

# GREEN ↔ DIGITAL Hackathon TRANSFORMATION

## REGOLAMENTO HACKATHON “Green & Digital Transformation”

### Art. 1 - Descrizione

La “**doppia transizione**” è considerata uno dei capisaldi per la competitività e sulla crescita internazionale, come evidenziato dal rapporto **DESI 2022 - Digital Economy and Society Index** della Commissione Europea: “i progressi che il nostro Paese sarà capace di compiere nei prossimi anni verso la transizione digitale, ecologica e la sostenibilità saranno cruciali per consentire all'intera UE di conseguire gli obiettivi del decennio digitale per il 2030”.

Inoltre, i mutati scenari internazionali legati alla crisi energetica stanno determinando nuovi assetti globali che impongono al sistema produttivo nuove sfide per competere nell'attuale contesto economico, caratterizzato da un significativo incremento del costo delle materie prime e dell'energia. **Le imprese e i territori sono quindi chiamati a investire in tecnologia e a produrre in maniera sostenibile** se vogliono continuare a competere a livello internazionale: le soluzioni green e digitali diventano così due elementi imprescindibili per la tenuta del sistema produttivo del nostro Paese.

Alla luce del contesto sopra delineato il Sistema Camerale – avvalendosi della rete dei PID - Punti Impresa Digitale – si è attivata con una nuova progettualità per il triennio 2023-2025 che, oltre a consolidare e potenziare le azioni già realizzate sulla tematica della digitalizzazione, intende affrontare il tema della doppia transizione, che rappresenta un elemento centrale del cambiamento economico-sociale in atto e assume un ruolo prioritario nelle misure e nei progetti di rilancio del nostro Paese, nell'ambito del PNRR.

All'interno di tale contesto, in avvio del nuovo anno accademico a testimonianza dell'importante traiettoria per il futuro e in concomitanza con la “Notte dei ricercatori” per sottolineare la rilevanza della collaborazione tra Università e Impresa per la ricerca e l'innovazione, la **Fondazione UniverMantova**, grazie alle risorse del progetto “Formazione e Lavoro” finanziato dal sistema camerale con l'aumento del 20% del diritto annuale – anni 2023/2025 della **Camera di commercio di Mantova** e di **PromolImpresa – Borsa Merci**, in collaborazione con il **Laboratorio Territoriale per l'Occupabilità di Mantova – LTO Mantova** e il **PID Lab**, promuove un Hackathon per individuare soluzioni creative/innovative per le Imprese e le Istituzioni del territorio che integrino lo sviluppo digitale con ricadute dedicate alla sostenibilità.

### Art. 2 - Soggetti organizzatori

La **Fondazione UniverMantova**, grazie alle risorse del progetto “Formazione e Lavoro” finanziato dal sistema camerale con l'aumento del 20% del diritto annuale – anni 2023/2025 della **Camera di commercio di Mantova** e di **PromolImpresa – Borsa Merci**, in collaborazione con il Laboratorio Territoriale per l'Occupabilità di Mantova – LTO Mantova e il PID Lab, promuove un Hackathon per individuare soluzioni creative/innovative per le Imprese e le Istituzioni del territorio che integrino lo sviluppo digitale con ricadute dedicate alla sostenibilità.

L'iniziativa, attivata in stretta collaborazione con l'Università di Modena e Reggio Emilia - Sede di Mantova (Unimore) e in rete con il Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova e l'Università degli Studi di Brescia – Sede di Mantova, intende valorizzare una positiva e produttiva collaborazione con le Università presenti sul territorio con cui si condivide la programmazione della concomitante “Notte dei ricercatori”.

L'hackathon è realizzato, infine, all'interno del progetto “Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità”, sostenuto da Fondazione Cariverona, e del progetto “Laboratori per le Transizioni e l'Occupabilità”, sostenuto dal bando “Emblematici Maggiori 2022” di Fondazione Cariplo.

### Art. 3 - Obiettivi

Ai partecipanti sarà richiesto di lavorare in team per **ideare, progettare ed eventualmente prototipare** soluzioni **creative/digitali innovative per agevolare la transizione ecologica** delle Imprese e delle Istituzioni del territorio. Le problematiche e i bisogni oggetto di studio saranno, infatti, presentati da imprese e soggetti coinvolti nella gestione del territorio Mantovano.

