

Hackathon Smart&Hack Veneto 2024

“Competenze Trasformative: creare nuovo valore per dare forma al futuro”

PREMESSA

Risorse SpA promuove l’Hackathon **“Smart&Hack: il network dei talenti”**.

Stiamo vivendo uno scenario altamente competitivo e caratterizzato da un radicale cambiamento a livello internazionale, in cui le tecnologie digitali stanno modificando non solo il modo in cui comunichiamo, ma anche in generale il modo in cui viviamo e lavoriamo. La pandemia di Covid-19 ha dato un nuovo slancio all’impegno UE costretto ad accelerare la **transizione tecnologica**.

L’evento Smart&Hack prende in riferimento l’agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile “Obiettivi MiSE”, in particolare si concentra sui punti:

- 7 Energia pulita e accessibile
- 8 Lavoro Dignitoso e crescita economica
- 9 Industria, innovazione e infrastrutture
- 12 Consumo e produzione responsabili
- 17 Partnership per gli obiettivi

Oltre agli obiettivi MiSE, il progetto mira a sviluppare quattro tematiche fondamentali per la riuscita del progetto.

- **Costruzione di un network di aziende partner** – creare una rete di contatti con professionisti, aziende che operano in diversi settori e giovani da tutta Italia. Un’occasione preziosa di confronto, condivisione e sviluppo di relazioni di valore.
- **Innovazione** – elaborare progetti innovativi, partendo da esigenze e iniziative concrete. Essere parte attiva del cambiamento, diventando motore del progresso.
- **Visibilità** – farsi conoscere, mettersi alla prova e dimostrare il proprio potenziale ad esperti del settore.
- **Placement** – Smart&Hack si pone come strumento attivo di ricerca e opportunità di network per i giovani talenti, proponendo stage ed experience day all’interno delle realtà aziendali che partecipano al progetto. Si crea così un canale di comunicazione diretto tra mondo del lavoro e mondo accademico, aprendo le porte a prospettive di crescita.



Risorse SpA, promuove una digital marathon che coinvolge giovani talenti, per sviluppare idee innovative per le imprese del futuro.

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

- Studenti Universitari
- Università e Centri di Ricerca
- Aziende
- Enti/Istituzioni

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" l'ecosistema – Aziendale e Accademico - all'importanza e utilità della digitalizzazione nei settori economici tradizionali, promuovere nuove tecnologie per migliorare tutti i settori grazie anche ai Big Data e IoT (Internet of Things).

Obiettivi dell'Hackathon:

- Coinvolgere le nuove generazioni nei processi di sviluppo e innovazione su temi dedicati alla digital transformation, all'IA e alle competenze.
- Valorizzare i casi di innovazione tecnologica e organizzativa da parte delle imprese 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, con attenzione all'impatto sociale e ambientale.
- Aumentare l'occupabilità e lo sviluppo di nuove figure professionali tramite un *contest esperienziale*, favorendo la crescita personale e professionale di tutti i partecipanti, facilitando l'inserimento lavorativo di talenti con competenze creative.
- 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 opportune, sulla base delle loro capacità e competenze: dalla presentazione multimediale in PowerPoint, allo sviluppo di applicazioni, alla realizzazione di video.

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 importante per il futuro di tutti i settori.

Il percorso “*Smart&Hack: il network dei talenti*” prende il via il **27 febbraio 2024**, con l’organizzazione del webinar di presentazione alle aziende e il successivo streaming del **Bootcamp** di presentazione dell’evento agli studenti che desiderano partecipare in data **21 marzo 2024**. 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 il 2-3 maggio 2024**.

Successivamente al Bootcamp, **dal 21 marzo 2024 al 20 aprile 2024**, i candidati potranno iscriversi (da soli o in Team da massimo 3 persone) compilando il form online presente sul sito www.risorse.it nella sezione Smart&Hack Veneto 2024 indicando i propri dati personali e solo una delle challenge lanciate dalle aziende/Enti/Istituzioni.

I promotori procederanno alla selezione delle candidature e all’eventuale completamento dei team.

La comunicazione ai team partecipanti di avvenuta iscrizione avverrà via e-mail all’indirizzo smart.hack@risorse.it.

Qualsiasi modifica che riguarda l’evento avverrà attraverso la comunicazione sul nostro sito www.risorse.it

2- Data e luogo dell’evento

L’Hackathon si svolgerà il **2-3 maggio 2024** in modalità online attraverso una piattaforma dedicata. I team partecipanti al contest riceveranno tutte le indicazioni di accesso e le modalità di svolgimento alla mail indicata durante la registrazione.

I team dovranno collegarsi dalle ore 09:00 del giorno 2 maggio 2024 per procedere con l’accreditamento e l’avvio delle attività in programma che si svolgeranno fino alle ore 16:00 del giorno 3 maggio 2024.

3- Destinatari

L’Hackathon è aperto a tutti gli studenti universitari Triennali, Magistrali, Master e post-universitari.

