



REGOLAMENTO

BIG YOU UP!

IL CONTEST PER I RAGAZZI CHE VOGLIONO CAMBIARE IL MONDO. DEL TURISMO.

1. IL CONTEST

Big you up! è un laboratorio di idee nato dal progetto BIG - Business Intergenerational Game, dedicato ai giovani che vogliono mettersi in gioco realizzando **un progetto innovativo per migliorare, reinventare e ottimizzare la classica Customer Experience nel mondo del turismo per i giovani.**

Il laboratorio si propone di sviluppare idee di innovazione e di miglioramento per imprese e Start Up, favorire esperienze di integrazione formativa tra i giovani, i manager e gli imprenditori, avvicinare i giovani alla conoscenza dei contesti aziendali e alla potenzialità del territorio, premiare creatività e originalità.

La Customer Experience è intesa come intero processo che caratterizza l'interazione tra consumatore e azienda; questo "viaggio", che parte dal bisogno di un prodotto/servizio, termina con l'acquisto. Con l'avvento del digitale, la Customer Experience non è solo diventata multicanale ma è diventata anche molto più veloce: **i touch point in cui intercettare il cliente sono diventati "micro-moment"**.

Ridisegnare e reinventare i momenti della Customer Experience o innovare la Customer Experience nel mondo del turismo giovanile è l'obiettivo di questo contest.

La customer Experience potrà essere migliorata o ridisegnata se si parte da un prodotto o servizio già esistente, oppure ideato ex novo, partendo da elementi innovativi. Elemento importante sarà il **territorio in cui verrà sviluppato il progetto che può essere scelto in maniera autonoma.**

Il contest non impone una sola tipologia di "turismo", ma sono ammessi tutti gli ambiti del settore che i giovani stanno esplorando: turismo culturale, turismo religioso, turismo montano, turismo internazionale. Il target a cui sarà indirizzata la Customer Experience è quello dei giovani compresi tra i 18 e i 29 anni.



2. ENTE PROMOTORE

Big You up! è interamente promosso da CFMT - Centro di Formazione e Management del Terziario nato nel 1994 per iniziativa di Confcommercio e di Manageritalia. CFMT è un centro di formazione di alto livello pensato per guardare al futuro, una rete aperta che si compone di 24.000 dirigenti e 8.000 aziende.

Big You up! è realizzato in collaborazione con le più prestigiose aziende dell'hôtellerie e del turismo a livello nazionale.

Tutti i progetti di innovazione verranno valutati dallo Staff di BIG, tra questi verranno scelti 10 progetti. I 10 progetti verranno presentati dai finalisti alla giuria con uno speech durante l'evento conclusivo che si svolgerà nel mese di maggio 2020. Durante l'evento verranno premiati i vincitori.

3. MODALITÀ E REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

Al contest potranno prendere parte tutti i giovani di età compresa tra i 18 e i 29 anni, laureandi o laureati non occupati al momento dell'iscrizione (provenienti da qualsiasi università italiana pubblica o privata o da ITS), che presenteranno entro la data stabilita o un progetto di innovazione inedito o un progetto relativo al miglioramento della Customer Experience del mondo Turismo e Hôtellerie.

L'invio degli elaborati potrà avvenire unicamente secondo la procedura indicata sul sito cfmt.it e consisterà in cinque fasi:

Prima fase:

Per inviare una richiesta di iscrizione al contest è necessario registrarsi alla pagina del sito CFMT <http://bigyouup.cfmt.it/register> entro il **11 marzo 2020**.

Ogni partecipante, all'interno del format di iscrizione, dovrà specificare:

- NOME E COGNOME DELL'AUTORE DEL PROGETTO DI INNOVAZIONE
- LUOGO E DATA DI NASCITA
- CODICE FISCALE
- RESIDENZA
- SESSO
- ETÀ
- CORSO DI LAUREA
- UNIVERSITÀ/ITS
- NAZIONALITÀ



- INDIRIZZO MAIL
- N. TELEFONO CELLULARE
- L' ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

La mancata compilazione di tutti i dati richiesti invaliderà la partecipazione al contest.

Lo Staff di Big You up! si riserva di:

- selezionare e approvare le iscrizioni verificando la sussistenza dei requisiti per la partecipazione
- convalidare le iscrizioni a suo insindacabile giudizio

Seconda fase:

A seguito della ricezione della mail di accettazione dell'iscrizione è possibile scaricare il modulo e seguire le linee guida allegate per la redazione del progetto di innovazione dal sito: <http://bigyouup.cfmt.it/send>

Terza Fase:

Per inviare il progetto di innovazione sarà necessario caricare il proprio progetto attraverso un link dedicato: <http://bigyouup.cfmt.it/send>

L'invio del progetto dovrà avvenire entro e non oltre il 29 marzo 2020.

