



Social
Innovation
CAMPUS

Skills 4 Social Innovation: i talenti di tutti per costruire il futuro

REGOLAMENTO HACKATHON 2024

Obiettivi

La sfida per i Team coinvolti sarà quella di sviluppare un Concept o un'idea progettuale per rendere le città veramente Smart, utilizzando la tecnologia per rispondere a dei reali bisogni sociali. Il progetto dovrà essere presentato nella modalità che i gruppi riterranno più opportuna, sulla base delle loro capacità, partendo dalla presentazione PowerPoint fino allo sviluppo di Applicazioni o Video. Ogni progetto dovrà essere sviluppato da un Team che sarà seguito, nel corso dell'evento, da alcuni Mentori forniti dall'organizzazione.

Altri obiettivi che si pone l'evento sono:

- Contribuire dal basso alla creazione di città accoglienti, sostenibili ed efficienti per tutti;
- Orientare e scoprire il ruolo delle nuove tecnologie nei diversi ambiti d'innovazione e di impatto sociale;
- Coinvolgere le nuove generazioni nei processi di sviluppo e di rigenerazione urbana con approcci innovativi e attenti all'impatto sociale e ambientale.

Partecipazione all'Hackathon

La partecipazione all'Hackathon è riservata alle classi quarte e quinte delle Scuole Secondarie di Secondo grado ed ai Centri di Formazione Professionale, di qualsivoglia indirizzo, accompagnati dai Docenti. È escluso chiunque desideri iscriversi in forma individuale.

Ogni Scuola iscritta garantisce la veridicità delle informazioni fornite. 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.

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.

La partecipazione può avvenire solamente collettivamente, come gruppo già formato in sede di registrazione, costituito da una classe oppure da un team interclasse composto da un massimo di 25 persone, accompagnato dai propri docenti. In caso di un numero superiore di studenti, si prega di comunicarlo in anticipo.

Supporto Fornito

Durante lo svolgimento dell'evento saranno presenti dei Mentori che seguiranno i ragazzi nell'approfondimento delle tematiche della challenge scelta.

Saranno inoltre presenti dei Tutor di Stripes Digitus Lab per fornire supporto sulla parte tecnologica, logistica, organizzativa e per gestire i flussi di persone.

Durante lo svolgimento dell'Hackathon saranno inoltre proposti diversi workshop ed interventi da parte di esperti sul tema dell'Innovazione Sociale, dai quali gli studenti potranno prendere spunto per lo sviluppo dei loro progetti.

Materiale Richiesto

Ogni team dovrà presentarsi fornito di almeno un PC e/o altri strumenti (tablet, smartphone ecc.) ritenuti utili e sui quali saranno presenti le applicazioni ed i software che il gruppo ritiene più opportuni per lo sviluppo del progetto. E' comunque consigliato un numero di strumenti e supporti informatici adeguato al numero degli studenti. Ogni team avrà a disposizione una postazione dedicata dove i ragazzi potranno lavorare. Inoltre, sarà adibita un'area relax per la notte.

Ogni persona dovrà portare un sacco a pelo, un materassino e l'occorrente per passare la notte all'interno del Campus.

I ragazzi dovranno portare il pranzo al sacco per la giornata del 28 febbraio. La cena del 28 febbraio e la colazione e il pranzo del 29 febbraio saranno invece forniti dall'organizzazione promotrice. Durante la notte del 28 febbraio saranno forniti anche tè e caffè. In loco sarà inoltre presente un punto bar in cui sarà possibile acquistare snack e bevande extra. Si suggerisce a studenti e accompagnatori di arrivare muniti di una borraccia. Sarà inviata una scheda dedicata per raccogliere indicazioni rispetto ad eventuali esigenze alimentari particolari degli studenti (allergie, intolleranze, ecc.).

A ogni classe sarà riservato uno spazio dove poter lasciare i propri oggetti personali (zaini, sacchi a pelo, giacche).

Svolgimento dell'Hackathon

L'Hackathon si svolgerà a Milano presso lo spazio denominato "Big Theatre" sito in MIND - Milano Innovation District nelle giornate del 28 e 29 febbraio 2024.

Come arrivare a MIND

MEZZI PUBBLICI

Stazione Rho Fiera Milano – Metropolitana linea 1 (rossa) – M1 e Ferrovie / Passante Ferroviario

- Metropolitana: M1 RHO FIERA: dopo i tornelli della metropolitana svoltare a destra in direzione Stazione Ferroviaria Rho Fiera.
- Treno: Passante S5 per Varese/S6 per Novara fermata Rho Fiera/altri treni regionali con fermata "Rho-Fiera"

Superare il binario 6 e svoltare a DESTRA, verso la Piazza inclinata che porta al percorso che conduce al Big Theatre (vedi mappa allegata). L'ingresso è libero senza nessun controllo.

