre mesi, con 15.000 € in sei mesi e senza abbassare i prezzi?
Vincoli	Prezzi invariati; personale attuale; nessun contatto con gli iscritti reali.
Materiali	Dati anonimizzati di 12 mesi su iscrizioni, presenze e rinnovi; listino; sondaggio interno su 300 iscritti.
Consegna	Una per tappa, ognuna con la sua scadenza. Settimana 1: diagnosi in 5 slide. Settimana 2: due opzioni confrontate su costi e rischi. Settimana 3: risposta all'imprevisto. Settimana 4: piano finale e presentazione di 10 minuti. Circa 6 ore di lavoro a settimana per team.
Regole essenziali	Team di 4-5 studenti dell'ateneo. Al ammessi, dichiarando per cosa. Ogni tappa parte dalla precedente. Proprietà del lavoro come da regole, pubblicate prima delle iscrizioni.

VOCE	CONTENUTO
Criteri e pesi	Lettura dei dati 25%; qualità delle opzioni 25%; risposta all'imprevisto 20%; fattibilità nel budget 20%; presentazione 10%.
Calendario	Da metà ottobre a metà novembre, quattro tappe di una settimana: ognuna si apre il lunedì con un annuncio e la sua consegna scade il venerdì alle 18:00. Nella settimana 3 l'imprevisto: apre una palestra low cost a 300 metri dalla sede più grande.
Premio	Colloquio per uno stage ai componenti del team vincitore. A chi consegna: certificato verificabile e portfolio; crediti solo se il corso lo prevede.

La griglia per una giuria mista

Il docente guarda il metodo: dati usati bene, ipotesi dichiarate, ragionamento. L'azienda guarda l'uso: "la proposta funziona da noi, con questi vincoli?" Una griglia comune li mette sulla stessa scheda. Ogni giudice vota tutti i criteri: le due colonne dicono dove guardare, non chi vota.

Griglia per la giuria mista			
CRITERIO	PESO	COSA GUARDA IL DOCENTE	COSA GUARDA L'AZIENDA
Lettura dei dati	25% 	Dati letti bene, ipotesi dichiarate, calcoli verificabili	I numeri reggono con i dati dell'azienda
Qualità delle opzioni	25% 	Metodo coerente con il corso, alternative confrontate su costi e rischi	Le opzioni sono diverse da quello che l'azienda fa già
Risposta all'imprevisto	20% 	Il piano cambia in modo motivato, partendo dalle tappe precedenti	La risposta tiene conto del mercato locale
Fattibilità nel budget	20% 	Costi, tempi e rischi stimati	Si può provare entro [mesi] con 15.000 € e il personale attuale
Presentazione	10% 	Chiarezza, ordine, risposte alle domande	La capisce chi in azienda non era presente

VOTO	DESCRIZIONE
1	Assente: il criterio non è affrontato
2	Debole: incompleto o con errori evidenti
3	Sufficiente: risponde alla richiesta, senza andare oltre
4	Buono: completo e motivato, con pochi punti deboli
5	Eccellente: completo, convincente, utilizzabile così com'è

Il calcolo: il voto diviso 5 si moltiplica per il peso e la somma dà il punteggio su 100. Un 4 su un criterio che pesa 25 vale 20 punti. Il punteggio del team è la media dei giudici. Per i pareggi decidi la regola prima: per esempio vince il voto più alto nel criterio scelto prima, come la lettura dei dati, poi decide il presidente di giuria.

Criteri da pubblicare per gli studenti

MODELLO

Come valutiamo il tuo lavoro

La giuria è formata da [N] docenti [e N persone di (azienda)]. Ogni giudice vota da solo, da 1 a 5, su cinque criteri:

- Lettura dei dati (25%): hai letto brief e dati, e i numeri si possono controllare.
- Qualità delle opzioni (25%): confronti almeno due opzioni su costi e rischi e dici perché hai scartato le altre.
- Risposta all'imprevisto (20%): il piano cambia in modo motivato dopo l'annuncio della tappa [N].
- Fattibilità nel budget (20%): costi e tempi stanno nel budget e nei vincoli.
- Presentazione (10%): chi non era presente capisce la proposta in [N] minuti.