### Art. 4 – Destinatari e crediti formativi

L'Hackathon, al fine di ampliare il confronto e aggregare molteplici competenze specialistiche di supporto, è aperto alla candidatura di studenti universitari, neolaureati, informatici, sviluppatori, maker, architetti, designer, pianificatori, economisti/manager, esperti di comunicazione, ricercatori, docenti, innovatori, professionisti, esperti e altre figure professionali che operano nel settore dell'informatica, della progettazione, della fabbricazione digitale e delle logiche connesse alla green economy.

La partecipazione all'Hackathon consentirà agli studenti del corso triennale di Ingegneria Informatica dell'Università di Modena e Reggio Emilia (sede di Mantova) di ottenere 1 credito formativo inserendo l'attività all'interno del piano di studi. È possibile ottenere 1 ulteriore credito formativo, proseguendo l'attività progettuale in seguito all'Hackathon, al fine di sviluppare un prototipo della soluzione proposta.

Rispetto a possibili analoghe opportunità con le altre Università in rete, si rimanda a successive verifiche che la Fondazione UniverMantova promuoverà con il Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova e l'Università degli Studi di Brescia – Sede di Mantova.

### Art. 5 - Data e luogo dell'evento

L'Hackathon si svolgerà il 25, 26 e 27 settembre 2024 a Mantova presso la Fondazione Università di Mantova, in Via Scarsellini 2. L'Hackathon inizierà il pomeriggio del 25/09/2024 e terminerà il pomeriggio del 27/09/2024 con la presentazione e la premiazione delle soluzioni progettate che apriranno, di fatto, la “Notte dei ricercatori 2024”.

Gli organizzatori si riservano la facoltà di apportare variazioni al calendario e al programma a seguito di esigenze tecniche e organizzative. Eventuali variazioni e aggiornamenti saranno comunicati tramite email ai partecipanti.

### Art. 6 - Regole di iscrizione

La partecipazione all'Hackathon è gratuita e aperta a massimo 50 partecipanti aventi i requisiti indicati all'art. 4.

Il numero massimo di partecipanti potrà eventualmente essere esteso a seguito di accurata valutazione.

Per partecipare alla Call è necessario compilare e trasmettere **entro il 24 settembre** il modulo on line <https://forms.gle/AauEsRvZsxnyPGJS8>, allegando il curriculum in formato Europass e la copia di un documento di identità.

Ciascun candidato dovrà compilare il modulo inserendo tutti i dati richiesti e accettando: il presente Regolamento; il rilascio del consenso al trattamento dei dati personali e all'utilizzo delle immagini e dei video che saranno realizzati nel corso dell'iniziativa da parte degli organizzatori; il rilascio delle idee/progetti elaborati durante l'Hackathon attraverso licenza Creative Commons e l'accettazione a una possibile prototipazione successiva all'Hackathon da parte delle aziende coinvolte ed eventualmente in collaborazione con esse.

Ciascun candidato è consapevole che le informazioni personali fornite con l'invio della candidatura sono veritiere e che ogni decisione presa dagli organizzatori sarà accettata incondizionatamente. Le registrazioni incomplete o contenenti dati non veritieri determineranno l'esclusione dalla selezione per l'Hackathon.

L'invio della candidatura non garantisce la partecipazione all'Hackathon.

#### **Art. 7 - Criteri di selezione dei partecipanti**

Verrà effettuata una selezione dei partecipanti in base alla valutazione dei curricula, delle competenze e della motivazione presentate in concomitanza della domanda dando priorità ai candidati possedenti i requisiti indicati all'art. 4.

Il numero massimo di partecipanti potrà essere eventualmente esteso a seguito di accurata valutazione sulla base dei criteri descritti.

I candidati selezionati riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione all'Hackathon all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione e le informazioni logistiche e i dettagli per partecipare alla competizione.

#### **Art. 8 - Formazione dei team**

I team di lavoro dovranno essere composti da massimo 5 partecipanti possibilmente con competenze eterogenee. In fase di iscrizione i candidati possono esprimere eventuali preferenze per la composizione del team. In caso di mancata preferenza in fase di iscrizione, i team saranno formati il primo giorno dell'Hackathon.

I team saranno affiancati da esperti di fabbricazione digitale e di progettazione.

Una volta avviato l'Hackathon non sarà possibile apportare modifiche ai team.

#### **Art. 9 - Regole di partecipazione**

In seguito all'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante si vincola a un utilizzo consapevole, diligente e rispettoso dei locali in cui si svolgerà l'Hackathon e dei materiali/strumentazioni messi a disposizione dagli organizzatori, impegnandosi al rispetto delle regole di sicurezza e di condotta previste dal polo universitario che ospiterà la competizione e dagli organizzatori e rispondendo di eventuali danni causati a persone o cose.

