

HACKATHON

“Smart&Hack: lavori del futuro, digital transformation e blockchain per il settore Agrifood”

PREMESSA

Risorse SpA e **WINDTRE**, promuovono l’Hackathon *“Smart&Hack: lavori del futuro, digital transformation e blockchain per il settore Agrifood”*.

Stiamo vivendo uno scenario altamente competitivo e caratterizzato da grande accelerazione del cambiamento a livello internazionale, in cui sostenibilità e innovazione rappresentano due pilastri fondamentali. La sostenibilità di un’impresa si misura, agli occhi del consumatore, attraverso la sostenibilità dei propri prodotti i quali, attivano lunghe filiere con impatti significativi sull’ambiente, sulle persone e sull’economia. L’innovazione, d’altro canto, è oramai un imperativo per qualsiasi business che voglia rimanere competitivo e attrattivo nel lungo periodo.

Nello specifico, il settore agroalimentare è una filiera chiave per l’economia italiana: contribuisce ad incrementare le esportazioni italiane, alimenta un fitto tessuto di piccole e medie imprese, assorbe gran parte dei consumi nazionali e valorizza l’immagine del Paese quale portatore di eccellenza, qualità e tradizione a livello internazionale.

Per rispondere a questo scenario sfidante e in continuo cambiamento, è necessaria la capacità di leggere il mercato e interpretarne i mutamenti per non perdere la competitività nel mercato stesso. A tal proposito, si inseriscono i progetti di Risorse, tra cui la ricerca continua e la valorizzazione di giovani talenti con mindset orientato alla curiosità, all’innovazione, al pensiero critico. Nuove figure professionali nasceranno nei prossimi anni e, la sfida principale per tutti, sarà avere le competenze necessarie per svolgere le nuove attività.

Risorse SpA e WINDTRE, promuovono una digital marathon che coinvolge giovani talenti, per sviluppare idee innovative per l’agrifood del futuro.

L’evento è stato ideato per sensibilizzare e far incontrare mondi diversi:

- Studenti Universitari
- Studenti degli Istituti Superiori di II grado e ITS (Istruzione Tecnica Superiore)
- Università e Centri di Ricerca
- Aziende

REGOLAMENTO HACKATHON

1- Obiettivi dell'Hackathon

L'Evento ha lo scopo di promuovere la ricerca, lo sviluppo e la valutazione di idee/progetti innovativi digitali e web al fine di "educare" le aziende all'importanza e utilità della digitalizzazione nei settori economici tradizionali, promuovere nuove tecnologie per migliorare il settore agro-alimentare grazie ai Big Data e IoT (Internet of Things).

Obiettivi dell'Hackathon:

- Coinvolgere le nuove generazioni nei processi di sviluppo e innovazione per la filiera agroalimentare.
- Valorizzare i casi di innovazione tecnologica e organizzativa da parte delle imprese del settore agroalimentare e promuovere le figure professionali del futuro.
- Stimolare la contaminazione e la co-progettazione attraverso una digital marathon di "idea generation" per sviluppare un progetto originale per il settore agrifood.
- Orientare e scoprire il ruolo delle nuove tecnologie nei diversi ambiti d'innovazione e d'impatto sociale.
- Promuovere la diversity attraverso un approccio inclusivo.

Ciascun Team di partecipanti è chiamato a presentare un'idea che permetta alla giuria di valutare, il progetto più smart/innovativo.

Il progetto sarà presentato secondo le modalità che i gruppi riterranno più opportuna, sulla base delle loro capacità e competenze: dalla presentazione multimediale in PowerPoint, allo sviluppo di applicazioni, alla realizzazione di video o game.

L'iniziativa si configura come un'esperienza unica di: partecipazione ad un laboratorio d'innovazione sociale con la possibilità di sviluppare alcune competenze importanti come la capacità di lavorare in gruppo e per progetti (con un rispetto delle consegne e dei tempi), di relazione tra professionalità diverse e, di sviluppo di tematiche nuove e importanti per il futuro del settore agroalimentare.

Il percorso "*Smart&Hack: lavori del futuro, digital transformation e blockchain nel settore AgriFood*" prende il via il **27 ottobre**, con l'organizzazione in streaming del Bootcamp "*Smart&Hack: idee innovative per il mondo AgriFood*". Sarà uno dei momenti strategici dell'hackathon, in cui i promotori spiegheranno le challenge, le attitudini richieste e forniranno gli input e le informazioni tecniche necessarie per gli step successivi che porteranno all'hackathon di febbraio 2021.

Successivamente al Bootcamp, **dal 30 ottobre al 4 dicembre**, i candidati potranno iscriversi (in Team da massimo 3 persone per gli Universitari e gli iscritti ai percorsi ITS e massimo 8 per le Scuole Superiori) compilando un form online presente sul sito www.risorse.it in cui si dovrà descrivere l'idea progettuale, scegliendo una delle challenge lanciate dalle aziende.