Uso dell'AI: [regola]. Se la usi, dichiara per cosa nella consegna.

Pareggi: [regola]. Risultati: il [data], a tutti nello stesso momento.

Chi mettere in giuria

Da 3 a 5 persone:

- almeno un docente del corso o dell'area;
- la persona che porta il problema, in azienda o tra i docenti;
- chi decide il premio, per esempio chi in azienda offre lo stage. Se nessuno in giuria può decidere, il premio resta una promessa.

Chi è in conflitto di interesse su una consegna lo dichiara prima di vederle e non la vota. Per esempio: relatore di tesi o tutor di uno studente, mentor di un team durante l'evento, familiari.

Voto d'esame e premio sono due cose diverse. Se la consegna vale per l'esame, il voto lo dà il docente secondo il regolamento del corso; il premio lo assegna la giuria. Scrivilo nella pagina: uno studente può prendere un buon voto senza vincere, e il contrario.

Calibrare la giuria e calcolare il tempo

Prima del voto, un'ora insieme:

1. Il referente spiega cosa serve davvero all'azienda.
2. Leggi con la giuria criteri, pesi e scala.
3. Ogni giudice valuta da solo una consegna di prova, scritta da te o presa da un'edizione passata con il permesso del team. Mai una dell'evento in corso.
4. Confronta i voti con la giuria. Dove distano due punti o più, chi li ha dati spiega perché; se serve, riscrivi la descrizione del voto.
5. Cronometra quanto ci mette ognuno: è il tuo dato sui minuti a consegna.

Con molte consegne, fai due giri. Esempio con numeri ipotetici: 100 consegne, 5 giudici, 8 minuti a consegna, 20 finalisti.

COME SI ORGANIZZA	CALCOLO PER GIUDICE	ORE PER GIUDICE
Tutti su tutte	100 consegne × 8 min	13,3
Primo giro, 2 giudici per consegna	$100 \times 2 \div 5 = 40$ consegne × 8 min	5,3
Finale, tutti sui 20 finalisti	20 × 8 min	2,7
Due giri in totale	primo giro + finale	8

CON MARA

Nel builder MARA AI propone i criteri insieme al resto della challenge; tu li modifichi e dopo la pubblicazione sono fissati e uguali per tutti. Gli studenti li leggono dall'inizio, nella scheda "Regole e criteri". MARA non dà punteggi, non fa classifiche e non consiglia chi scegliere. La giuria entra nel workspace, vede le consegne e imposta gli stati nella lista dei partecipanti; se serve, esporti tutto in Excel o ZIP.

IN SINTESI

- Scrivi la challenge in nove voci, con l'azienda se c'è, con ore dichiarate e dati anonimizzati.
- Usa una griglia comune: il docente guarda il metodo, l'azienda l'uso, tutti votano tutti i criteri.
- Pubblica criteri e pesi per gli studenti prima delle iscrizioni.
- Giuria di 3-5 persone, con chi decide il premio; tieni separati voto d'esame e premio.
- Calibra la giuria su una consegna di prova e, con molte consegne, fai due giri.

Accompagnare gli *studenti*

Molti studenti arrivano al primo hackathon o business game senza sapere cosa aspettarsi. Qui trovi come prepararli, come gestire team, tempi, AI e accessibilità, e le FAQ da pubblicare prima delle iscrizioni.

Chi è al primo evento

- **Un incontro di presentazione** una o due settimane prima: brief, regole, criteri, strumenti, come si consegna. Registralo per chi non può esserci.
- **Una domanda nel modulo di iscrizione:** "È il tuo primo hackathon o business game?" Così sai dove mandare i mentor.
- **Un nome che non allontana.** Nei corsi non tecnici "hackathon" fa pensare che serva programmare: scrivi subito se serve.
- **Mentor a turni**, con orari scritti.
- **Orari di fine chiari** e niente notti in bianco, che escludono chi il giorno dopo ha lezione o lavora.

