



UNA SERRA SPERIMENTALE PER IL TERRITORIO SOLUZIONI SPERIMENTALI PER L'INNOVAZIONE E LE COMPETENZE

REGOLAMENTO HACKATHON

Art. 1 - Descrizione

L'Hackathon "SOLUZIONI SPERIMENTALI PER L'INNOVAZIONE E LE COMPETENZE. UNA SERRA SPERIMENTALE PER IL TERRITORIO", di seguito indicato come "Hackathon", è promosso da **PromolImpresa – Borsa Merci**, grazie all'importante sinergia con le scuole secondarie di secondo grado del territorio e all'opportunità promossa dal progetto "Laboratorio Territoriale per l'Occupabilità Mantova per le STEM – LTO&STEM" (DigitalSI 2021).

L'iniziativa si rivolge in particolare ai docenti e ai tecnici di laboratorio degli Istituti Superiori e CFP del territorio. Al fine di ampliare il confronto e aggregare ulteriori competenze specialistiche di supporto, è aperto anche alle candidature di studenti universitari, neolaureati, architetti, designer, pianificatori, informatici, sviluppatori, maker, economisti/manager, esperti di comunicazione, ricercatori, docenti, professori di Istituti Superiori e CFP di altri territori, innovatori, professionisti, esperti e altre figure professionali che operano nel settore della progettazione, della fabbricazione digitale e delle logiche connesse alla green & circular economy.

Obiettivo dell'evento è **ideare, progettare ed eventualmente prototipare soluzioni innovative da inserire all'interno di una serra sperimentale** su cui investire in una logica di sistema.

L'Hackathon si inserisce nel filone progettuale in capo a PromolImpresa – Borsa Merci all'interno del progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" sostenuto da Fondazione Cariverona.

Art. 2 - Soggetti organizzatori

L'Hackathon è organizzato dal **PromolImpresa – Borsa Merci**, in collaborazione con Laboratorio Territoriale Occupabilità - LTO Mantova, all'interno del progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" sostenuto da Fondazione Cariverona e promosso/realizzato da Camera di commercio (Ente Capofila), Provincia e Comune di Mantova, Politecnico di Milano, Unimore, PromolImpresa - Borsa Merci, FOR.MA, Istituto Sanfelice (Istituto capofila della rete LTO Mantova) e Istituto Manzoni (Istituto capofila della Rete Alternanza/PCTO della provincia di Mantova).

Art. 3 - Obiettivi

Ai partecipanti sarà richiesto di lavorare in team per **ideare, progettare ed eventualmente prototipare** soluzioni innovative da inserire all'interno di una serra sperimentale su cui investire in una logica di sistema.

Ciascuna soluzione, **costruita sui bisogni e sulle problematiche delle realtà imprenditoriali in rete**, dovrà offrire un quadro di riferimento su quattro aree funzionali alla successiva concretizzazione:

- **Ambito di ricerca e/o di sperimentazione**, finalizzato a presentare gli obiettivi di ricerca/sperimentazione, le caratteristiche dei processi e i risultati attesi;
- **Investimento tecnologico necessario**, finalizzato a qualificare e quantificare gli aspetti strumentali/tecnologici da acquisire con riferimento sia ai costi sia alle componenti di seguito delineate;
- **Componenti tematico/disciplinari**, al fine di delineare le potenziali ricadute sul fronte STEM, sostenibilità e comunicazione;

- **Componente didattico/curricolari**, al fine di qualificare le competenze, conoscenze e abilità coinvolte e/o coinvolgibili nei processi di sperimentazione e di delineare la struttura di possibili protocolli didattici su cui investire.

Particolarmente importante rispetto alla successiva concretizzazione delle soluzioni proposte è la potenziale connessione con il progetto “Laboratorio Territoriale per l’Occupabilità Mantova per le STEM – LTO&STEM” (DigitalSI 2021) che vede il coinvolgimento di tutti gli Istituti Tecnici ad indirizzo tecnologico del territorio, insieme alle Istituzioni e all’Università.

