

ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCERE, INNOVARE E INTRAPRENDERE

GREEN ↔ DIGITAL Hackathon TRANSFORMATION

CALL HACKATHON “Green & Digital Transformation”

All'interno di “Economia Circolare: Conoscere, Innovare e Intraprendere”

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.

In tale contesto si colloca l'**Economia Circolare** quale modello di produzione e consumo che implica condivisione, prestito, riutilizzo, riparazione, ricondizionamento e riciclo dei materiali e prodotti esistenti il più a lungo possibile. Questo sistema mira a ridurre al minimo il prelievo di risorse naturali, al contempo rendendone efficiente l'utilizzo.

All'interno di tale scenario, 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 al progetto “Economia Circolare: Conoscere, Innovare e Intraprendere”, sostenuto da Fondazione Cariverona tramite il bando Format 2024 “Educare all'economia circolare”, e 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 Cremona-Mantova-Pavia** 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 alle logiche proprie dell'Economia Circolare**.

L'iniziativa, attivata in rete con l'**Università di Modena e Reggio Emilia - Sede di Mantova (Unimore)**, 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”.

Organizzato da



In collaborazione con



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di



OBIETTIVI

Ai partecipanti sarà richiesto di **lavorare in team per ideare, progettare ed eventualmente prototipare soluzioni innovative per rispondere alle sfide lanciate da aziende** in diversi ambiti di intervento, accomunate dalla volontà di ridurre l'impatto ambientale, in logica "circolare", di processi e prodotti.

L'Hackathon si concentrerà su diversi temi:

- **ECODESIGN.** Disegno di prodotti che possano durare a lungo, il cui smontaggio sia semplice, in modo da permettere facilmente la riparazione e/o il riutilizzo e/o il recupero dei prodotti nella loro interezza o nei loro frazionamenti (circular design, design-out waste, etc.);
- **APPROVVIGIONAMENTO MATERIALI E RISORSE.** Impatto ambientale dell'approvvigionamento dei materiali e dell'energia, sostituzione delle materie prime vergini non rinnovabili e provenienti da fonti fossili con materie prime seconde e biomateriali, sostituzione delle materie e sostanze inquinanti, tossiche, pericolose per impatto sulla salute e sull'ambiente;
- **UTILIZZO EFFICIENTE DELLE RISORSE NELLA PRODUZIONE.** Riduzione dei consumi energetici (energia elettrica e termica) e di carburante, anche legati al conseguimento di Certificati Bianchi (o titoli di Efficienza Energetica), riduzione dei consumi idrici e miglioramento dell'efficienza nell'utilizzo di materia a parità di produzione (sistemi di ottimizzazione della produzione; dematerializzazione, ...);
- **GESTIONE RIFIUTI, SCARTI ED EMISSIONI.** Impatto ambientale della gestione degli scarti di produzione, dei rifiuti e dei prodotti arrivati a fine vita. La logistica di ritorno (detta anche logistica inversa) è il processo di pianificazione, implementazione e controllo dell'efficienza delle materie prime dei semilavorati, dei prodotti finiti e dei correlati flussi informativi dal punto di recupero (o consumo) al punto di origine con lo scopo di riguadagnare valore da prodotti che hanno esaurito il loro ciclo di vita;
- **TRASPORTI E DISTRIBUZIONE.** Impatto ambientale dei trasporti connessi alle varie fasi del processo produttivo e della logistica: ottimizzazione della distribuzione (tragitti migliori, pieno carico, condivisione dei mezzi di trasporto, ...), considerazione delle esternalità derivanti dai trasporti in tutto il ciclo produttivo (approvvigionamento, spedizione, ...) nella costruzione dei prezzi dei prodotti, shift modale verso sistemi di distribuzione di lungo raggio/urbana sostenibile (ferrovia, cargo bike);
- **COMUNICAZIONE, SENSIBILIZZAZIONE, FORMAZIONE E INFORMAZIONE.** Comunicazione dell'impatto ambientale di attività e prodotti: sensibilizzare ed informare sul tema per creare consumatori più consapevoli e proattivi, così come prodotti più trasparenti, chiari e comprensibili.

Le problematiche oggetto di studio saranno presentate da **aziende e soggetti coinvolti nella gestione del territorio mantovano**.

DATE E SVOLGIMENTO

L'Hackathon si svolgerà il **24, 25 e 26 settembre 2025** a Mantova presso la Fondazione Università di Mantova, in Via Scarsellini 2. L'Hackathon inizierà il **pomeriggio del 24 settembre 2025** e terminerà il **pomeriggio del 26 settembre 2025 con la presentazione e la premiazione** delle soluzioni progettate che apriranno, di fatto, la **"Notte dei ricercatori 2025"**.

Organizzato da



In collaborazione con



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di



DESTINATARI

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.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione è totalmente **gratuita** ed è aperta a **massimo 50 partecipanti**.

Per **partecipare alla Call** è necessario compilare e trasmettere **entro il 20 settembre** il modulo on line <https://forms.gle/PBxM7nzWv6YZSPfR9>, allegando il curriculum in formato Europass e la copia di un documento di identità.

Verrà effettuata una **selezione dei partecipanti** in base alla valutazione dei curricula, delle competenze e della motivazione presentate in concomitanza della domanda.

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

I **team di lavoro** saranno composti da massimo 5 partecipanti, possibilmente con competenze eterogenee. Eventuali preferenze sulla composizione dei team potranno essere specificate nel modulo d'iscrizione nella tabella apposita. Nel caso i partecipanti non dovessero esprimere preferenze, i team saranno formati direttamente il primo giorno di hackathon.

CREDITI FORMATIVI

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.

PREMI

Tutte le soluzioni presentate dai team il 26 settembre 2025 saranno valutate da una commissione di esperti che selezionerà tre progetti vincitori sulla base dell'originalità, funzionalità, innovatività, fabbricabilità e replicabilità 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.

PROGRAMMA

Le tre giornate di lavoro saranno aperte da un **breve momento introduttivo** durante il quale gli organizzatori aiuteranno i partecipanti a formalizzare l'iscrizione e presenteranno il programma e le regole dell'hackathon.

Organizzato da



In collaborazione con



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di



Successivamente si terranno i saluti istituzionali e la presentazione dei temi progettuali sui quali dovranno lavorare i team.

Durante il tempo restante i partecipanti, suddivisi da parte degli organizzatori in **team di lavoro**, potranno sviluppare la propria proposta progettuale **affiancati da esperti**.

Mercoledì 24 settembre 2025

14:30 Accoglienza dei partecipanti e formazione dei team

15:00 Introduzione al tema di progettazione con esperti

17:00 Avvio dei lavori da parte dei team affiancati dagli esperti

Giovedì 25 settembre 2025

9:00 Ripresa dei lavori dei team, con revisioni informali da parte dei tutor

10:45 Break

11:00 Lavoro dei team, con revisioni informali da parte dei tutor

13:00 Pausa pranzo

14:00 Ripresa dei lavori dei team

15.45 Break

16:00 Lavoro da parte dei team, con revisioni informali da parte dei tutor

17:30 Presentazione intermedia del concept, da parte dei team, in un pitch di 3 minuti

Venerdì 26 settembre 2025

9:00 Ripresa dei lavori da parte dei team

13:00 Pranzo

14:00 Allestimento e ultimi ritocchi ai progetti e alle presentazioni

16:00 Presentazione dei risultati

20:00 Premiazione dei vincitori all'interno della **"Notte dei ricercatori 2025"**