Team e tempi

Team di 3-5 persone, di corsi diversi se il formato lo permette. Uno studio peer-reviewed dell'Università di Tartu e della Carnegie Mellon (Nolte, Chounta e Herbsleb, 2020) ha trovato che la varietà di competenze nel team è legata al proseguimento dei progetti nel tempo. Prevedi un momento per chi si iscrive da solo e chiedi a ogni team di scrivere chi fa cosa: serve alla giuria e allo studente al colloquio.

Scrivi nella challenge ore realistiche: per un business game, poche ore a settimana, lontano dagli esami. Metti la scadenza in un orario presidiato, per esempio il venerdì alle 18:00. Usa un solo canale ufficiale per annunci e domande, separato dalle chat dei team, e rispondi a tutti nello stesso posto. A metà evento manda le risposte alle domande più frequenti e il promemoria della scadenza.

Regole sull'AI

Scegli una delle tre opzioni e scrivila nelle regole.

OPZIONE	COSA CHIEDI AGLI STUDENTI	QUANDO USARLA
Vietata	Lavoro senza strumenti di AI; scrivi cosa succede a chi non rispetta la regola	La consegna vale per l'esame e il corso lo richiede
Ammessa con dichiarazione	Una nota: quali strumenti, per cosa, cosa ha controllato il team	Vuoi sapere come gli studenti la usano
Libera	Nessuna dichiarazione; si valuta il risultato	Eventi brevi in cui l'AI fa parte del tema

Se la consegna vale per l'esame, la regola deve essere coerente con quella del corso. Non aggiungere un criterio "uso dell'AI" se il brief non lo chiede: una consegna generica prende già voti bassi sugli altri criteri.

Accessibilità

Gli atenei hanno già servizi per gli studenti con disabilità e con DSA. La legge 17/1999 prevede sussidi, servizi di tutorato specializzato e un docente delegato dal rettore per gli studenti universitari con disabilità. La legge 170/2010, all'art. 5, garantisce agli studenti con DSA adeguate forme di verifica e di valutazione, anche all'università. Coinvolgi questi servizi prima di pubblicare.

- **Materiali:** testo selezionabile, non immagini; video con sottotitoli.
- **Tempi:** se la consegna vale per l'esame, applica le misure già previste per lo studente.
- **Spazi:** sede accessibile e, quando si può, un'alternativa online.
- **Cibo:** chiedi le esigenze alimentari nel modulo.
- **Condotta:** un codice breve, letto all'apertura, con il nome di chi riceve le segnalazioni.

FAQ da pubblicare per gli studenti

Pubblicare nella pagina dell'evento prima delle iscrizioni; le frasi su MARA valgono se usi MARA.

Devo saper programmare?

[No: si consegna (analisi / piano / presentazione). / Sì: serve (strumento).]

Posso partecipare da solo?

[Sì, da soli o in team di (N). / Solo in team di (N).] Chi arriva da solo può cercare un team [all'apertura / all'incontro del (data)].

Si paga?

[No.] [Sono inclusi: (cibo, materiali).] Su MARA studenti e partecipanti non pagano mai.

Vale crediti formativi?

[Sì, (N) CFU per (corso), secondo il regolamento del corso. / No.]

Quanto tempo serve?

Circa [N] ore [in tutto / a settimana], tra il [data] e il [data].

Posso usare l'AI?

[Vietata / Ammessa, dichiarando per cosa / Libera.]

Chi valuta e su cosa?

Una giuria di [N] docenti [e N persone di (azienda)], sui criteri pubblicati qui, uguali per tutti.

Cosa si vince?

[Premio], consegnato da [ateneo / azienda] entro il [data].

Di chi è il lavoro che consegno?

[Regola scritta nelle regole della challenge.] Su MARA la proprietà del lavoro la fissano le regole della challenge, che vedi prima di iscriverti.

Cosa succede ai miei dati?

[Chi li tratta, per cosa, per quanto tempo; link all'informativa.]

Cosa ricevo se non vinco?

[Un riscontro scritto sui criteri.] Su MARA, se consegni, ricevi un certificato verificabile da aggiungere a LinkedIn e un portfolio MARA, anche se non vinci.

Come mi iscrivo?

[Su app.marachallenge.com, con la tua email universitaria. / Con il link privato che ricevi da (chi).]

Ogni challenge ha annunci e uno spazio di domande e risposte che tutti i partecipanti leggono: rispondi una volta, per tutti. MARA non abbina le persone: come si formano i team lo stabiliscono le regole della challenge, decise da chi organizza.

IN SINTESI

- Prepara chi è al primo evento: incontro prima, mentor a turni, orari di fine chiari.
- Team di 3-5 persone di corsi diversi, con ruoli scritti e ore realistiche.
- Scegli una regola sull'AI coerente con il corso.
- Coinvolgi i servizi per disabilità e DSA prima di pubblicare.
- Pubblica le FAQ prima delle iscrizioni, comprese proprietà del lavoro e cosa riceve chi non vince.

Le settimane dopo l'evento servono a tre cose: riconoscere il lavoro degli studenti, mantenere le promesse dell'azienda, raccogliere i dati per la prossima edizione. Qui trovi cosa fare e quando, le metriche e un report da compilare.

La prima settimana

- **Risultati a tutti nello stesso momento**, con i motivi legati ai criteri.
- **Riscontro individuale**: tre righe sui criteri, cosa ha funzionato e cosa no. Decidi prima chi lo scrive e, se c'è un'azienda partner, scrivilo nell'accordo.
- **Certificati e portfolio**: gira agli studenti la guida MARA sull'hackathon nel CV, con i passi per LinkedIn.
- **Premio**: data del colloquio o dello stage fissata.
- **Questionario** agli studenti, anonimo oppure con un'informativa verificata dal DPO. Sei domande bastano: chiarezza del brief (1-5); criteri chiari prima di iniziare (sì / in parte / no); ore dedicate; risposte alle domande in tempo utile (1-5); primo evento (sì / no); voglia di partecipare di nuovo e cosa cambiare.

La pagina di recap

Entro tre settimane pubblica una pagina di recap con obiettivo, numeri (iscritti, team, consegne, giudici, corsi), vincitori con il motivo e cosa succede adesso. Nomi, consegne e foto solo con il consenso degli interessati: fai verificare la formula al DPO.

Metriche per il career service

Iscritti e consegne dicono com'è andato l'evento. Il risultato dipende dall'obiettivo scelto nel capitolo 1.

Metriche per obiettivo

OBIETTIVO	METRICA DI RISULTATO	QUANDO	FONTE DEL DATO
Far incontrare studenti e aziende	Contatti e colloqui tra aziende e studenti	A 3 mesi	Aziende partner, career service
Didattica su un caso reale	Studenti che consegnano, in un business game a ogni tappa; risultati sui criteri	A fine evento	Consegne, schede della giuria
Scegliere stagisti	Colloqui fatti; stage avviati	A 3 e 6 mesi	Azienda, ufficio stage
Per ogni obiettivo	Consegne diviso iscritti; corsi rappresentati; chi era al primo evento e ha consegnato; aziende che rinnovano	Entro 2 mesi	Iscrizioni, questionario, accordo