I partecipanti sono consapevoli, inoltre, che la partecipazione è interamente a titolo gratuito e che non sarà possibile richiedere compensi di alcun tipo o rimborsi di eventuali spese.

### Art. 10 - Tema di progettazione

Ai team sarà chiesto di lavorare in team per ideare, progettare ed eventualmente prototipare soluzioni creative/digitali innovative per agevolare la transizione ecologica delle Imprese e delle Istituzioni del territorio.

Le problematiche oggetto di studio saranno presentate da aziende e soggetti coinvolti nella gestione del territorio Mantovano. I partecipanti potranno utilizzare le strumentazioni di prototipazione messe a disposizione dagli organizzatori per la fase di prototipazione. Ulteriori materiali e strumentazioni richieste dal team oltre quelle messe a disposizione dagli organizzatori, saranno a carico del team.

### Art. 11 – Svolgimento dell’Hackathon

L’Hackathon inizierà alle ore 14:30 del 25 settembre 2024 e terminerà alle ore 20:00 del 27 settembre 2024 con la premiazione dei vincitori.

La consegna dei progetti e degli eventuali prototipi realizzati deve avvenire entro e non oltre le ore 16:00 del 27 settembre 2024, orario di inizio della presentazione.

I partecipanti, suddivisi in team di lavoro, dovranno dedicarsi alla definizione, allo sviluppo e alla realizzazione di almeno un progetto, un prototipo e una presentazione per team da consegnare agli organizzatori alla fine della competizione, prima della presentazione.

Gli organizzatori metteranno a disposizione dei team il materiale e la documentazione necessaria alla progettazione sul tema, connessione wi-fi e alcune tecnologie di prototipazione.

Ciascun partecipante lavorerà con il proprio computer portatile e potrà avvalersi di propri software e di altra attrezzatura/strumentazione non messa a disposizione dagli organizzatori, procurata autonomamente e ritenuta necessaria dai singoli partecipanti per lo sviluppo del progetto del proprio team. Durante le giornate dell’Hackathon i team di lavoro potranno richiedere il supporto degli esperti tematici a disposizione di tutti i partecipanti.

Al termine della competizione, ogni team dovrà presentare il proprio progetto secondo le istruzioni fornite dagli organizzatori.

L’hackathon si svolgerà in presenza presso la Fondazione UniverMantova (Via Scarsellini 2, Mantova).

### Art. 12 - La valutazione dei risultati

Le soluzioni progettate dai team saranno valutate da una giuria composta da rappresentanti degli enti organizzatori e delle aziende coinvolte.

La giuria analizzerà e valuterà tutti i progetti presentati e consegnati entro i tempi stabiliti dagli organizzatori durante la competizione.

Il giudizio della giuria è insindacabile e si baserà sui seguenti criteri di valutazione:

- Validità, originalità e innovatività dell’idea progettuale (30 punti);
- Fattibilità, prototipazione e replicabilità della soluzione progettata (40 punti);
- Funzionalità e design della soluzione progettata (10 punti);
- Potenzialità, sviluppo e ricadute della soluzione progettata (10 punti);
- Capacità di presentazione della soluzione progettata (10 punti).

### Art. 13 - I Premi

Tutte le soluzioni presentate dai team il 27 settembre 2024 saranno valutate da una commissione di esperti che selezionerà tre progetti vincitori, assegnando i seguenti premi (ammontare lordo):

- 1.500,00 € al primo team classificato;
- 1.000,00 € al secondo team classificato;
- 500,00 € al terzo team classificato.

#### **Art. 14 - Proprietà intellettuale, garanzie e diritti**

Con il presente Regolamento, ciascun partecipante:

- Accetta che la soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l'Hackathon sia rilasciata con licenza Creative Commons BY-SA-NC 4.0 in modo da favorirne l'adozione e l'implementazione, poter essere messa a disposizione del territorio ed essere sottoposta ad attività di post-produzione e azioni di disseminazione dagli organizzatori in collaborazione con le aziende coinvolte, pur riconoscendo la paternità originale al team di lavoro, alle quali i partecipanti potranno chiedere di partecipare se disponibili;
- Prende atto che il rilascio della soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l'Hackathon sotto forma di licenza Creative Commons comporta la possibilità di alterazione del progetto originale e che gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o sviluppo da parte di esterni, rinunciando ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa;
- garantisce che la soluzione progettuale sviluppata è originale e interamente ideata e studiata dal team di afferenza durante l'Hackathon, non è protetta dal diritto di proprietà industriale o dal diritto d'autore di proprietà di terzi, non viola le leggi in vigore e diritti di terzi (tra cui brevetti, segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela), non è oggetto di contratto con terzi, non contiene contenuti diffamatori e non oltraggia o danneggia gli enti organizzatori o qualunque altra persona o società, non contiene minacce o intimidazioni, molestie o maltrattamenti verso persone e non incoraggia comportamenti illeciti.