Il progetto prevede, infatti, un investimento nell’anno scolastico 2022/23 per la concretizzazione di due obiettivi in linea con gli output dell’Hackathon che potranno quindi essere presi in carico:

- realizzazione di un laboratorio di coproduzione trasversale agli Istituti coinvolti e ai loro indirizzi di studio per la realizzazione di una serra intelligente/sperimentale;
- definizione e condivisione di protocolli didattici dedicati alle STEM per investire su competenze che mettano in relazione i bisogni delle imprese con i percorsi curricolari di carattere tecnologico.

Art. 4 – Destinatari

L’Hackathon si rivolge in particolare ai docenti e ai tecnici di laboratorio degli Istituti Superiori e CFP del territorio.

L’Hackathon, al fine di ampliare il confronto e aggregare ulteriori competenze specialistiche di supporto, è aperto anche alle candidature di studenti universitari, neolaureati, architetti, designer, pianificatori, informatici, sviluppatori, maker, economisti/manager, esperti di comunicazione, ricercatori, docenti, professori di Istituti Superiori e CFP di altri territori, innovatori, professionisti, esperti e altre figure professionali che operano nel settore della progettazione, della fabbricazione digitale e delle logiche connesse alla green & circular economy.

Art. 5 - Data e luogo dell’evento

L’Hackathon si svolgerà dal **2 al 16 dicembre 2022** secondo il programma presentato nel paragrafo dedicato.

Gli organizzatori si riservano la facoltà di apportare variazioni al calendario e al programma a seguito di esigenze tecniche e organizzative.

Eventuali variazioni e aggiornamenti saranno comunicati tramite e-mail ai partecipanti e sul sito: <http://www.promoimpresaonline.it/>.

Art. 6 - Regole di iscrizione

La partecipazione all’Hackathon è gratuita e aperta a massimo 24 partecipanti aventi i requisiti indicati all’art. 4.

Per partecipare alla Call è necessario compilare e trasmettere **entro venerdì 25 novembre 2022 il modulo on line <https://bit.ly/3U9o4jo>, 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.

All’interno del progetto



Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di



L'invio della candidatura non garantisce la partecipazione all'Hackathon.

Art. 7 - Criteri di selezione dei partecipanti

In caso di superamento dei posti disponibili, 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 docenti e ai tecnici di laboratorio degli Istituti Superiori e CFP del territorio e cercando di permettere la partecipazione dei differenti Istituti/Centri.

In caso di pari merito, sarà considerato l'ordine d'arrivo delle candidature.

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** saranno composti indicativamente da 4 partecipanti. Eventuali preferenze sulla composizione dei team potranno essere specificate nel modulo d'iscrizione nella tabella apposita. 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 programmazione, fabbricazione digitale e di ecodesign.

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 una partecipazione consapevole, diligente e rispettosa, impegnandosi al rispetto delle regole di sicurezza e di condotta previste dagli organizzatori e rispondendo di eventuali danni causati a persone o cose.

A ciascun partecipante, previa autorizzazione della scuola di afferenza se necessaria, sarà riconosciuto un compenso lordo onnicomprensivo di 400,00€ per la partecipazione all'intero percorso.

Ai partecipanti, in particolare ai docenti con riferimento alla formazione annuale obbligatoria, sarà inoltre rilasciato un **attestato di partecipazione al percorso**.

Art. 10 - Tema di progettazione

Ai partecipanti sarà richiesto di lavorare in team per **ideare, progettare ed eventualmente prototipare** soluzioni innovative da inserire all'interno di una serra sperimentale su cui investire in una logica di sistema.

Ciascuna soluzione, **costruita sui bisogni e sulle problematiche delle realtà imprenditoriali in rete**, dovrà offrire un quadro di riferimento su quattro aree funzionali alla successiva concretizzazione:

- **Ambito di ricerca e/o di sperimentazione**, finalizzato a presentare gli obiettivi di ricerca/sperimentazione, le caratteristiche dei processi e i risultati attesi;
- **Investimento tecnologico necessario**, finalizzato a qualificare e quantificare gli aspetti strumentali/tecnologici da acquisire con riferimento sia ai costi sia alle componenti di seguito delineate;
- **Componenti tematico/disciplinari**, al fine di delineare le potenziali ricadute sul fronte STEM, sostenibilità e comunicazione;
- **Componente didattico/curricolari**, al fine di qualificare le competenze, conoscenze e abilità coinvolte e/o coinvolgibili nei processi di sperimentazione e di delineare la struttura di possibili protocolli didattici su cui investire.

