

# 5G & CO.

6<sup>a</sup> EDIZIONE

EVERYTHING  
IS CONNECTED

16 - 17 APRILE 2024

ROMA, PALAZZO DELLE ESPOSIZIONI

PROMOSSO E ORGANIZZATO DA 

## RELATORE



## GIUSEPPE RUELLO

*Professore di Campi Elettromagnetici  
Università di Napoli Federico II*

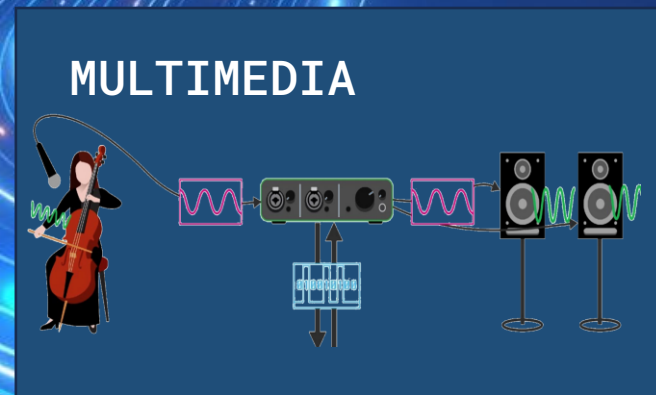
## CONTESTO

### *Il paradosso delle Telecomunicazioni*

Le telecomunicazioni sono nate in Italia e sono uno dei principali traini dello sviluppo tecnologico.

Eppure nel nostro paese i corsi di laurea in questo campo si sono progressivamente spopolati.







## OBIETTIVO

*Innescare un cambio di rotta*

Dobbiamo convincere i ragazzi a **ripopolare i corsi di ingegneria delle telecomunicazioni.**

L'obiettivo è fornire al nostro settore gli specialisti di cui ha bisogno per continuare a crescere e migliorare il mondo.

## STRATEGIA

*Il gioco come strumento di comunicazione*

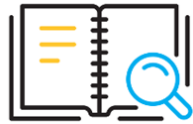
Per attirare l'attenzione dei ragazzi bisogna essere in grado di intrattenerli, costruire qualcosa di unico e interessante attorno all'argomento a cui vogliamo avvicinarli.

Sfrutteremo la "gamification", ovvero l'impiego dell'interattività e della competizione per costruire uno strumento di comunicazione. Nello specifico, **realizzeremo una competizione studentesca a tema telecomunicazioni.**



**LEARN**

firsthand from notable experts



**EXPLORE**

which engineering discipline is right for you



**BUILD**

exciting design prototypes



**COMPETE**

in Shark Tank-style competitions



**FORM**

friendships with other like-minded future engineers



**TOUR**

leading engineering facilities and meet practicing engineers



**DISCOVER**

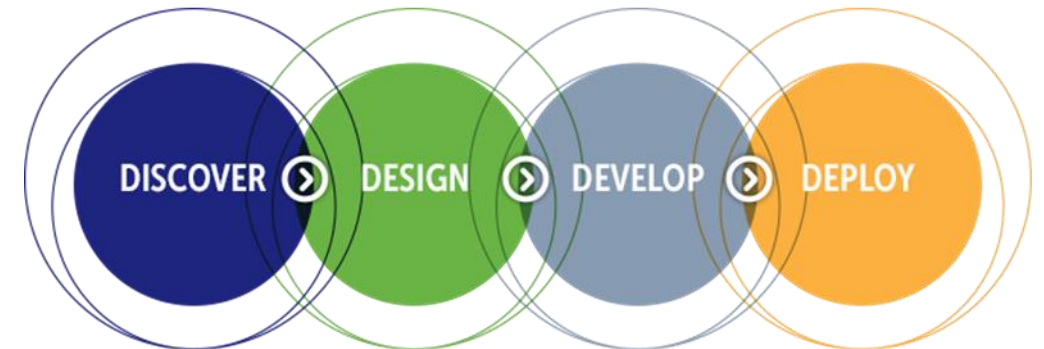
what life is like on a top college campus



**ENHANCE**

your college application with this summer enrichment program

Il gioco di squadra come scoperta





Una competizione a tema telecomunicazioni a cui potranno partecipare tutti gli studenti delle superiori.

Divisa in 3 fasi, metterà in contatto studenti, insegnanti e professionisti del settore.

# FASE 1

## ONBOARDING INCLUSIVO

*Settembre – Dicembre 2024*

Agli studenti delle superiori sarà chiesto di creare contenuti multimediali su temi legati alle TLC.

Possibili temi:

climate changes / sicurezza /  
smart cities / smart  
hospitals / sport

musica e multimedia

# FASE 2

## CAPTURE THE FLAG

Dicembre 2024 – Marzo 2025

I team selezionati in fase 1 competeranno in un evento che si svolgerà in maniera distribuita usando piattaforme sviluppate sul concetto della *Capture the Flag*

Gli studenti saranno impegnati in prove pratiche sia hardware che software

I team vincitori si incontreranno in un evento finale in presenza

FASE 3


La competizione/workshop finale  
si terrà in un sito iconico  
estero

(NYC, Paris, London, ...)


INTERNAZZIONALIZZAZIONE  
DELL'EVENTO

*Giugno/Settembre del 2025*

## Strategia di comunicazione



Il futuro dei nostri  
figli si costruisce con  
l'**università giusta**.



**Ingegneria delle  
telecomunicazioni**  
forma i professionisti  
del futuro in ambiti  
tecnologici e scientifici.

Con un **tasso  
occupazionale del  
95%** permette un  
immediato ingresso nel  
mondo del lavoro

**cniit**

Scopri di più su **cniit.it**

CAMPAGNA

UN FUTURO DA  
**FLEXARE**

**Ingegneria delle telecomunicazioni**  
ha tanto da offrirti.

Metti alla prova le tue abilità con i TLC Games,  
le olimpiadi delle telecomunicazioni,  
e prendi in mano il tuo futuro.

Iscriviti su [tlcgames.it](http://tlcgames.it).

## GIOCO DI SQUADRA

*Un approccio vincente*





# ITC GAMES

OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI