

HACKATHON: "CONTHACKT - FOOD&MOBILITY&DIGITALTRANSF"

REGOLAMENTO

PREMESSE

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*, i cui membri devono rispettare i requisiti previsti dall'art. 2 del Bando di Partecipazione all'Hackathon e del Regolamento, per lo sviluppo di soluzioni **ad una delle seguenti sfide**:

1. **Sfida 1:** Soluzioni Digitali e/o Collaborative per la trasparenza e l'efficienza delle filiere alimentari;
2. **Sfida 2:** Soluzioni Digitali e/o Collaborative per la logistica città-campagna e il food & beverage delivery;
3. **Sfida 3:** Soluzioni Digitali e/o Collaborative per la riduzione dello spreco alimentare e il recupero del cibo;
4. **Sfida 4:** Soluzioni Digitali e/o Collaborative per regimi alimentari più salutari e sostenibili;
5. **Sfida 5:** Soluzioni Digitali e/o Collaborative per il turismo nelle aree rurali.

Le domande di partecipazione saranno accettate in ordine cronologico di sottomissione fino ad **numero massimo di Team ammissibili pari a tre per ogni sfida**. Per ciascuna sfida occorrono almeno due Team in gara.

Le soluzioni sviluppate nell'Hackathon saranno presentate e **premiare nella giornata finale** che avrà luogo il **26 ottobre 2021** dalle ore 10 alle 18 presso **l'Aula Magna del Dipartimento di Scienze Agrarie, Alimentari e Agro-ambientali** con le modalità descritte ai successivi art 6 e 7.

2. TEAM

Ogni *Team*, **composto da un minimo di 2 ad un massimo di 5 membri**, 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. FUNZIONAMENTO DELL'HACKATHON

Prima della giornata finale dell'Hackathon del 26 ottobre 2021 i *Team* dovranno partecipare a delle giornate di formazione finalizzate a stimolare il design thinking per lo sviluppo delle idee. Le giornate di formazione si terranno sulla **Piattaforma Microsoft Teams**, al link che sarà comunicato a seguito dell'ammissione dei *Team*, secondo il seguente programma:

- **18 ottobre 2021** dalle ore 17 alle ore 20 (**in modalità online**): **Presentazione delle sfide e del programma Hackathon**. Sarà prevista una sessione di Q&A (domande e risposte) durante la quale i partecipanti potranno chiedere chiarimenti sulle sfide;
- **20 ottobre 2021** dalle ore 14 alle ore 18 (**in modalità online**): **Corso di Design Thinking e Networking** tra i partecipanti;
- **26 ottobre 2021** dalle ore 10 alle ore 18 (**in presenza**): **Pitch Finale e Premiazione**.

Tutte le attività saranno svolte in lingua inglese.

4. ACCESSO ALLA PIATTAFORMA ONLINE E LE TEAM ROOM

Ogni partecipante del *Team* ammesso all'Hackathon 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 per permettere ai membri di lavorare prima dell'Hackathon alla propria soluzione. 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* potrà avere 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 dedicato](#)

6. PRESENTAZIONE DELLE SOLUZIONI

Ogni *Team* **entro 25/10/2021** 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**.

A partire dalle ore **10:00** del **26 Ottobre 2021** i *Team* dovranno presentare la propria soluzione con un **pitch di 5 minuti** secondo l'ordine che sarà comunicato sul [sito](#) e a mezzo mail. 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.

ART. 7 PREMIAZIONE E RICONOSCIMENTI

La presentazione finale delle soluzioni, con le modalità dell'art 6, si terrà il **26 ottobre 2021**, dalle ore 10,00 alle ore 18,00. Per informazioni specifiche sul programma dell'evento finale di premiazione si rinvia al [sito dedicato](#).

La soluzione proposta dai *Team* sarà valutata secondo i seguenti criteri:

- a. **Attinenza** con le sfide identificate e specificate all'art.1;
- b. **Innovatività e originalità** dell'idea;
- c. **Chiarezza del pitch** nella descrizione della soluzione;
- d. **Fattibilità** del progetto.

Tra i criteri di selezione saranno considerati anche i seguenti elementi:

- Buona conoscenza della lingua inglese da parte di almeno un partecipante per Team;
- Gender balance (almeno nella misura del 40%);
- Multidisciplinarietà (studenti appartenenti a corsi di laurea afferenti ad almeno due dipartimenti).

Il *Team* vincitore di ogni sfida:

- a. Avrà accesso al programma di **Entrepreneurial Education del progetto EUAccel**;
- b. Riceverà **misure di supporto e accompagnamento** per lo sviluppo dei progetti;
- c. Avrà accesso **all'edizione 2022 del [CLab Pisa](#)**.

Altri premi e riconoscimenti potranno essere messi a disposizione dai partner e stakeholder dell'iniziativa.

8. OBBLIGHI E RESPONSABILITÀ DEI PARTECIPANTI

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

- a. evitare contenuti offensivi o incitino alla violenza, alla discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- b. evitare di sviluppare soluzioni fuori tema;
- c. evitare di divulgare dati e informazioni sensibili degli altri partecipanti.

Lo staff del Clab Pisa 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.

9. 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.

10. PUBBLICITÀ

Il presente Bando e il Regolamento di Funzionamento dell'Hackathon saranno pubblicati sul sito istituzionale dell'università di Pisa nella sezione dedicata al Contamination Lab - all'Hackathon <https://www.unipi.it/index.php/phd-plus/itemlist/category/1948-conthackt-foodmobility-2021>

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 18 20 e 26 ottobre, per fini didattici e/o divulgativi dell'Università stessa, in particolare per la pubblicazione sui canali ufficiali del CLab Pisa 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: <https://www.unipi.it/index.php/documenti-ateneo/item/12721>.

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.**

13. 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>