**DISCOVERING TALENTS FAIR**
5 febbraio 2015, ore 10.30
Microsoft - Peschiera Borromeo (MI)
via Lombardia 2/A

#

COMUNICATO STAMPA

# ALLA SCOPERTA DEI TALENTI: I VINCITORI DELLA SECONDA EDIZIONE DEL PROGRAMMA PROMOSSO DA MICROSOFT E FONDAZIONE MONDO DIGITALE

**Sul palco della sala conferenze di Microsoft Italia gli studenti vincitori dell'ultima edizione 2014 di Discovering Talents Fair si raccontano al mondo delle aziende con un *pitch* di cinque minuti. In platea Ikea, Avanade, Asus, Social Techno e Garoo per dare un contributo concreto al futuro dei giovani. È successo oggi a Peschiera Borromeo alle porte di Milano.**

*"Investire nei giovani è cruciale per la crescita del nostro Paese. Attraverso il programma YouthSpark, che ha già raggiunto più di 700mila ragazzi e ragazze in tutta Italia e con un partner di valore come Fondazione Mondo Digitale, in Microsoft intendiamo supportare i giovani affinchè possano cogliere tutte le potenzialità del digitale per costruire il proprio futuro professionale. Discovering Talents Fair ci ha permesso oggi di premiare dei veri talenti, e sono certo che la collaborazione con Fondazione Mondo Digitale continuerà a riservarci grandi soddisfazioni"* - dichiara **Carlo Purassanta**, Amministratore Delegato di Microsoft Italia.

Il progetto, promosso da **Fondazione Mondo Digitale** e **Microsoft** nell'ambito del programma globale *YouthSpark*, si rivolge a 10mila giovani italiani tra i 16 e i 24 anni per fornire loro strumenti innovativi e competenze per entrare nel mondo del lavoro attraverso un processo di innovazione a tutto campo: dalla formazione esperienziale al *project management,* passando per l'autoimprenditorialità.

I vincitori oggi hanno avuto la possibilità di raccontare il proprio talento alle aziende durante la **Discovering Talents Fair**. Sono gli studenti di cinque scuole con idee imprenditoriali eccellenti: dalla *Smart Class* dell'**Istituto Marconi di Catania** che si autoalimenta energeticamente, alla *Talents' App* del **Liceo scientifico Marconi di Pesaro** che riunisce i giovani talenti in uno spazio allo stesso tempo reale e virtuale. Ma il talento continua con *The Voice of the Park* dell'**Istituto via Silvestri 301 di Roma** in grado di dare le informazioni ai visitatori attraverso uno smartphone, l'associazione *MILVA* che offre lavoro agli ex alunni della scuola **Ipsia Pacinotti di Pontedera** (Pisa) ed il sistema intelligente di attraversamento pedonale *Helpdegal* costruito dai ragazzi dell'**Istituto Fermi-Mattei di Isernia**.

*"Alcuni studiosi stimano che il 65 per cento dei bambini che entrano ora nella scuola primaria finiranno per fare un lavoro che non è stato ancora inventato. Con questo progetto affrontate la complessità e acquisite le competenze chiave per costruire il vostro futuro",* spiega ai giovani **Alfonso Molina, professore di Strategie delle tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale.**

All'evento hanno partecipato anche **Paola Andreozzi,** responsabile CSR Microsoft Italia**, Roberta Cocco,** National Plan Director Western Europe Microsoft, **Mirta Michilli,** direttore generale della

**DISCOVERING TALENTS FAIR**
5 febbraio 2015, ore 10.30
Microsoft - Peschiera Borromeo (MI)
via Lombardia 2/A

#
Fondazione Mondo Digitale e i referenti delle aziende: **Valerio di Bussolo**, corporate PR Manager IKEA Italia Retail srl, **Gemma Fiorentino**, Marketing & Communication Lead Avanade Italy, **Manuela Lavezzari**, Marketing Manager Asus, **Davide Minelli**, direttore SocialTechno impresa sociale srl, **Alessandro De Grandi**, CEO & Development Executive Garoo, **Sara Cassina**, PR Executive Garoo.

Roma, 5 febbraio 2015

Ufficio stampa Fondazione Mondo Digitale
Elisa Amorelli, tel. 06 42014109, cell. 338 3043021
e.amorelli@mondodigitale.org - www.mondodigitale.org

LE PAROLE DEI PARTNER:

"I progetti premiati a Meet no Neet testimoniano certamente la grande spinta creativa di questi ragazzi, ma l'aspetto più interessante è la capacità che hanno dimostrato nell'immaginare utilizzi innovativi e positivi della tecnologia, considerandola come strumento di collaborazione e condivisione, che può migliorare la qualità della vita di ogni individuo. Questa consapevolezza del grande potenziale sociale della tecnologia sarà a mio parere la chiave del successo di ogni innovazione futura" – ha dichiarato **Davide Minelli**, Direttore SocialTechno Impresa Sociale srl.

"Sono davvero molto contenta di prendere parte in qualità di giurata a questo evento, che ricalca pienamente sia i valori promossi da Avanade sia il nostro impegno nel supportare iniziative di questo tipo, volte a incentivare e avvicinare i giovani al mondo dell'informatica. Abbiamo visionato tutti i progetti candidati e sono rimasta sorpresa dalla qualità e dalle idee innovative presentate dai ragazzi: in particolare, quello che più mi ha colpito è Smart Class, perché mostra come la tecnologia possa apportare benefici tangibili, in questo caso all'interno di un' aula scolastica, sia dal punto di vista didattico sia dell'ambiente fisico in cui gli studenti trascorrono molte ore al giorno. Smart Class si allinea perfettamente con il punto di vista di Avanade, che fa della passione per la tecnologia il proprio cavallo di battaglia!" - ha dichiarato **Gemma Fiorentino**, Marketing & Communication Lead Avanade Italy,

"La trasformazione digitale ha radicalmente cambiato lo scenario industriale e lavorativo definendo un nuovo paradigma che è in continua evoluzione, e che offre nuove professioni che si stanno sempre più delineando: si tratta di un'opportunità che i giovani italiani debbono cogliere per esprimere al meglio le proprie capacità e la grande creatività che è elemento distintivo della nostra cultura. Poiché la gestione dei progetti digitali non può essere affrontata con il classico approccio, quello che come ASUS vogliamo fare - anche con partner che condividono il nostro stesso obiettivo - è attribuire alla tecnologia il ruolo di aiuto e supporto per il miglioramento dei processi di formazione dei ragazzi e lo sviluppo del loro pieno potenziale. Questo progetto si inserisce perfettamente quindi nel più ampio programma di Education di ASUS che mira a un utilizzo della tecnologia a scopi didattici per stimolare i processi di studio, per identificare e sostenere talenti, per valorizzare e mettere a frutto idee e capacità individuali, partendo dalla consapevolezza che quello che si rende necessario è un cambiamento in grado di declinare un'offerta formativa rispondente alle esigenze della società nuova e delle nuove generazioni" - ha dichiarato **Manuela Lavezzari** – Marketing Manager di ASUS.

Promosso da

#
#
#
#

#

##########

#
"Dall'osservatorio privilegiato di un grande retailer, qual è IKEA, abbiamo segni recentissimi che finalmente la propensione ai consumi sta cambiando marcia, tornando al segno positivo. Un indicatore di cauto ottimismo che interpreto come viatico per questa valida iniziativa dei nostri colleghi di Microsoft. Investire sui giovani, dare loro opportunità di visibilità e quindi di finanziamento penso siano tra le cose indispensabili per traghettare la nostra economia in una fase nuova" – ha spiegato **Valerio di Bussolo**, corporate PR Manager IKEA Italia Retail srl.

"E' per noi motivo di orgoglio poter prendere parte a questa fantastica iniziativa, che offre ai giovani studenti italiani, l'opportunità di entrare in contatto con realtà così prestigiose come Microsoft. L'entusiasmo di questi ragazzi ci ricorda il nostro di poco tempo fa e comprendiamo bene, quanto sia necessario sostenere i loro progetti in ambito digitale, poiché sono la spinta giusta verso il mondo lavorativo di ognuno di loro.
Le idee, le emozioni e la costanza sono, secondo noi, tre degli ingredienti che dovranno guidare queste menti a mettersi in gioco e a credere nelle loro capacità attraverso eventi significativi come "Meet No Neet" - ha dichiarato **Alessandro De Grandi**, CEo di Garoo.