



UNIVERSITÀ
degli STUDI
di CATANIA

IL RETTORE

- VISTA la Legge 168/89 e ss.mm.ii.;
- VISTO il D.Lgs. n. 241 del 07.08.1990 e ss.mm.ii.;
- VISTO il D.Lgs. n. 165 del 30.03.2001 e ss.mm.ii.;
- VISTO il vigente Statuto dell'Università degli Studi di Catania, emanato con D.R. n. 881 del 23.03.2015 e ss.mm.ii.;
- VISTO il Regolamento d'Ateneo, emanato con D.R. n. 3387 del 08.10.2015;
- VISTO il vigente Regolamento per l'amministrazione, la contabilità e la finanza, emanato con D.R. n. 9 del 04.01.2016 e ss.mm.ii.;
- VISTA l'adesione dell'Università degli Studi di Catania a PNICube, Associazione degli Incubatori e delle Business Plan Competition accademiche italiane (denominate "Start Cup"), deliberata dal CdA d'Ateneo, nella seduta del 29 luglio 2005;
- CONSIDERATO che PNICube organizza annualmente il Premio Nazionale dell'Innovazione (PNI), cui partecipano i migliori piani di impresa innovativa risultati vincitori delle *business plan competition* organizzate localmente dalle Università associate a PNICube;
- VISTO il Bando relativo alla "Start Cup Catania 2025", Business Plan Competition organizzata dall'Università degli Studi di Catania e collegata al PNI 2025, emanato con il Decreto Rettorale rep. 2658 del 23.06.2025;
- CONSIDERATO che l'art. 4 del predetto Bando prevede che siano selezionate, dal Comitato Tecnico-Scientifico dell'iniziativa, fino a un massimo di 8 idee imprenditoriali proposte da team d'impresa, da ammettere alla seconda fase della competizione;
- VISTA la nota rettorale prot. 157374 del 29.08.2025, di nomina del Comitato Tecnico-Scientifico della "Start Cup Catania 2025", chiamato a valutare le idee imprenditoriali e i business plan proposti dai team;
- VISTO il Decreto Rettorale rep. 3473 del 05.09.2025 di emanazione della graduatoria delle idee imprenditoriali proposte, indicante gli otto team ammessi alla seconda fase dell'iniziativa "Start Cup Catania 2025";
- VISTO il Verbale dell'adunanza del 20.10.2025 del suddetto Comitato Tecnico-Scientifico, prot. n. 197483 del 21.10.2024, da cui risulta l'esito della valutazione dei business plan, presentati dai team ammessi alla seconda fase dell'iniziativa e partecipanti al contest finale, e i tre vincitori della competizione;

DECRETA

- Art. 1. È emanata la graduatoria di merito dei progetti partecipanti all'iniziativa "Start Cup Catania 2025", predisposta dal Comitato Tecnico-Scientifico della competizione, in allegato al presente decreto e parte integrante dello stesso.

Art. 2. Sono dichiarati vincitori dell'iniziativa "Start Cup Catania 2025" i progetti "MicroBeTech", primo classificato, "RANKWIT", secondo classificato, e "ACCURA", terzo classificato; ai team vincitori saranno assegnate le premialità previste secondo quanto disposto dagli artt. 6 e 7 del relativo Bando.

Art. 3. Si dà mandato all'Area della Terza Missione di curare i provvedimenti consequenziali.

Il presente decreto sarà pubblicato sul sito web dell'ateneo, unitamente alla graduatoria di cui al precedente art.1

 UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CATANIA Protocollo Generale
28/10/2025
Prot.202959..... Tit.I.I.I Cl..13
Rep. Decreti4284.....

Il Rettore
Prof. Enrico Foti

 UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CATANIA Protocollo Generale - Albo Ufficiale
Albo n.1504..... Prot.202965.....
Il presente documento è stato affisso all'Albo Ufficiale d'Ateneo dal ...28/10/2025... al ...05/12/2025...
Il Responsabile <i>[Signature]</i>

START CUP CATANIA 2025

GRADUATORIA FINALE

	Titolo	Sintesi idea imprenditoriale	Punteggio
1	MicroBeTech <i>La scienza del microbioma al servizio dell'agricoltura</i>	MicroBeTech offre un servizio di diagnostica del microbioma del suolo con un piano di rigenerazione personalizzato, supportato dall' AI, che consiglia agli agricoltori i correttivi biologici più efficaci per aumentare produttività e sostenibilità, riducendo l'uso di input chimici	55
2	RANKWIT	RankWit traccia in tempo reale come le AI citano i brand, rileva chi li menziona e cosa viene mostrato. Fornisce raccomandazioni concrete immediatamente utili per migliorare i contenuti e ottimizza automaticamente la presenza nelle ricerche AI	49
3	ACCURA	Con Accura l'obiettivo è quello di offrire dispositivi intelligenti in grado di monitorare in tempo reale, con costi bassi, lo stato delle acquee marine. Fornendo dati scientifici facilmente fruibili, unendo innovazione, ricerca e partecipazione collettiva per la tutela dell'ambiente	48
4	TRACH_IA <i>Tecnologie Radiologiche Avanzate e Chirurgia High-tech con IA per l'Assistenza nelle patologie tracheali</i>	Software dedicati permetteranno la stampa 3D di modelli anatomici per simulazioni cliniche. Verranno realizzati tubi endotracheali personalizzati per ogni paziente. I dati raccolti serviranno a stratificare i pazienti e sviluppare software predittivi di supporto clinico	46
5	RistoWork <i>La community digitale per lavoro e formazione nel turismo e nella ristorazione</i>	Piattaforma digitale che connette imprese della ristorazione e hotelierie con lavoratori stagionali, offrendo matching, recensioni bidirezionali, informazioni sugli alloggi e servizi di consulenza e formazione, per ridurre il lavoro sommerso e la carenza di manodopera	45
6	Exotic Dry Sicily	La vision di Exotic Dry Sicily è trasformare frutta siciliana scartata o invenduta in snack essiccati sani, sostenibili e pronti al consumo. La mission è ridurre gli sprechi valorizzando prodotti esotici ed autoctoni attraverso un modello di economia circolare che unisce innovazione tecnologica e AI creando valore aggiunto nel settore	44
7	UNION <i>AI per personalizzare l'istruzione e ridurre l'abbandono scolastico</i>	UNION è una piattaforma digitale che utilizza l'Intelligenza Artificiale per supportare scuole e università nel personalizzare i percorsi di apprendimento, ridurre l'abbandono scolastico e rafforzare la trasparenza con strumenti etico-legali come sondaggi anonimi e moduli di whistleblowing	43
8	DiceFall	Sviluppo di una piattaforma online per il gioco di ruolo, in cui l'intelligenza artificiale assume il ruolo di narratore, gestendo la trama, gli eventi e formando informazioni in tempo reale ai giocatori, al fine di creare un'esperienza accessibile anche senza un master umano	40