

HACKATHON

“VR Brain Train”

Learn to negotiate and choose who you become

“AllenaMente in VR”

Impara a negoziare e scegli chi diventare

8 - 15 novembre 2025

INVITO ALL'HACKATHON PROMOSSO DALLA FACOLTÀ DI ECONOMIA DELL'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA TOR VERGATA

All'interno dell'iniziativa europea “**DigiEduHack**” ([link](#)), che mira a promuovere l'innovazione e la creatività a livello locale nel campo dell'educazione, la **Facoltà di Economia** dell'Università degli Studi di Roma Tor Vergata, in collaborazione con la **Scuola di Istruzione a Distanza-IAD**, è lieta di invitare le **Scuole superiori del Lazio** a partecipare all'**Hackathon “VR Brain Train – AllenaMente in VR”**.

► Cos'è DigiEduHack? E qual è l'obiettivo dell'edizione 2025 "Rethinking education in the age of digital skills"?

“**DigiEduHack**” è l'iniziativa europea che dal 2019 promuove l'innovazione nell'istruzione digitale attraverso hackathon locali, riunendo studenti, educatori, imprese e appassionati da tutto il mondo per affrontare le sfide educative del futuro. Organizzata nell'ambito del Digital Education Action Plan 2021-2027 della Commissione Europea, ha finora coinvolto **oltre 10.000 partecipanti** provenienti da Europa, America Latina, Asia e Africa, con l'obiettivo di stimolare creatività e collaborazione per generare un cambiamento positivo nell'istruzione digitale. Nel 2024 sono stati organizzati ben **55 eventi in 27 Paesi**.

La **sesta edizione** di **DigiEduHack** si terrà a **novembre 2025**, sul tema “**Ripensare l'istruzione nell'era delle competenze digitali**”. Gli **hackathon locali**, promossi da scuole, università, enti pubblici, aziende e organizzazioni non profit, offriranno l'opportunità di sviluppare soluzioni innovative per migliorare l'istruzione digitale a livello globale.

► Qual è lo scopo dell'Hackathon locale #EconomiaTorVergata “VR Brain Train”?

In poche parole, **AllenaMente in VR: impara a negoziare e scegli chi diventare!** Ecco la nostra sfida!

Nel quadro dell'iniziativa europea sopra descritta e sulla base della positiva esperienza della **prima edizione 2024** (v. [Report](#)), il nostro Hackathon si propone:

- a) di **far vivere ai partecipanti una esperienza diretta dell'utilizzo della VR per l'apprendimento di tecniche di negoziazione**, finalizzate anche ad imparare a gestire conflitti e a comunicare con efficacia;
- b) di **accompagnare i partecipanti nel vivo di una vera e propria sfida**, esercitandosi in piccoli gruppi a **identificare un messaggio chiave** che, utilizzando quanto appreso sulla negoziazione e sulla Realtà Virtuale, stimoli i futuri studenti ad **orientarsi consapevolmente** e **susciti interesse verso la Facoltà di Economia**, a **progettare uno scenario VR** in grado di integrare quel messaggio all'interno delle attività di promozione verso gli studenti delle Scuole superiori, strutturando la proposta sulla base delle tecniche imparate, e infine a **creare un pitch finale** per presentare il concept in modo chiaro e coinvolgente ad una Giuria che valuterà originalità e impatto.

► Perché “negoziazione”?

La negoziazione è una abilità per crescere, non solo a scuola o al lavoro, ma nella vita di tutti i giorni. Imparare a negoziare significa saper ascoltare gli altri, capire i bisogni e trovare soluzioni “giuste” per tutti. È un po’ come giocare in squadra.

Saper negoziare vuol dire diventare più consapevoli delle proprie capacità e più pronti ad affrontare le sfide, sia in un progetto scolastico, che in una scelta per il proprio domani.

In più, la negoziazione sviluppa **pensiero critico, empatia, capacità di risolvere problemi e di lavorare bene con gli altri**: tutte competenze che oggi fanno la differenza!

La sfida che proponiamo è quindi di **“allenarsi” alla negoziazione** (applicata non solo all'Economia e al Management) e di **sviluppare delle idee su come creare - in un ambiente virtuale - proposte e soluzioni per scegliere consapevolmente il percorso universitario**.

