



REGOLAMENTO HACKATHON

Art. 1 - Descrizione

SCIoT eM, di seguito indicato come “Hackathon”, organizzato dall’ Università di Modena e Reggio Emilia – sede di Mantova (di seguito Unimore) con Fondazione UniverMantova, si rivolge a studenti e giovani figure professionali che operano nel settore dei servizi e delle applicazioni informatiche e nei settori della pianificazione urbana.

Obiettivo della sfida è di ideare, progettare ed eventualmente prototipare soluzioni innovative per migliorare la vita nelle città tramite servizi informatici innovativi.

L’Hackathon si inserisce all’interno del progetto “**Laboratori per le Transizioni e l’Occupabilità**”, sostenuto dal bando “Emblematici Maggiori 2022” di Fondazione Cariplo.

Art. 2 - Soggetti organizzatori

L’Hackathon è organizzato da Unimore con Fondazione UniverMantova, in collaborazione con Laboratorio Territoriale Occupabilità - LTO Mantova, all’interno del progetto “**Laboratori per le Transizioni e l’Occupabilità**”, attivato dalla **Camera di commercio di Cremona, Mantova e Pavia** con la gestione operativa della sua **Azienda Speciale Promolimpresa – Borsa Merci** grazie al sostegno del bando “Emblematici Maggiori 2022” di Fondazione Cariplo.

Art. 3 - Obiettivi

L’Hackathon si concentra sull’ideazione, progettazione e prototipazione di soluzioni innovative per migliorare la vita nelle città tramite servizi informatici innovativi.

Art. 4 – Destinatari e crediti formativi

L’hackathon si rivolge a studenti universitari, informatici, sviluppatori, maker, e altre figure professionali che operano nel settore della progettazione di soluzioni digitali innovative.

Gli studenti regolarmente iscritti al corso triennale di Ingegneria Informatica di Unimore – sede di Mantova che frequenteranno questo Hackathon possono ricevere 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.

Art. 5 - Data e luogo dell’evento

L’Hackathon è previsto dal 19 al 21 febbraio 2025 a Mantova, presso la sede della Fondazione UniverMantova in via Scarsellini 2. L’inizio dei lavori per ogni giornata è alle 9:00. Il termine dei lavori alle 17:30. Gli organizzatori si riservano la facoltà di apportare variazioni al calendario e al programma a

All’interno del progetto



Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di





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 14 febbraio 2025** il modulo on line <https://bit.ly/4amVg0f>, allegando il curriculum in formato Europass e la copia di un documento di identità.

Ciascun candidato dovrà compilare i documenti 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

All'interno del progetto



Organizzato da



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA



In collaborazione con



Con il sostegno di





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 per ideare, progettare e prototipare soluzioni innovative per migliorare la vita nelle città tramite servizi informatici innovativi. Le problematiche oggetto di studio (es., smart parking, raccolta dei rifiuti, efficientamento energetico) 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 stesso.

Art. 11 – Svolgimento dell’Hackathon

L’Hackathon inizierà alle ore 14:30 del 19 febbraio 2025 e terminerà alle ore 17.00 del 21 febbraio 2025 con la premiazione dei vincitori.

L’avvio della competizione è previsto per le ore 14.30 del giorno 19 febbraio 2025 dopo la presentazione delle regole e del tema di progettazione a cura degli organizzatori e degli esperti delle aziende coinvolte. La consegna dei progetti e degli eventuali prototipi realizzati deve avvenire entro e non oltre le ore 14 del 21 febbraio 2025, 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.

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

All’interno del progetto



Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di





Tutte le soluzioni progettate, consegnate e presentate saranno valutate dalla giuria che selezionerà i tre progetti vincitori che riceveranno i seguenti premi (ammontare lordo):

- 1500 € al primo team classificato;
- 1000 € al secondo team classificato;
- 500 € 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 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

All'interno del progetto



Organizzato da



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA



In collaborazione con



Con il sostegno di





SCIoTeM 2025

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 è finalizzato alla valutazione per la partecipazione all'Hackathon e la successiva promozione dei risultati all'interno del progetto "Laboratori per le Transizioni e l'Occupabilità" e 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 Unimore.

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 UniverMantova.**

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.

All'interno del progetto



Organizzato da



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA



In collaborazione con



Con il sostegno di

