

Università di Pisa
HACKATHON 2022 - "Conthackt"
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*, la creazione di idee innovative sviluppabili in start up e spin off, con l'opportunità di interagire con gli Enti sponsor per la ricerca di soluzioni sostenibili alle seguenti sfide:

Sfida 1: Idee e/o soluzioni per la trasparenza e l'efficienza delle filiere alimentari.

Sfida 2: Idee e/o soluzioni per la logistica città-campagna e il food & beverage delivery.

Sfida 3: Idee e/o soluzioni per la riduzione dello spreco alimentare e il recupero del cibo.

Sfida 4: Idee e/o soluzioni per regimi alimentari più salutari e sostenibili.

Sfida 5: Idee e/o soluzioni per il turismo nelle aree rurali.

Sfida 6: Idee e/o soluzioni per il global warming e l'ecosistema.

Ulteriori dettagli e materiali sulle sfide saranno pubblicati sul [sito web](#) dedicato.

Tali sfide devono essere inquadrare in uno dei seguenti temi principali:

- Agrifood
- Urban Mobility
- Digital Solution
- Health
- Climate

A discrezione della Giuria/staff CLab, sentiti gli Enti sponsor, potranno essere ammesse alla iniziativa in oggetto le domande pervenute su tematiche diverse rispetto a quelle sopra elencate, purché complete di tutti i requisiti indicati agli artt. 3 e 6 del bando.

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 12 ottobre 2022 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:

- **Lunedì 3 ottobre 2022** dalle ore 14 alle ore 18 (**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;
- **Mercoledì 5 ottobre 2022** dalle ore 14 alle ore 18 (**in modalità online**): **Corso di Design Thinking e Networking** tra i partecipanti;
- **Mercoledì 12 ottobre 2022** dalle ore 10 alle ore 18 (**in presenza**): **Pitch Finale e Premiazione** con le modalità descritte ai successivi artt. 6 e 7.

Il dettaglio del programma è pubblicato sul [sito web](#) dedicato.

Le attività potranno essere svolte in lingua italiana e in lingua inglese.

4. ACCESSO ALLA PIATTAFORMA ONLINE E ALLE TEAM ROOMS

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 di co-working, per permettere ai membri di lavorare allo sviluppo dell'idea o della soluzione alle sfide dell'Hackathon. Alle *Team Rooms* avranno accesso lo *staff* del CLab 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.

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 web](#) dedicato.

6. PRESENTAZIONE DELLE IDEE E DELLE SOLUZIONI

Ogni *Team* prima del Final Pitch dovrà caricare all'interno della propria *Team Room* la presentazione definitiva in **powerpoint** o **.pdf**.

Le sfide riguardano idee e soluzioni come sotto indicato:

- a. Un'**idea** è un concetto astratto o un pensiero che ha bisogno di essere elaborato per essere trasformato in qualcosa di più tangibile. Un'Idea è caratterizzata da un basso livello di maturità.

- b. Una **soluzione** è un elaborato approfondito nel quale si descrive: il problema che si vuole risolvere o il bisogno che si vuole soddisfare, la tecnologia coinvolta e come questa venga utilizzata per risolvere il problema o soddisfare il bisogno.

I *team* sono liberi di scegliere il *template* della presentazione e **il numero delle slide che non deve essere superiore a 10.**

Durante l'evento finale del **12 Ottobre 2022** i Team dovranno presentare la propria soluzione con un **pitch di 5 minuti** secondo l'ordine che sarà comunicato sul sito web dedicato 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 e/o idea dovrà essere un lavoro originale e innovativo;
2. Nessuna soluzione e/o idea 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

Durante la giornata del **12 ottobre 2022**, dalle ore 10.00 alle ore 18.00, è prevista la presentazione delle idee e soluzioni con le modalità dell'art. 6 e una cerimonia di premiazione dei vincitori. Per informazioni specifiche sul programma dell'evento finale di premiazione si rinvia al [sito web](#) 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/soluzione;
- c. **Sostenibilità** in linea con gli obiettivi ESG dell'Agenda 2030;
- d. **Impatto** che l'idea o la soluzione potrebbero apportare all'ecosistema;
- e. **Fattibilità** dell'idea/soluzione;
- f. **Chiarezza** del pitch nella descrizione della soluzione/idea;

Tra i criteri di valutazione 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%).

Al *Team* vincitore di ogni sfida verranno riconosciuti:

- a. Accesso al programma di **Entrepreneurial Education del progetto Start For Future**. Maggiori dettagli sul programma sono indicati al [seguente link](#).
- b. **Misure di supporto e accompagnamento** per lo sviluppo dei progetti/idea/soluzioni, nell'ambito di collaborazioni attive e di rilevanti progetti nazionali ed europei in cui partecipa l'Ateneo (tra cui [Circle U](#));
- c. Accesso **all'edizione 2023 del CLab Pisa**.

Altri premi e riconoscimenti potranno essere messi a disposizione dai partner dell'iniziativa che saranno pubblicati sul [sito web](#) dedicato.

8. OBBLIGHI E RESPONSABILITÀ DEI PARTECIPANTI

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

- a. evitare contenuti offensivi o che incitano 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

Ciascun *Team* dichiara di avere pieni diritti di proprietà intellettuale in merito alle soluzioni o alle idee proposte e che le stesse non violino in alcun modo qualsiasi invenzione o brevetto, diritto d'autore, marchio commerciale o altro diritto di proprietà intellettuale o industriale detenuto da terzi.

La proprietà intellettuale di ogni idea o 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 all'Hackathon del Contamination Lab.

11. PRIVACY TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Al termine della compilazione del form per l'iscrizione verrà richiesto il consenso per il trattamento dei dati personali indicato sul Bando di partecipazione all'Hackathon. Senza il consenso non 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 l'utilizzo della propria immagine, dei testi, dei 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. L'Hackathon sarà svolta sulla Piattaforma "Microsoft Teams" e in presenza nelle giornate del 3, 5 e 12 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. I dati saranno oggetto di trattamento qualora i *Team* abbiano interesse a partecipare ad iniziative nazionali e internazionali a cui l'Ateneo partecipa.

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 imprevisto o che non possa essere ragionevolmente anticipato o controllato (eventi di forza maggiore) e 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 tramite *email* inviata all'indirizzo di posta elettronica istituzionale e sul sito web dedicato.

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>