Report post-evento per il career service

MODELLO

REPORT [nome evento], [edizione], [date]
 Redatto da: [nome, ufficio] · Data: [data]
 1. Obiettivo principale: [come nell'accordo]
 2. Formato: [corso / weekend / business game], [durata], [in presenza / online]
 3. Azienda partner, se c'è, e referente del problema: [nome, ruolo]
 4. Partecipazione: iscritti [N] · team [N] · consegne [N] · consegne ÷ iscritti [%]
 Corsi e dipartimenti: [elenco] · al primo evento: [N], di cui [N] hanno consegnato
 5. Giuria: [N docenti] + [N persone dell'azienda] · ore per giudice: [N]
 6. Risultato sull'obiettivo: [metrica], [valore], da rimisurare il [data]
 7. Premio: [cosa], [consegnato il / entro il]
 8. Riconoscimento: certificati [N] · riscontri individuali [N] · crediti riconosciuti [N, se previsti]
 9. Questionario: risposte [N] su [N] · chiarezza del brief [media] · ore dedicate [media] · parteciperebbero di nuovo [%]
 10. Costi e ore: [euro per voce] · ore di organizzazione [N] · costo per partecipante [totale ÷ presenti]
 11. Cosa ha funzionato e cosa cambiare: [3 punti per parte]
 12. Prossima edizione: azienda [sì / no / decide entro il (data)] · finestra proposta [mesi]
 Allegati: [pagina di recap, file esportato delle consegne, schede della giuria]

La prossima edizione

Fai una retrospettiva entro due settimane con docenti, giuria, mentor e azienda, se c'è: cosa ha funzionato, cosa cambiare, quanto è costato. Chiedi all'azienda una decisione sulla seconda edizione e riusa challenge e griglia, con un problema nuovo. Segui anche le idee che non hanno vinto.

CON MARA

MARA rilascia un certificato verificabile a ogni persona che consegna, anche a chi non vince, con il nome della challenge e dell'organizzatore. Puoi mandare un riscontro individuale a chi ha consegnato. Per il report, l'ateneo vede a quali challenge partecipano i suoi studenti e quali certificati ottengono. Chi organizza ha la lista dei partecipanti con gli stati che imposta e l'esportazione in Excel o ZIP. I conti li fai tu.

IN SINTESI

- Entro una settimana: risultati a tutti, riscontri, certificati, premio fissato, questionario.
- Entro tre settimane: pagina di recap, con il consenso per nomi e foto.
- Misura il risultato legato all'obiettivo: iscritti e consegne dicono com'è andato l'evento.
- Compila il report e chiedi all'azienda partner, se c'è, una decisione sulla prossima edizione.

Come si fa con *MARA*

MARA è il software per organizzare hackathon, business game e challenge di selezione. È nata a H-FARM, a Roncade. Qui trovi come funziona per l'ateneo, i passi e cosa MARA non fa.

Come funziona per l'ateneo

- **Pubblichi anche da solo.** Una challenge su MARA la può scrivere chiunque: un'azienda, un ateneo o un career service, un singolo docente per il suo corso, un'associazione. Non serve un'azienda partner.
- **Puoi scrivere la challenge anche per un'azienda partner.** Va online dopo la sua approvazione.
- **Un codice per ogni azienda partner.** Se lavori con aziende partner, generi un codice per ciascuna: ogni codice abilita una sola azienda, che lo usa per pubblicare challenge per i tuoi studenti.
- **Gli studenti accedono con l'email universitaria.** Fanno parte della community di studenti MARA, in crescita con le università partner, e tengono certificato e portfolio da una challenge all'altra.
- **Segui la partecipazione.** Invii annunci agli studenti e vedi a quali challenge partecipano e quali certificati ottengono.

Challenge chiusa o pubblica

Puoi pubblicare la challenge per la community di studenti MARA, in crescita con le università partner, oppure tenerla chiusa: riservata agli studenti di un ateneo, che entrano con l'email universitaria, o a chi riceve il link privato. Con il link privato entra chiunque lo abbia: non pubblicarlo. Se è pubblica, la vede tutta la community di studenti MARA: serve quando vuoi incontrare studenti di più atenei.

Quanto costa

Per atenei, career service e docenti non c'è un prezzo pubblico: parla con il team (info@marachallenge.com). Vale anche quando un'azienda partner pubblica con il codice dell'ateneo, o quando l'ateneo scrive la challenge per lei. Per tutti gli altri i prezzi sono pubblici:

PIANO	PREZZO	COSA COMPRENDE
Bozze	0 €	Scrivi e modifichi quante challenge vuoi
Launch	67 € al mese	1 challenge online
Growth	109 € al mese	3 challenge online insieme
Enterprise	Su contratto	Da concordare con il team

IVA esclusa. Nessun costo di pubblicazione né per partecipante. Chi partecipa non paga mai e non serve un wallet crypto.