Particolarmente importante rispetto alla successiva concretizzazione delle soluzioni proposte è la potenziale connessione con il progetto "Laboratorio Territoriale per l'Occupabilità Mantova per le STEM – LTO&STEM" (DigitalSI 2021) che vede il coinvolgimento di tutti gli Istituti Tecnici ad indirizzo tecnologico del territorio, insieme alle Istituzioni e all'Università.

All'interno del progetto



Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di



I partecipanti potranno utilizzare le strumentazioni di fabbricazione digitale 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.

Art. 11 – Svolgimento dell'Hackathon

L'Hackathon inizierà alle 14:00 del 2 dicembre 2022 e terminerà alle 18:00 del 16 dicembre 2022 con la premiazione dei vincitori.

L'avvio della competizione è previsto per il 2 dicembre 2022 dopo la presentazione delle regole e dei temi di progettazione a cura degli organizzatori e degli esperti delle aziende coinvolte.

I partecipanti, suddivisi in team di lavoro, dovranno progettare una soluzione, il più completa possibile, da comunicare tramite una presentazione pubblica, in formato PPT o PDF, che includa testi, immagini, schemi tecnici, video e/o altri materiali ritenuti utili a tale fine, oltre ad un eventuale prototipo.

Tale presentazione dovrà essere completata e consegnata agli organizzatori prima della presentazione finale prevista per venerdì 16 dicembre alle 15:00.

Gli organizzatori metteranno a disposizione dei team il materiale e la documentazione necessaria alla progettazione sul tema.

Al termine della competizione, ogni team dovrà presentare il proprio progetto secondo le istruzioni fornite dagli organizzatori.

L'evento, fatto salvo variazioni dovute a circostanze imprevedibili al momento, sarà così articolato:

Venerdì 2 dicembre 2022 - APERTURA

- 14:00 Accoglienza dei partecipanti e formazione dei team
- 14:30 Introduzione agli obiettivi dell'Hackathon, regole dell'evento, strumenti a disposizione e modalità di progettazione
- 15:00 Saluti e apertura dei lavori
- 15:30 Presentazione delle sfide progettuali
- 16:30 Break e Q&A
- 17:30 Inizio lavoro di gruppo
- 18:00 Chiusura dei lavori

Sabato 3 dicembre 2022 – Apertura del Laboratorio per supporto allo sviluppo del progetto

Dalle 9:00 alle 17:00. **Apertura LTO Mantova dedicata ad incontri programmati di verifica e approfondimento con i singoli team**, in base alle necessità e alla possibilità di attivare momenti di confronto dedicati anche all'utilizzo della strumentazione a disposizione.

Da lunedì 5 dicembre a giovedì 15 dicembre 2022 – Incontri programmati di revisione

Dalle 16:00 alle 19:00. **Incontri programmati presso LTO Mantova o in piattaforma digitale** di verifica e approfondimento con singoli team in base alle necessità e alla possibilità di attivare un momento di confronto con le realtà committenti.

Venerdì 16 dicembre 2022 – CHIUSURA

- 15:00 Apertura della giornata e verifica degli ultimi dettagli con i tutor.
- 15:30 Presentazione dei risultati.
- 17:00 Break e valutazione dei progetti
- 17:30 Premiazione dei vincitori.
- 18:00 Chiusura dei lavori.

Art. 12 - 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

Ai primi tre classificati, il partner di progetto FOR.MA assegnerà i seguenti premi:

- 1.500,00 € al primo team classificato;
- 1.000,00 € al secondo team classificato;
- 500,00 € 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, la messa a disposizione del territorio e la disseminazione da parte degli organizzatori in collaborazione con le aziende coinvolte, pur riconoscendo la paternità originale al team di lavoro, che potrà chiedere di partecipare se disponibile;
- 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.