I promotori procederanno alla selezione delle candidature e all'eventuale completamento dei Team. La comunicazione ai Team partecipanti avverrà via email dal **21 dicembre**.

2- Data e luogo dell'evento

L'Hackathon si svolgerà il **3 e 4 febbraio 2021** in modalità online attraverso una piattaforma dedicata. I Team partecipanti al Contest, riceveranno tutte le indicazioni di accesso e le modalità di svolgimento.

I Team dovranno collegarsi dalle ore 09:00 del giorno 3 febbraio per procedere con la registrazione e l'avvio delle attività in programma che si svolgeranno fino alle ore 18:30 del giorno 4 febbraio.

3- Destinatari

L'Hackathon è aperto a tutti gli studenti universitari Triennali, Magistrali, Master e post-universitari, alle Scuole Secondarie di Secondo grado e corsi post diploma ITS. Gli studenti minorenni delle Scuole Secondarie di Secondo grado, dovranno essere registrati come Team dal loro docente del proprio Istituto Scolastico.

4- Criteri di ammissione e regole di partecipazione

- a) La partecipazione all'Hackathon è completamente gratuita e la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.
- b) La partecipazione sarà consentita solo a team composti da massimo 3 componenti per le Università e percorsi ITS, massimo 8 per gli Istituti Superiori.
- c) La partecipazione all'Evento implica, da parte di ciascun Partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata di questo regolamento e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali.
- d) La registrazione per l'invio delle candidature all'Hackathon sarà attiva dal 30 ottobre al 4 dicembre.
- e) La conferma della partecipazione sarà comunicata via mail all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione. Con la predetta comunicazione verranno forniti tutti i dettagli dell'iniziativa e tutte le informazioni utili.
- f) Ogni Scuola/Università/Partecipante che effettua l'iscrizione garantisce che le informazioni fornite siano veritiere. L'ente promotore si riserva il diritto di richiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni dei partecipanti. L'ente promotore a sua insindacabile discrezione, può declinare la registrazione per qualsivoglia ragione, ivi inclusa l'eventuale dichiarazione, da parte del partecipante, di informazioni incomplete e/o inesatte o il mancato possesso dei requisiti per prendere parte alla competizione.
- g) In caso di disdetta da parte di uno dei team iscritti si attingerà dalla lista di riserve, sempre secondo il criterio temporale di iscrizione.
- h) Per gli studenti minorenni, la registrazione deve essere effettuata dal referente/professore dell'Istituto a cui fa capo il Team partecipante.

5- Giuria e Valutazione

I progetti presentati dai team partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito, la “Giuria”), composta da rappresentanti di promotori e partner che hanno promosso e sostenuto l’Hackathon.

La Giuria valuterà i progetti, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri di valutazione:

- Impatto: utilità e valore del progetto (da 0 a 30 punti);
- Fattibilità: possibilità di essere realizzato e implementato (da 0 a 30 punti);
- Innovazione: creatività e modernità del progetto (da 0 a 20 punti);
- Presentazione: chiarezza e completezza della presentazione del progetto (da 0 a 20 punti).

Dopo l’attribuzione del punteggio, la Giuria decreterà la classifica finale dei progetti.

I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria è sovrana, ma motiverà le proprie decisioni. I Partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o della decisione assunta dalla Giuria.

6- Premio per i Team vincitori dell’hackathon

Al termine dell’Evento saranno annunciati i Team vincitori (**2 Team** per gli Istituti Superiori/ITS e **2 Team** per le Università), ai quali sarà assegnato un premio di:

- Istituti Superiori e percorsi ITS: experience Agrifood 2.0 di una giornata in una Azienda del territorio
- Università: stage di 3 mesi all’interno di un’Azienda del settore AgriFood

I membri del Team vincitore non potranno contestare il premio assegnato per nessun motivo. Null’altro, in aggiunta, è dovuto.

7- Supporto Fornito ai team partecipanti

Durante lo svolgimento dell’evento saranno presenti dei **Mentor**, appartenenti a soggetti Promotori, Partner e Sponsor, con specifiche competenze, che daranno supporto contenutistico e tecnico ai partecipanti durante le due giornate.

