



I CONTEST CREATIVI DI ROME CUP 2026

TECNOLOGIE ROBOTICHE E DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE APPLICATE AI ROBOT DI SERVIZIO, DALL'AGRICOLTURA ALLA RIABILITAZIONE

In sfida le soluzioni elaborate da ricercatori, universitari e studenti

Le sinergie tra automazione e intelligenza artificiale stanno modificando profondamente il mondo del lavoro creando nuove opportunità soprattutto per chi si appassiona ai compiti più complessi, alle situazioni non prevedibili e alle soluzioni creative. I giovani sono pronti ad affrontare "i lavori aumentati dell'automazione"?

Forte del successo delle precedenti edizioni, anche la **RomeCup 2026** rinnova l'appuntamento con i **contest creativi della robotica**, che rappresentano un efficace momento di incontro fra scuole secondarie di secondo grado, università e centri di ricerca per promuovere e rafforzare il **lavoro collaborativo** tra giovani studenti e team di ricercatori. Otto le categorie in sfida: 5GBot, AgroBot, CoBot, DroneBot, MareBot, NonniBot e TirBot.

Nati in risposta alle sfide lanciate dalle università, nel corso degli anni i contest creativi si sono arricchiti con nuove sollecitazioni arrivate dai territori, dalle pmi e dalle grandi aziende. E sempre più spesso i progetti sviluppati nascono proprio dai problemi concreti delle comunità di appartenenza, con la possibilità di scalare e personalizzare le soluzioni tecnologiche per altre realtà.

Le attività laboratoriali si svolgono durante tutto l'anno scolastico, mentre la fase finale del contest, con la presentazione dei progetti (*elevator pitch*), è inserita **nella cornice della 19ª edizione della RomeCup, a Roma dal 28 al 30 aprile 2026**. Possono partecipare ai contest tutti i giovani coinvolti nell'istruzione terziaria, accademica e non accademica, e gli studenti inseriti in Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (ex alternanza scuola-lavoro). Nel lavoro in squadra possono essere coinvolti anche spinoff e startup.

È ammessa la partecipazione anche singolarmente, ma è particolarmente apprezzata la formazione di gruppi misti (studenti, universitari ecc.). I progetti sviluppati devono essere accompagnati da una presentazione (slide o video) e devono prevedere la realizzazione di un prototipo funzionante e/o eventuale interfaccia software.

Il costo di realizzazione del prodotto finale deve essere inferiore a 1.000 euro. Sono ammessi ai contest anche nuovi sviluppi di lavori già presentati in una precedente edizione. L'*elevator pitch*, della durata massima di tre minuti, deve essere accompagnato da materiale che descriva principali caratteristiche, fattibilità e analisi di mercato.

Progetti e prototipi vengono valutati da una giuria di esperti secondo i seguenti criteri:

- Originalità e creatività
- Funzionalità ed efficacia
- Complessità e interdisciplinarietà
- Usabilità e accessibilità
- Sostenibilità e impatto sociale
- Documentazione e presentazione



Le otto categorie in sfida con alcuni esempi di sistemi realizzabili

AGROBOT Applicazioni per l'agricoltura ▪ Gestione acqua e nutrienti ▪ Individuazione e cura agenti patogeni ▪ Semina, raccolto, potatura, eradicazione ▪ Coltivazioni domestiche autonome	COBOT Applicazioni collaborative a uso industriale o personale ▪ Ausili per la vita indipendente ▪ Controllo motorio ▪ Sistemi di pick and place ▪ Controllo qualità
TIRBOT Applicazioni per veicoli autonomi ▪ Self-driving car ▪ Smart road ▪ Sistemi di sicurezza stradale ▪ Sistemi di trasporto pubblico	MAREBOT Applicazioni marine ▪ Esplorazione sottomarina ▪ Ispezione portuale ▪ Tutela dell'ambiente marino ▪ Preservazione aree costiere e portuali
5GBOT Applicazioni ad alta connettività ▪ Progettazione smart city ▪ Realtà mista e metaverso ▪ Sviluppi nel campo della sicurezza ▪ Intrattenimento	DRONEBOT Applicazioni per sistemi senza pilota ▪ Navigazione autonoma con ostacoli ▪ Esplorazione e mappatura ▪ Sistemi anti-bracconaggio/incendi ▪ Riprese aeree per la cinematografia
NONNIBOT Applicazioni per collegare nonni e nipoti ▪ Compagnia da remoto, intrattenimento ecc. ▪ Navigazione autonoma in casa ▪ riconoscimento di situazioni di pericolo ▪ ricerca di oggetti in casa ▪ riconoscimento di gesti, azioni, persone	

PER PARTECIPARE

Le scuole interessate possono manifestare il proprio interesse scegliendo il progetto nell'offerta formativa della Fondazione Mondo Digitale all'indirizzo <https://www.mondodigitale.org/iscrizione-scuole>. Basta inserire il codice meccanografico e aderire a <contest creativi>. Una volta iscritte, ricevono il collegamento a un modulo da compilare per finalizzare la partecipazione nella/e categoria/e desiderata/e. Successivamente la Fondazione Mondo Digitale si occupa di mettere in contatto le scuole con le università.



NELLE ULTIME EDIZIONI

Negli ultimi anni sono state coinvolte scuole secondarie di secondo grado di tutto il territorio nazionale, seguite da ricercatori, docenti e studenti delle seguenti istituzioni accademiche

- Università Politecnica delle Marche
- Università Campus Bio-Medico di Roma
- Università degli Studi di Roma Tre
- Università degli Studi di Roma Tor Vergata
- Università degli Studi di Firenze
- Università del Piemonte Orientale
- Università degli Studi di Catania
- Università degli Studi di Napoli Federico II
- Università degli Studi della Tuscia