L'autorizzazione non consente l'uso dell'immagine dei partecipanti in contesti che ne pregiudichino la dignità personale ed il decoro dello stesso e comunque per usi e/o fini diversi da quelli sopra indicati.

Art. 16 - Privacy e trattamento dei dati

PromolImpresa - Borsa Merci con sede in Mantova, largo di Porta Pradella n. 1, in qualità di Titolare del trattamento, informa che, ai sensi dell'art.13 del Reg. UE n. 679/2016, le informazioni acquisite ai fini della partecipazione alla presente Call verranno utilizzate per gli adempimenti relativi alla gestione e organizzazione dell'Hackathon e per la successiva promozione dei risultati all'interno dei progetti:

- "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità";
- "Mantova: laboratorio diffuso per l'occupabilità", all'interno del Bando "Emblematici Maggiori 2018";
- "Formazione e lavoro" di incremento del 20% del Sistema Camerale;
- "Laboratorio Territoriale per l'Occupabilità Mantova per le STEM – LTO&STEM" (DigitalSI 2021).

Le procedure interne del Titolare prevedono che i dati personali siano raccolti in archivi cartacei e informatici e trattati con le modalità strettamente necessarie alle indicate finalità.

I dati personali così raccolti verranno conservati per tutta la durata dei progetti sopraindicati più l'eventuale periodo previsto per i rendiconti degli stessi.

PromolImpresa - Borsa Merci potrà a sua volta comunicare tali dati agli Enti finanziatori, gli Enti capofila e ai partner di progetto di cui all'art. 2 del presente Regolamento, che potranno essere titolari autonomi del trattamento, contitolari o incaricati responsabili esterni.

A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati personali.

Per avere piena chiarezza sulle operazioni sopra descritte e, in particolare, per ottenere la cancellazione, la trasformazione in forma anonima e il blocco dei dati se trattati in violazione della legge, chiedere l'aggiornamento o la rettifica o l'integrazione, opporsi al loro utilizzo, ottenere l'elenco aggiornato degli eventuali Responsabili del trattamento, ed esercitare gli altri diritti previsti dagli artt. 15 e seguenti del Regolamento UE n. 679/2016, è possibile rivolgersi direttamente al Titolare, scrivendo all'indirizzo privacy.promoimpresa@mn.camcom.it.

Qualora si ravvisasse una violazione dei propri diritti, è possibile rivolgersi all'autorità di controllo competente ai sensi dell'art. 77 del GDPR, fatta salva la possibilità di rivolgersi direttamente all'autorità giudiziaria.

Il Responsabile della Protezione dei Dati (DPO) di PromolImpresa - Borsa Merci può essere contattato all'indirizzo e-mail dpo@lom.camcom.it con oggetto: "All'attenzione del DPO di PromolImpresa - Borsa Merci – Azienda Speciale CCIAA di Mantova".

Informativa completa al link <https://bit.ly/3fdTEOb>.

Art. 17 - Rilascio dei premi

Ciascun aderente a un team vincitore avrà diritto alla parte di corrispettivo corrispondente. L'erogazione dei premi sarà a cura di FORMA – Formazione Mantova, partner gestore delle risorse dedicate ai premi.

Art. 18 - Codice di comportamento

Gli organizzatori si riservano la facoltà di escludere i partecipanti che non rispetteranno quanto previsto dal presente Regolamento, che ostacoleranno il corretto funzionamento della competizione, 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 - Rinvio a norme vigenti, controversie

Per tutto quanto non previsto dal presente Regolamento si rinvia alle disposizioni del Codice Civile o ad altre leggi che risultino applicabili.

Tutte le controversie derivanti dalla partecipazione alla Call dovranno essere sottoposte, prima del ricorso all'autorità giurisdizionale ordinaria, su richiesta di una delle parti, al tentativo di conciliazione effettuato da un conciliatore che sarà nominato ed opererà secondo le procedure definite nel Regolamento di Conciliazione della Camera di commercio di Cremona, che le parti dichiarano fin d'ora di conoscere e accettare.

All'interno del progetto



Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di