8- Svolgimento dell’Hackathon

L’Hackathon si svolgerà online il 3 e 4 febbraio 2021, nei seguenti orari:

Mercoledì 3 febbraio 2021:

- Ore 09.00 -9.30: accesso alla piattaforma da parte dei partecipanti.
- Ore 09:30 -10:00: warm-up con approfondimento sullo svolgimento/regole dell’hackathon.
- Ore 10:00 -18:00: attività da parte dei Team: format di accelerazione di idee, challenge per lavorare sulle attitudini e competenze, pitch session con i mentor.
- Ore 18:00 -18:30: chiusura dei lavori

Giovedì 4 febbraio 2021:

- Ore 09:30 -10:30: presentazione Giuria, pitch online dei progetti da parte dei team.
- Ore 10:30-11:30: valutazione dei progetti da parte della Giuria per valutare e proclamare i Team vincenti "Smart&Hack" che parteciperanno allo step successivo con MAPPS.
- Ore 13:30 -18:00: sessione MAPPS con player e stakeholders.
- Ore 18:00 -18:30: conclusioni e saluti finali

A proprio insindacabile giudizio, l'organizzazione promotrice si riserva la facoltà di cambiare giorni, orari, numero di componenti dei team, durata e sede dell'evento nonché di cancellarlo - se le circostanze lo richiedono, a fronte di esigenze tecniche e organizzative - senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo alla stessa. Qualsiasi modifica verrà notificata ai partecipanti già iscritti via e-mail.

9- Obblighi e responsabilità dei partecipanti

L'Hackathon viene inteso come un evento di cui ciascun partecipante si obbliga a rispettare il Regolamento ed espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo del progetto di qualsiasi altro Team è proibita e punita con l'esclusione. L'ente promotore, a proprio insindacabile giudizio, si riserva il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon qualsiasi Team che non rispetti 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 Evento.

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

- Rispettare gli altri Partecipanti;
- Non usare espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- Evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- Evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- Non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- Rispettare le norme di privacy.

Ciascun partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali portati all'Hackathon. I promotori non possono essere ritenuti responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali di un partecipante.

Ogni Team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, ai promotori con riferimento al contenuto del progetto. Ciascun partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne i promotori da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al progetto.

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Hackathon ciascun partecipante si impegna, con la massima cura e diligenza e per tutta la sua durata, a utilizzare i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte dei promotori e

si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti.

10- Limitazione di Responsabilità

I promotori non saranno ritenuti responsabili per la mancata ricezione o per la ricezione incompleta della registrazione elettronica, per qualsivoglia ragione

Ciascun partecipante si obbliga a partecipare all'Hackathon a suo proprio rischio; è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. I promotori non saranno ritenuti responsabili a tale proposito, né per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del partecipante.

11- Diritti di proprietà intellettuale

- Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai partecipanti dai promotori prima e durante l'Hackathon rimangono nell'esclusiva proprietà, rispettivamente, dei promotori. Ciascun partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.
- L'autorizzazione concessa ai partecipanti di utilizzare i dati forniti dai promotori è limitata alla durata dell'Hackathon. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Hackathon è soggetto a preventivo, separato accordo, concluso tra i promotori e i partecipanti.
- Ciascun partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'evento è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun partecipante si impegna a manlevare sin d'ora i promotori da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.
- Riguardo ai prodotti elaborati nell'ambito dell'Hackathon da parte dei Team vincitori: nello specifico le aziende partner che forniranno lo stage, acquisiranno la proprietà su ogni elemento o documento o prodotto o invenzione, che sia stato elaborato nell'ambito delle challenge proposte, in relazione allo specifico progetto vincitore.
- I partecipanti prendono atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei progetti presentati nell'ambito dell'Evento e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità a tutti i partecipanti all'evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione. I promotori non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Risorse SpA e i suoi partner a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

12- Privacy, autorizzazione ed utilizzo dell'immagine

- Ai sensi della normativa sulla Privacy art. 13 del Regolamento UE 2016/679, l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon comporta da parte dei partecipanti, l'autorizzazione al trattamento, con mezzi informatici e non, dei dati personali ed alla loro utilizzazione da parte dei promotori di questa iniziativa per lo svolgimento degli adempimenti inerenti alla partecipazione all'Hackathon. I dati personali, potranno inoltre essere utilizzati per consentire le comunicazioni sull'esito della gara, la consegna dei premi e di altre iniziative di interesse per le scuole partecipanti. I dati raccolti potranno essere visionati, modificati, aggiornati o cancellati in qualsiasi momento contattando Risorse SpA, il Titolare del Trattamento dei dati in qualità di segreteria organizzativa dell'Hackathon, con sede legale in Viale Giulio Richard n 7, 20143 Milano. Ulteriori informazioni sono riportate nell'Informativa relativa al trattamento dei dati personali dell'Hackathon messa a disposizione nella pagina web dedicata all'iniziativa.

13- Il presente Regolamento è disponibile sul sito di Risorse SpA

Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dai promotori e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito www.risorse.it. In caso di conflitto tra il regolamento e le sue modifiche, queste ultime prevarranno. Il regolamento modificato entrerà in vigore una volta che sarà pubblicato sul sito e si riterrà che ciascun partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all'Hackathon.

Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra i promotori e i partecipanti e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

14- Legge applicabile e risoluzione delle Controversie

Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana. Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente Contratto, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.

Milano, 30 ottobre 2020

ApL Risorse SpA
Viale Giulio Richard, 7 - Milano
Tel. 02-82.81.01
smart&hack@risorse.it
www.risorse.it