I passi

- 1. Descrivi il problema.** MARA AI fa qualche domanda, propone due direzioni e scrive storia, brief, regole, criteri, consegne e calendario: la prima bozza arriva in pochi minuti.
- 2. Modifica e approva.** Niente va online finché non approvi. Scegli l'accesso: chiusa o pubblica.
- 3. Segui la challenge.** Workspace, consegne in un unico posto, annunci e domande e risposte per ogni challenge.
- 4. Valuta e chiudi.** La giuria entra nel workspace, vede le consegne e imposta gli stati nella lista dei partecipanti; se serve, esporti tutto in Excel o ZIP. Chi consegna riceve certificato e portfolio.

Cosa MARA non fa

- Non dà punteggi, non fa classifiche e non consiglia chi scegliere: valutano le persone scelte da chi organizza, docenti e, se c'è, l'azienda partner, sui criteri fissati prima. Oggi non propone studenti alle aziende.
- Non abbina le persone: come si formano i team lo stabiliscono le regole della challenge, decise da chi organizza.
- Non paga e non consegna premi: lo fa chi organizza.
- Non assegna crediti formativi, che decide il corso, e non è un'agenzia: le decisioni restano a chi organizza.

Un caso: H-ACK di H-FARM

157 30 6

partecipanti, team e giudici di H-ACK "Robots in Action", svolto interamente su MARA

Fonte: H-FARM College, 2026

H-ACK "Robots in Action" di H-FARM, hackathon di 24 ore dell'11 e 12 aprile 2026, si è svolto interamente su MARA: 157 partecipanti, 30 team, 6 giudici. Secondo l'articolo di H-FARM College su MARA (2026), i partecipanti hanno collaborato, organizzato il lavoro e consegnato i progetti finali dentro la piattaforma. MARA è stata usata anche per un business game di H-FARM College con The Lux Collective e per CX Campus.

Per iniziare con MARA

- ☐ Scegli obiettivo e formato (capitoli 1 e 2)
- ☐ Parla con il team per portare MARA nel tuo ateneo: info@marachallenge.com o marachallenge.com/it/universities
- ☐ Scrivi la challenge tu, per il tuo corso o per un'azienda partner, oppure lasciala scrivere all'azienda: le bozze su app.marachallenge.com sono gratis
- ☐ Se lavori con aziende partner, genera un codice per ciascuna e compila con lei l'accordo (capitolo 3)
- ☐ Prima di approvare controlla criteri, premio e regole sulla proprietà del lavoro
- ☐ Decidi l'accesso: chiusa per i tuoi studenti o pubblica per la community di studenti MARA

IN SINTESI

- L'ateneo, il career service o un docente possono pubblicare una challenge anche senza un'azienda partner.
- Studenti e partecipanti non pagano mai; per l'ateneo, programma e condizioni si definiscono con il team.
- Se lavori con aziende partner, un codice per ciascuna; gli studenti accedono con l'email universitaria.
- Valutano le persone scelte da chi organizza: MARA non dà punteggi e non fa classifiche.

Altri strumenti *MARA*

Guide e pagine sul sito, gratis e senza registrazione:

- Come organizzare un hackathon universitario · marachallenge.com/it/guide/hackathon-universitario
- Business game per aziende e università · marachallenge.com/it/business-game
- Esempi di brief · marachallenge.com/it/guide/esempi-di-brief
- Criteri di valutazione: tre griglie · marachallenge.com/it/guide/criteri-di-valutazione-hackathon
- Giuria di un hackathon · marachallenge.com/it/guide/giuria-hackathon
- Modello di regolamento · marachallenge.com/it/guide/regolamento-hackathon
- Dopo l'hackathon · marachallenge.com/it/guide/dopo-l-hackathon
- Da girare agli studenti: hackathon nel CV · marachallenge.com/it/guide/hackathon-nel-cv
- Certificati MARA · marachallenge.com/it/certificati
- Il caso H-ACK · marachallenge.com/it/casi/h-ack
- MARA per le università · marachallenge.com/it/universities

Le altre guide MARA in PDF: Hackathon aziendale · Selezionare con le challenge pratiche · Partecipare a una challenge.