#### **Art. 15 - Diritti di immagine**

Ciascun partecipante autorizza a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633, l'acquisizione e il successivo trattamento dei dati, la conservazione, l'utilizzo e la pubblicazione degli elaborati consegnati, delle proprie immagini e riprese audio-visive da parte degli enti organizzatori.

Gli organizzatori assicurano che tali dati potranno essere utilizzati esclusivamente a scopo divulgativo per documentare e raccontare quanto emerso durante l'Hackathon e relativamente al progetto tramite i canali social e i siti internet dedicati all'iniziativa, seminari, convegni e altre iniziative presso le istituzioni scolastiche o promossi anche in collaborazione con altri enti per la disseminazione dei progetti sui siti internet dedicati, su carta stampata e/o su qualsiasi altro mezzo di diffusione.

La presente autorizzazione non consente l'uso della propria immagine in contesti che ne pregiudichino la dignità personale ed il decoro del sottoscritto e comunque per usi e/o fini diversi da quelli sopra indicati.

#### **Art. 16 - Privacy e trattamento dei dati**

Ciascun partecipante prende atto della seguente informativa rilasciata ai sensi dell'art. 13 del D. Lgs. 30 giugno 2003, n.196 "Tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali". Il decreto legislativo 196/2003 prevede la tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali: tale trattamento sarà improntato ai principi dell'art.11, e in particolare ai principi di correttezza, liceità, pertinenza e trasparenza e tutelando la riservatezza e i diritti dei soggetti richiedenti. Ai sensi dell'art.13 del predetto decreto, si forniscono le seguenti informazioni.

Il trattamento, finalizzato alla valutazione per la partecipazione all'Hackathon e la successiva promozione dei risultati all'interno del progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" e del progetto "Formazione e Lavoro" finanziato dal sistema camerale con l'aumento del 20% del diritto annuale – anni 2023/2025, sarà effettuato con le seguenti modalità: trattamento manuale e trattamento informatico.

Il conferimento dei dati è previsto dalla legge ed è obbligatorio.

L'eventuale mancato conferimento comporta l'esclusione alla selezione per l'Hackathon.

Il titolare del trattamento dati è la Fondazione UniverMantova.

Ad esso ci si potrà rivolgere per il rispetto dei diritti così come previsti dall'art. 7 del decreto legislativo n.196/2003.

Il candidato esprime, ai sensi e per effetto del citato D.Lgs. 196/2003 e del REGOLAMENTO (UE) 2016/679, il consenso a che Unimore proceda al trattamento, anche automatizzato, dei dati personali e sensibili, ivi inclusa la loro eventuale comunicazione/diffusione ai soggetti indicati nella predetta informativa, limitatamente ai fini ivi richiamati.

Ai sensi del GDPR 2016/679, i dati conferiti durante l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon e alle attività ad esso connesse potranno essere comunicati ai partner di progetto, all'Ente capofila e all'Ente finanziatore che potranno essere titolari autonomi del trattamento o incaricati responsabili esterni.

#### **Art. 17 - Rilascio dei premi**

Ciascun aderente a un team vincitore avrà diritto alla parte di corrispettivo corrispondente. Il rilascio dei premi sarà a cura della Fondazione Università di Mantova.

#### **Art. 18 - Codice di comportamento**

Gli organizzatori si riservano la facoltà di escludere e allontanare i partecipanti che non rispetteranno quanto previsto dal presente Regolamento, che ostacoleranno il corretto funzionamento della competizione, che danneggeranno i locali e le strumentazioni messe a disposizione dagli organizzatori, che adotteranno comportamenti offensivi, diffamatori o volgari verso gli organizzatori o qualunque altra persona o società coinvolta nell'Hackathon, che non rispetteranno quanto indicato nell'art. 14.

#### **Art. 19 - Accettazione del Regolamento**

La partecipazione all'Hackathon è subordinata al rispetto di quanto scritto nel presente Regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare in ogni sua parte all'atto dell'iscrizione.

#### **Art. 20 - Foro competente**

Eventuali controversie insorte in merito al presente Regolamento e alla competizione saranno di competenza in via esclusiva il Foro di Mantova.