Partecipare a questo tipo di esperienza può infatti rafforzare l'autonomia e la consapevolezza, attraverso la riflessione sulle proprie attitudini personali; può aiutare ad orientarsi meglio rispetto alle scelte future grazie al confronto tra pari e a momenti di autoanalisi; può “allenare” responsabilità e capacità di gestione del tempo, pianificando il lavoro in autonomia e rispettando le scadenze all'interno di un team.

Apprendere tutto questo, sfruttando la Realtà Virtuale, apre ancora di più la mente verso il futuro!

► Tempistiche

L'Hackathon **“VR Brain Train – AllenaMente in VR”** promosso da **#EconomiaTorVergata** si svolgerà dall'**8 al 15 novembre 2025**, per un **totale di 30 ore** (di cui 3 introduttive e 3 dedicate alle attività di comunicazione dei risultati), suddivise in **5 incontri** (il primo e l'ultimo in presenza il sabato; i tre durante la settimana online - v. Programma di seguito).

Le iscrizioni sono aperte fino al **3 novembre 2025**.

► Modalità di partecipazione e agenda

È previsto un massimo di **50 partecipanti**, divisi in gruppi. Ogni gruppo che si candiderà deve essere composto da **massimo 8 studenti** e 1-2 professori.

Non ci sono prerequisiti particolari, ma sicuramente è richiesta creatività e voglia di mettersi in gioco!

L'avvio dell'Hackathon sarà preceduto da un **incontro introduttivo di "preparazione alla sfida"**, strutturato in **3 ore** dedicate alla presentazione dell'iniziativa e all'illustrazione dei principali step.

La **settimana dell'Hackathon "VR Brain Train – AllenaMente in VR"** sarà organizzata secondo il seguente calendario:

- **8 novembre dalle ore 10.00 alle ore 17.00 in presenza** presso la **Facoltà di Economia dell'Università di Roma Tor Vergata**, per la presentazione dell'Hackathon, l'avvio delle attività dei gruppi e un brainstorming su come impostare la progettazione delle proposte. Parte della mattinata si svolgerà nel **Laboratorio di Intelligenza artificiale** della Facoltà di Economia: con il supporto dei docenti e dei tutor universitari, gli studenti potranno **sperimentare in ambienti di apprendimento innovativi**, testando diverse applicazioni con l'ausilio di **visori VR**. Seguirà un modulo dedicato al **Design thinking**, finalizzato a impostare la challenge e a formulare al meglio idee e soluzioni;
- **dal 10 al 14 novembre** si svolgeranno **3 incontri online** finalizzati ai lavori di gruppo per la formulazione delle idee progettuali, con attività guidate da tutor universitari e dedicate alla discussione, all'autoanalisi e al confronto (**lunedì 10, mercoledì 12 e venerdì 14 dalle ore 14,30 alle ore 18,30**);
- **15 novembre dalle ore 10.00 alle ore 17.00 in presenza** presso la **Facoltà di Economia dell'Università di Roma Tor Vergata**, giornata conclusiva, dedicata alla finalizzazione delle proposte, alla presentazione dei progetti da parte dei gruppi, alla valutazione da parte della Giuria e al completamento dei form da trasmettere a **"DigiEduHack"**.

Il programma dettagliato degli incontri sarà presto disponibile sul sito web della Facoltà di Economia ([link](#)).

Le attività si svolgeranno in lingua italiana.

Per ottenere il certificato di partecipazione all'Hackathon è necessario partecipare per **almeno il 60% delle ore**.

L'Università degli Studi di Roma Tor Vergata è disponibile a riconoscere questa attività come **PCTO**.

► Vincitore e premi

Il progetto vincitore dell'Hackathon **"VR Brain Train – AllenaMente in VR"** accederà ad una valutazione successiva a livello europeo da parte degli organizzatori centrali di DigiEduHack. I progetti selezionati saranno votati per quattro settimane tramite una piattaforma online. I vincitori saranno poi annunciati dalla Commissione Europea e potranno scegliere il premio tra quelli in palio (da software e hardware a un programma di start-up).

L'Università degli Studi di Roma Tor Vergata si riserva la possibilità di destinare un premio aggiuntivo al gruppo vincitore dell'Hackathon a livello locale.

► Informazioni e contatti

In caso di interesse a partecipare e per ricevere ulteriori informazioni, le Scuole possono inviare una mail a hackathon@economia.uniroma2.it

Con l'auspicio che questa iniziativa possa riscontrare apprezzamento, grazie per l'attenzione e buon lavoro.

I Coordinatori del Gruppo Hackathon Economia Tor Vergata

Prof.ssa Lucia Leonelli e Prof. Corrado Cerruti