

Allegato 2 alla Disposizione del Dirigente Prot. n. 107830 del 10/11/2020

## REGOLAMENTO DI FUNZIONAMENTO DELL'HACKATHON: "CONTHACKT – Editoria 4.0" CONTAMINATION LAB PISA

### PREMESSE

**CONTHACKT – Editoria 4.0 (L'Hackathon)** è la prima edizione dell'hackathon organizzato dal **Contamination Lab Pisa (CLab Pisa)**, con il Polo Navacchio S.p.A., Il Tirreno (Gruppo editoriale Gedi News Network S.p.A.), Seacom S.r.l., Digital- Hub S.r.l., Intarget S.r.l., Pemcards by Emotion S.r.l., iDNA S.r.l. Nasce con l'obiettivo di promuovere l'innovazione applicata alle nuove sfide dell'editoria digitale.

Il **CLab Pisa** ha lo scopo di promuovere e diffondere la cultura imprenditoriale e dell'innovazione, la valorizzazione delle proprie idee e l'interdisciplinarietà. È strutturato in percorsi formativi articolati in cicli di seminari, attività di laboratorio e in attività individuali di accompagnamento (tutoring e mentoring). Ha l'obiettivo di fornire e approfondire le competenze specialistiche di giovani potenziali imprenditori e permette ai partecipanti, provenienti da diversi ambiti disciplinari, di conoscersi e lavorare insieme a progetti comuni, acquisendo strumenti e capacità progettuali, organizzative, di comunicazione e competenze trasversali (Soft Skills).

L'iscrizione all' Hackathon costituisce accettazione integrale del Bando per la partecipazione all'Hackathon e del presente Regolamento.

### 1. LE SFIDE DELL' HACKATHON

Lo scopo dell'*Hackathon* è di stimolare, tramite una competizione tra *Team*, lo sviluppo di soluzioni **ad una delle seguenti sfide**:

1. Ampliare e fidelizzare la comunità dei lettori del giornale.
2. Favorire la fruizione delle notizie della testata giornalistica da parte delle nuove generazioni.
3. Individuare nuove fonti di ritorno economico per il giornale

La competizione si svolgerà nelle giornate del **9 e 10 dicembre** secondo il programma disponibile al seguente link: <http://contaminationlab.unipi.it/conthackt/>

### 2. TEAM

Ogni *Team* deve essere identificato con un nome; questo non deve far riferimento a società o marchi di proprietà registrati, né usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del *Team* dall'Hackathon.

### 3. INSPIRATIONAL PITCH

Al seguente link <http://contaminationlab.unipi.it/conthackt/> sono disponibili gli **Inspirational Pitch** delle tre sfide, video in cui un esperto fornirà informazioni utili e approfondimenti sui temi di ogni singola sfida. Durante la prima giornata dell'Hackathon del **9 dicembre 2020** sarà

prevista una sessione di **Q&A** (domande e risposte) per ciascuna sfida durante la quale i membri dei *Team* partecipanti potranno chiedere chiarimenti agli esperti.

#### **4. ACCESSO ALLA PIATTAFORMA ONLINE E LE TEAM ROOM**

L' *Hackathon* si svolgerà *on line* sulla **Piattaforma Microsoft Teams** nelle giornate del **9 e 10 di dicembre 2020**.

A seguito della conferma di partecipazione da parte del *Team* ammesso all' *Hackathon*, ogni membro riceverà alla mail istituzionale di Ateneo il *link* di accesso alla piattaforma, a cui dovrà collegarsi attraverso propri *devices* (*notebook*, PC, etc).

Inoltre, per ogni *Team* verrà creata una *Team Room*, stanza virtuale accessibile solo nei giorni del 9 e 10 dicembre, per permettere ai membri di lavorare alla propria soluzione. Durante le due giornate dell' *Hackathon* alle *Team Room* avranno anche accesso lo *staff* del CLab per fornire supporto organizzativo e i *mentor*.

**I *Team* potranno decidere di lavorare alle sfide, prima ancora dell'accesso alla *Team Room*, già dalla data di pubblicazione del Bando per la partecipazione all' *Hackathon*.**

#### **5. I MENTOR**

Ciascun *Team* avrà a disposizione un *mentor* che lo supporterà allo sviluppo della soluzione. Le sessioni di *mentorship* saranno organizzate secondo l'agenda che sarà pubblicata sul sito <http://contaminationlab.unipi.it/conthackt/> entro venerdì **4 dicembre 2020**.

**Il supporto dei *mentor* sarà disponibile solo durante il 9 e 10 dicembre.**

#### **6. RISPETTO NORME ANTI-COVID**

In riferimento delle norme Anti-Covid, si invita a prendere visione dei protocolli anti- contagio e delle informazioni utili per la comunità dell'Università di Pisa disponibili al seguente link: <https://www.unipi.it/index.php/news/item/17591-coronavirus>

#### **7. PRESENTAZIONE DELLE SOLUZIONI**

Ogni *Team* **entro le ore 17:00 del 10 dicembre 2020** dovrà caricare all'interno della propria *Team Room* la presentazione definitiva in powerpoint o .pdf, che illustri la soluzione nel dettaglio. I *team* sono liberi di scegliere il *template* della presentazione e **il numero delle slide non deve essere superiore a 10**.

Alle ore 17:15 i *Team* dovranno presentare la propria soluzione con un **pitch di 5 minuti** secondo l'ordine che sarà comunicato nella mattina del **10 dicembre 2020**. Non sarà richiesto di sviluppare APP, un prodotto digitale o un qualsiasi tipo di prodotto o servizio.

In aggiunta:

1. Ogni soluzione dovrà essere un lavoro originale e innovativo;
2. Nessuna soluzione può contenere informazioni protette da copyright di altra persona o entità legale.

Ogni presentazione può includere immagini e materiali opportuni e appropriati all' *Hackathon* e nessun partecipante può caricare alcun file, documento o immagine che:

1. consista in un file corrotto, contenga malware, virus o altri programmi simili o materiali che potrebbero danneggiare le operazioni di qualsiasi altro computer;
2. possa essere considerata come diffamante, provocatoria, offensiva, minacciosa, incitante alla violenza, osceno o altrimenti volgare.

## 8. PREMI E MODALITÀ DI EROGAZIONE

Il *Team* vincitore di ogni sfida sarà annunciato alla fine dell'evento prevista per il **10 dicembre 2020** e riceverà i seguenti premi:

- a. Una sessione di consulenza per accelerazione messa a disposizione da Digital Hub S.r.l. Il *Team Leader* riceverà alla mail istituzionale utilizzata in fase di iscrizione le modalità di svolgimento della sessione di consulenza;
- b. Abbonamento di 3 mesi al servizio Premium Spotify messo a disposizione da iDNA S.r.l. per ciascuno dei membri del *Team*. Il premio sarà ritirabile presso il Polo Le Benedettine, Pizza San Paolo a Ripa D'Arno, 16. Ogni membro del *Team* riceverà sulla mail istituzionale utilizzata in fase di iscrizione i giorni e gli orari in cui sarà possibile ritirarlo;
- a. Gift card Amazon del valore di 20 € per ciascuno dei membri del *Team* messo a disposizione da Intarget S.r.l. Ogni membro del *Team* riceverà alla mail istituzionale utilizzata in fase di iscrizione il codice della card;
- c. Accesso diretto al percorso Contamination Lab Pisa 2021 (<http://contaminationlab.unipi.it/phdplus/>)

Tutti i partecipanti all'*Hackathon* riceveranno i seguenti premi:

- b. Abbonamento "Tirreno Stai con Noi" della durata di un mese per ogni membro del *Team* messo a disposizione dal Polo Navacchio S.p.A. attivabili fino al 31/12/2020. Ogni partecipante riceverà alla mail istituzionale utilizzata in fase di iscrizione il codice abbonamento;
- c. *Gadget* dell'*Hackathon* messo a disposizione da SEACOM S.r.l. Il premio sarà ritirabile presso il Polo Le Benedettine, Pizza San Paolo a Ripa D'Arno, 16. Ogni partecipante riceverà sulla mail istituzionale utilizzata in fase di iscrizione i giorni e gli orari in cui sarà possibile ritirarlo;
- d. Credito omaggio per la realizzazione di una cartolina personalizzata messo a disposizione da Pemcards by Emotion S.r.l. Ogni partecipante riceverà alla mail istituzionale utilizzata in fase di iscrizione il codice omaggio.

## 9. OBBLIGHI E RESPONSABILITÀ DEI PARTECIPANTI

I partecipanti si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- a. evitare contenuti offensivi o incitano alla violenza;
- b. evitare di sviluppare soluzioni fuori tema;

c. evitare di divulgare dati e informazioni sensibili degli altri partecipanti.

Lo staff del Contamination Lab si riserva il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon qualsiasi partecipante e/o Team che non rispettino quanto previsto dal presente Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero Hackathon.

## 10. PROPRIETÀ INTELLETTUALE

La proprietà intellettuale di ogni soluzione o parte di essa presentata nell'ambito dell'Hackathon è attribuita al *Team* che l'ha realizzata, purché non violi in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi.

## 11. PRIVACY TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Al termine della compilazione del form verrà richiesto il consenso per il trattamento dei dati personali indicato sul Bando di partecipazione all'Hackathon. Senza il consenso sarà possibile completare l'iscrizione all' *Hackathon*.

A ciascun partecipante viene richiesto con l'iscrizione all'evento e avvenuta registrazione, di autorizzare l'Università di Pisa, a titolo gratuito all'utilizzo della propria immagine, dei testi, documenti e di tutti i contenuti delle riprese e registrazioni audio/ video, anche in forma parziale e/o modificata o adattata, realizzate dalla Direzione Servizi per la Ricerca e il Trasferimento Tecnologico e relativi all'Hackathon che sarà svolta sulla Piattaforma "Microsoft Teams" nelle giornate del 9 e 10 dicembre, per fini didattici e/o divulgativi dell'Università stessa, in particolare per la pubblicazione sui canali ufficiali del Contamination Lab e sui social network dedicati al CLab.

La presente autorizzazione non consente l'uso dell'immagine in contesti che pregiudichino la propria dignità personale e professionale, il proprio onore e decoro e comunque per uso e fini diversi da quelli sopra indicati.

Per approfondimenti delle politiche di *privacy* è possibile consultare la pagina: (link).

## 12. CANCELLAZIONE

Nel caso che accada un evento catastrofico, o qualunque altro evento imprevisto o che non potesse essere ragionevolmente anticipato o controllato (eventi di forza maggiore) che abbia effetti sulla correttezza/integrità dell'*Hackathon*, il CLab Pisa si riserva il diritto di annullare, modificare o sospendere lo stesso, notificandone a tutti i partecipanti la cancellazione, la modifica o la sospensione dell'evento tramite *email* inviata all'indirizzo di posta elettronica istituzionale. Inoltre, il CLab Pisa si riserva la possibilità di cancellare una o più sfide qualora il numero dei *Team* partecipanti sia inferiore a 2.