Contatti: info@marachallenge.com · marachallenge.com · app.marachallenge.com

Puoi copiare e usare i modelli liberamente.

Non è consulenza legale. Le indicazioni su crediti formativi, tirocini, premi, proprietà degli elaborati e dati personali dicono cosa verificare. Le regole del tuo ateneo e il parere di un consulente vengono prima di questa guida.

Fonti

- AlmaLaurea, *Sintesi del Rapporto AlmaLaurea 2026 sui Percorsi di laurea* (XXVIII Indagine, 334.601 laureati del 2025 di 81 atenei), 2026. Dati usati: tirocini curriculari 60,9%, per area di primo livello 30,9% e 32,6%. <https://www.almaurea.it/document-download/sintesi-rapporto-al-malaurea-2026-sui-percorsi-di-laurea>
- AlmaLaurea, *Sintesi del Rapporto AlmaLaurea 2026 sugli Esiti occupazionali della laurea* (XXVIII Indagine, laureati del 2024 a un anno), 2026. Dato usato: +10,1% di probabilità di essere occupati per chi ha partecipato, soddisfatto, alle iniziative di orientamento al lavoro dell'ateneo. <https://www.almaurea.it/document-download/sintesi-rapporto-almaurea-2026-sugli-esiti-occupazionali-della-laurea>
- ANVUR, *Valorizzazione delle conoscenze* (temi della VQR 2020-2024), pagina consultata il 15 ottobre 2026. <https://www.anvur.it/it/ricerca/valorizzazione-delle-conoscenze>
- Decreto ministeriale 22 ottobre 2004, n. 270, art. 10, comma 5. <https://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:ministero.istruzione.universita.ricerca:decreto:2004-10-22;270>
- Decreto 25 marzo 1998, n. 142, art. 4 (tirocini formativi e di orientamento). <https://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:ministero.lavoro.e.previdenza.sociale:decreto:1998-03-25;142>
- DPR 26 ottobre 2001, n. 430, art. 6 (concorsi a premio). <https://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:presidente.repubblica:decreto:2001-10-26;430>
- Legge 22 aprile 1941, n. 633, artt. 20 e 22 (diritti morali d'autore). <https://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:1941-04-22;633>
- Legge 28 gennaio 1999, n. 17 (studenti universitari con disabilità). <https://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:1999-01-28;17>
- Legge 8 ottobre 2010, n. 170, art. 5 (DSA). <https://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:2010-10-08;170>
- Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR). <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj>
- NACE, comunicato stampa del 10 aprile 2026 sul sondaggio Job Outlook 2026 (183 aziende, dati raccolti dal 7 agosto al 22 settembre 2025): 70% delle aziende usa la selezione basata sulle competenze, contro il 65% dell'anno prima. <https://naceweb.org/about-us/press/2026/how-new-grad-job-seekers-can-stand-out-with-potential-employers>
- Nolte A., Chounta I.-A., Herbsleb J. D., "What Happens to All These Hackathon Projects? Identifying Factors to Promote Hackathon Project Continuation", *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol. 4, CSCW2, articolo 145, 2020. <https://doi.org/10.1145/3415216>
- H-FARM College, "Oltre il CV: MARA, la piattaforma nata dalle challenge di H-FARM College", 2026 (numeri di H-ACK: 157 partecipanti, 30 team, 6 giudici). <https://college.h-farm.com/news/oltre-il-cv-mara-la-piattaforma-nata-dalle-challenge-di-h-farm-college/>
- H-FARM, "H-ACK Robots in Action con Jakidale", 12 aprile 2026 (nome, date, formato e premio). <https://www.h-farm.com/it/news/hack-hackathon-robots-action-jakidale-creator-youtuber-robotica-umanoidi-cani-ai>