Le sezioni del modulo sono le seguenti:

Sezione 1

- **Titolo dell'idea/progetto**

Sezione 2 (massimo 1.500 caratteri, spazi esclusi)

- **Sintesi del progetto e della coerenza con il Regolamento**
(È necessario che ogni elaborato metta in evidenza la coerenza sia con l'ambito del turismo giovanile, che con l'argomento della customer experience. È necessario presentare in sintesi il contesto turistico prescelto, territoriale e tematico.)

Sezione 3 (massimo 8.000 caratteri, spazi esclusi)

- **Descrizione dell'idea/progetto e della sua innovatività**
(Occorre presentare in modo preciso e dettagliato l'idea/progetto, mettendo in evidenza gli



elementi di discontinuità ed innovazione che possano considerare la soluzione proposta originale nel contesto cui si fa riferimento. È necessaria una adeguata spiegazione del progetto e di tali elementi)

Sezione 4 (massimo 3.000 caratteri, spazi esclusi)

- **Fattibilità dell'idea/progetto**

(Occorre descrivere in modo adeguato gli elementi che dimostrino l'applicabilità reale della soluzione proposta, la coerenza con il contesto di riferimento e dettagliare anche i tempi e la sostenibilità in termini di costi)

Sezione 5 (massimo 3.000 caratteri, spazi esclusi)

- **Potenzialità, rilevanza ed impatto dell'idea/progetto**

(Occorre evidenziare le potenzialità e l'impatto dell'idea/progetto per il contesto di riferimento, cioè il valore aggiunto della soluzione proposte per disegnare/ri-disegnare, inventare/re-inventare la customer experience)

Quarta Fase:

Lo staff di Big You up! con la GIURIA si riserva di scegliere i 10 progetti (short list) che andranno alla finale entro il **12 aprile 2020**.

Quinta Fase:

Presentazione dei 10 progetti, votazione della giuria e premiazione dei 3 vincitori.

Il Cfmt si riserva la facoltà, ad insindacabile giudizio, di sospendere o annullare il seguente contest nel caso di un numero di partecipanti inferiore a 30.

La giuria avrà la possibilità di: non assegnare nessun riconoscimento, assegnare uno o tutti i riconoscimenti, assegnare riconoscimenti speciali.

4. REQUISITI TECNICI E MODALITÀ DI PRESENTAZIONE

La presentazione dei progetti, pena l'esclusione, dovrà rispettare le modalità sopra esposte.

I 10 progetti che verranno selezionati dovranno essere presentati con uno speech di 5 minuti alla giuria e agli altri partecipanti al contest. Tutte le presentazioni dovranno essere supportate da delle slide e



potranno, a discrezione, essere corredate da video. Maggiori informazioni circa la giornata di presentazione saranno comunicate ai singoli partecipanti al progetto.

5. GIURIA

I progetti di innovazione verranno presentati ad una giuria formata da:

- rappresentanti di associazioni /federazione di categoria del settore turismo,
- protagonisti del mondo del turismo, manager, esperti, docenti, consulenti etc

6. CRITERI DI VALUTAZIONE

La giuria individuerà i migliori progetti sulla base dei seguenti criteri di valutazione:

- **Ammissibilità:** il progetto verrà o meno ammesso alla fase di valutazione/selezione in base alla sua “coerenza”

PARAMENTRO	INDICATORE	DESCRIZIONE DELL'INDICATORE	PESO
COERENZA	Coerenza con il contesto descritto nel regolamento	Coerenza dell'ideologia/progetto con l'ambito del turismo giovanile e con l'argomento della customer experience. Presenza nel progetto del contesto turistico prescelto (territoriale e/o tematico).	Ammesso/ non ammesso
INNOVATIVITÀ	Originalità e innovatività della soluzione proposta	Presenza nell'idea/progetto di elementi di discontinuità ed innovazione che possano far considerare la soluzione proposta originale nel contesto cui si fa riferimento. Adeguata spiegazione di tali elementi e del progetto stesso.	Fino a 30 punti
FATTIBILITÀ	Fattibilità, applicabilità della soluzione proposta	Presenza nell'idea/progetto di adeguati elementi che dimostrino l'applicabilità reale della soluzione proposta al contesto reale di riferimento, considerando anche i tempi e la sostenibilità in termini di costi.	Fino a 40 punti
POTENZIALITÀ	Potenzialità/Impatto della soluzione proposta	Presenza di evidenze sulle potenzialità e impatto dell'idea/progetto per il contesto di riferimento, cioè del valore della soluzione proposta per disegnare/ri-disegnare/inventare/re-inventare la customer experience.	Fino a 30 punti

- **Valutazione preliminare:** il progetto sarà valutato in base ai tre elementi di “innovatività”, “fattibilità” e “potenzialità” per costruire la short list di 10 progetti (totale punti a disposizione 100)



- **Valutazione finale:** in questa fase, ai tre elementi precedentemente citati (la valutazione già data potrà essere mantenuta o modificata) si aggiungerà nella fase finale l'elemento "presentazione" (totale punti a disposizione 20)

Il giudizio della giuria sarà insindacabile e non appellabile.

7. RICONOSCIMENTI

I migliori progetti, scelti dall'insindacabile giudizio della Giuria in base ai criteri definiti nel punto 6, avranno l'opportunità di ricevere un riconoscimento economico, da investire in attività formative o di consulenza per la realizzazione di un'idea imprenditoriale, del seguente valore:

1° Classificato: riconoscimento del valore complessivo pari a euro 5.000

2° Classificato: riconoscimento del valore complessivo pari a euro 3.000

3° Classificato: riconoscimento del valore complessivo pari a euro 2.000

8. SCADENZE

La consegna dei progetti potrà essere effettuata fino al 29 marzo 2020; il contest di premiazione avrà luogo a Roma nel mese di maggio 2020.

I progetti ricevuti al di fuori della scadenza non verranno presi in considerazione e automaticamente esclusi dal contest.

CFMT si riserva il diritto di estendere il termine di consegna comunicando tempestivamente sul proprio sito le nuove date di scadenza.

9. PRIVACY & DIRITTI D'AUTORE

Ai sensi dell'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 i dati forniti dal partecipante al contest BIG YOU UP, saranno trattati da CFMT, quale Titolare del trattamento, al fine di consentire l'iscrizione e la partecipazione dei destinatari al suddetto contest nonché di porre in essere tutte le attività ad esso strettamente correlate. L'iscrizione al contest avverrà tramite registrazione alla sezione del sito CFMT appositamente dedicata ed il relativo inserimento dei dati personali all'interno del form di iscrizione. La base giuridica che legittima il trattamento dei dati è individuabile a seconda delle finalità perseguite nell'esecuzione di un contratto o di misure precontrattuali adottate su richiesta del partecipante o l'adempimento di un obbligo legale a cui è soggetto il titolare del trattamento ai sensi dell'art. 6 paragrafo 1 lett. b) e c) del Regolamento UE 2016/679. I dati personali forniti saranno comunicati a soggetti incaricati di svolgere gli adempimenti previsti per la gestione del contest, quali i componenti della



Giuria. I dati personali saranno trasmessi, altresì, a fornitori di servizi per attività strettamente coerenti al perseguimento delle finalità indicate. Il mancato conferimento di dati personali richiesti per le finalità di cui sopra impedisce la partecipazione al contest. In nessun caso i dati dei partecipanti al contest saranno trasferiti in un Paese Terzo. Il periodo di conservazione dei dati per le finalità indicate è determinato in base alle finalità sottese alle operazioni di trattamento poste in essere e avuto riguardo alla tipologia di dati conferiti. In nessun caso la durata della conservazione dei dati eccede il tempo strettamente necessario all'espletamento delle finalità previste dalla presente informativa. L'eventuale ulteriore conservazione di Dati o parte di essi potrà tuttavia essere disposta dal titolare per far valere o difendere i propri diritti in ogni eventuale sede ed in particolare nelle sedi giudiziarie. L'interessato ha diritto di chiedere al titolare del trattamento l'accesso ai dati personali e la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento o di opporsi al loro trattamento. Ha, altresì, il diritto di proporre reclamo a un'autorità di controllo o di adire le opportune sedi giudiziarie. Il titolare del trattamento è contattabile, anche per l'esercizio dei diritti che spettano all'interessato (sopra elencati), scrivendo alla sede di Via Decembrio 28 20137 Milano (MI) o inviando una mail all'indirizzo privacy@cfmt.it

10. DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Fermo restando il diritto ad essere riconosciuto autore del progetto realizzato, come per legge, al partecipante autore del progetto, spetteranno in via esclusiva i diritti relativi allo sfruttamento economico dello stesso, fatto salvo il diritto di licenza concesso in favore di CFMT nell'ambito dell'attività di formazione svolta da quest'ultima ed in occasione delle iniziative, aventi finalità promozionali, che potranno essere intraprese da CFMT in relazione ai contest promossi dalla stessa, nonché alle eventuali e future edizioni degli stessi.

Nell'ambito dell'utilizzo del progetto, ai sensi di quanto previsto dal presente articolo 10, CFMT darà indicazione dei seguenti dati: nome, cognome dell'autore, titolo del progetto.

Ciascun partecipante, con la presentazione del proprio progetto, dichiara di disporre legittimamente, validamente e liberamente di ogni diritto di proprietà intellettuale relativo e/o connesso al progetto di cui trattasi, e risponderà in via esclusiva del contenuto del medesimo progetto presentato, sollevando CFMT da qualsivoglia responsabilità derivante da violazioni di diritti di proprietà intellettuale di soggetti terzi.

CFMT si riserva il diritto di escludere dal contest il partecipante in qualsiasi momento, ogniqualvolta abbia fondato motivo di ritenere che questi abbia presentato un progetto che violi, od in ogni caso causi pregiudizio, a diritti di proprietà intellettuale di soggetti terzi.

11. AUTENTICITÀ E ORIGINALITÀ

Ciascun partecipante, con la presentazione del proprio progetto, dichiara sotto la propria responsabilità che l'elaborato è originale, frutto di elaborazione personale e non riproduce, neanche parzialmente, opere di altri come proprie.