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 sia al singolo, oppure a team composti da massimo 3 componenti per tutti gli studenti universitari, laureandi e laureati delle Università Italiane e per tutte le facoltà.
- 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 partecipare all’hackathon sarà attiva dal 21 marzo 2024 al 16 aprile 2024.**
- 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 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.

5- Giuria e Valutazione

I progetti presentati dai team partecipanti saranno valutati da una giuria composta da professionisti del settore, promotori e partner che partecipano all'edizione in oggetto dell'Hackathon.

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

- **Impatto:** utilità e raggiungimento degli obiettivi progettuali;
- **Fattibilità:** possibilità di essere prototipato, realizzato o implementato;
- **Innovazione:** creatività e originalità;
- **Presentazione:** chiarezza, completezza dell'elaborato e dell'esposizione.

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 sarà annunciato il Team vincitore, al quale sarà assegnato un premio di:

- **Buoni Amazon del valore di 1500€ da dividere per il numero di componenti del team vincitore**
- **Experience day presso l'azienda scelta per lo sviluppo della challenge**
o
- **Stage/Tirocinio offerto dalla singola Azienda/Ente/Istituzione partecipante**

I team in gara avranno la possibilità di vincere un ulteriore premio:

- **Smart&Hack Innovation Award: il team che riceverà il punteggio più alto relativo al criterio di valutazione "innovazione", avrà la possibilità di partecipare al TEDx di Padova a maggio 2024.**

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 i **Mentor**, appartenenti a soggetti Promotori, Partner e Sponsor, con specifiche competenze, che daranno supporto contenutistico e tecnico ai partecipanti durante la prima giornata di hackathon il 2 maggio 2024.

8- Svolgimento dell'Hackathon

L'Hackathon si svolgerà online il **2-3 maggio 2024**, nel seguente modo:

Giovedì 2 Maggio 2024:

- Mattina dalle 9 alle 13 : apertura Smart&Hack e accesso alla piattaforma da parte dei partecipanti e inizio fase progettuale
- Pomeriggio dalle 13 alle 18 : ripresa fase progettuale da parte dei team in gara, stop over session con i mentor

Venerdì 3 Maggio 2024:

- Mattina: consegna dei lavori e presentazione dei progetti da parte dei team
- Pomeriggio: short-list e valutazione dei progetti da parte della Giuria per la proclamazione del team vincitore Smart&Hack Veneto 2024 e per il vincitore del premio Smart&Hack Innovation Award.

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 comunicata sul sito www.risorse.it nella sezione dedicata all'evento. Per qualsiasi informazione scrivere all'indirizzo e-mail: smart.hack@risorse.it

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 incitano 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 (ove fosse realizzato in presenza). 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 ricevuta o per la ricevuta 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 partecipanti: ciascun Team avrà i pieni diritti di proprietà intellettuale in merito alle soluzioni o alle idee proposte e le stesse non dovranno violare in alcun modo qualsiasi invenzione o brevetto, diritto d'autore, marchio commerciale o altro diritto di proprietà intellettuale o industriale detenuto da terzi.

- 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 S.p.A. e i suoi partner a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

12- Privacy, autorizzazione ed utilizzo dell'immagine

Ai sensi della normativa sulla Privacy artt. 13 e 14 del Regolamento UE 2016/679 (GDPR), l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon, è subordinato all'autorizzazione al trattamento dei dati personali sul sito ufficiale di Risorse S.p.A.- sezione Smart&Hack.

I dati personali forniti saranno utilizzati per lo svolgimento dell'iniziativa, per la comunicazione dell'esito della gara, per la consegna dei premi, e per altre eventuali iniziative con le università.

I partecipanti autorizzano inoltre, a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 c.c. e degli artt. 96 e 97 L. n. 633/1941, Legge sul diritto d'autore, alla trasmissione dal vivo, alla pubblicazione e/o diffusione in qualsiasi forma delle proprie immagini e/o riprese audiovisive inerenti al presente evento sul sito internet www.risorse.it e sui canali social di Risorse S.p.A. (Facebook, LinkedIn, YouTube, Instagram), nonché alla conservazione delle foto e dei video stessi negli archivi informatici di Risorse S.p.A..

In qualsiasi momento è possibile esercitare tutti i diritti indicati degli artt. 15 a 22 e dell'art. 34 del GDPR, in particolare la cancellazione, la rettifica o l'integrazione dei dati.

Ulteriori informazioni sono consultabili sul sito di www.risorse.it alla pagina privacy & cookie Policy.

13- Il presente Regolamento è disponibile sul sito di Risorse S.p.A.

Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dai promotori e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito www.risorse.it alla sezione Smart&Hack Veneto 2024. 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, 1/02/24

Risorse SpA
Viale Giulio Richard, 7 - Milano
Tel. 02-52.81.01

smart.hack@risorse.it
www.risorse.it