IN PULLMAN

I bus potranno accedere all'area negli orari previsti per l'arrivo e per il ritiro dei ragazzi, previa comunicazione all'ente organizzatore della targa del veicolo. Seguire indicazioni [Cargo 6 MIND Google Maps](#).

IN AUTO

- Uno dei parcheggi più vicini è quello della Stazione FS Rho Fiera (Via Risorgimento, 88, 20017 Rho). [Google Maps a questo link](#).
- In alternativa: parcheggi a pagamento dell'Ospedale Galeazzi - Sant'Ambrogio e ingresso pedonale in Via Cristina Belgioioso, 171 Milano (aperto da lunedì al venerdì ore 06:45 – 21:45)

Timing evento

L'evento si svolgerà da mercoledì 28 febbraio alle ore 9:00 a giovedì 29 febbraio alle 17:30 (indicativamente).



PROGRAMMA HACKATHON SOCIAL INNOVATION CAMPUS 2024

MERCOLEDÌ 28 FEBBRAIO

9:00	INGRESSO E REGISTRAZIONE DEI TEAM
9:50	CONVEGNO DI APERTURA E LANCIO DELLE SFIDE
11:15	INIZIO DEL LAVORO IN TEAM
13:30	PRANZO AL SACCO
15:00	WORKSHOP SULLA COMUNICAZIONE EFFICACE A CURA DI UMANA
20:00	CENA OFFERTA DALL'ORGANIZZAZIONE PROMOTRICE

DURANTE LA NOTTE I RAGAZZI POTRANNO CONTINUARE A LAVORARE SUL PROGETTO. PER STACCARE E RIPOSARE SARÀ MESSA A DISPOSIZIONE UN'AREA RELAX E SARANNO OFFERTI TÈ E CAFFÈ

GIOVEDÌ 29 FEBBRAIO

07:00	COLAZIONE OFFERTA DALL'ORGANIZZAZIONE PROMOTRICE
12:00	CONSEGNA DEI PROGETTI
12:15	PRESENTAZIONE DEI MATERIALI PRODOTTI ALLA GIURIA
13:00	PRANZO OFFERTO DALL'ORGANIZZAZIONE PROMOTRICE
14:30	PRESENTAZIONE DEI LAVORI AL PUBBLICO
16:30	PREMIAZIONE

A proprio insindacabile giudizio, la Società Promotrice si riserva la facoltà di cambiare giorni, orari, 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 via e-mail ai partecipanti già iscritti.

Obblighi e responsabilità dei partecipanti

L'Hackathon viene inteso come un evento di cui ciascun partecipante si obbliga a rispettare i principi 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. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice non possono essere ritenute 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, alla Società Promotrice e/o alla Società Organizzatrice, con riferimento al contenuto del progetto. Ciascun partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne la Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice 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 della Società Promotrice e/o della Società Organizzatrice, 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.

Limitazione di Responsabilità

La Società Promotrice fornisce ai partecipanti una rete wi-fi per ricerche e approfondimenti necessari allo sviluppo del proprio progetto. Ciascun partecipante è responsabile, in via esclusiva, per il proprio accesso ad internet.

Ciascun partecipante si obbliga a partecipare all'Hackathon a suo proprio rischio. Durante l'Hackathon, ciascun partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. La Società Promotrice non sarà ritenuta responsabile 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.

La Società Promotrice non sarà ritenuta responsabile per qualsiasi danno causato ai partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

Giuria e Valutazione

I progetti presentati dai team partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito, la "Giuria"), composta da rappresentanti della Società Promotrice e dei suoi Partner, sulla base, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, dei seguenti criteri di valutazione:

CRITERI DI VALUTAZIONE		 Social Innovation CAMPUS
COERENZA E IMPATTO	Valore dell'idea progettuale, impatto sociale e ambientale e collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030	25
CREATIVITÀ E INNOVATIVITÀ	Originalità ed efficacia del progetto e dei contenuti proposti	25
FATTIBILITÀ	Effettiva possibilità di realizzazione dal punto di vista pratico	15
INFOGRAFICA	Completezza delle informazioni, cura della grafica, efficacia comunicativa	5
SLIDES	Chiarezza e sintesi	5
SPEECH	Efficacia, chiarezza, esaustività dello speech. Originalità e corretto utilizzo del tempo a disposizione	20
OUTPUT FACOLTATIVO	Impegno nel realizzare il video e coerenza del contenuto	5
TOTALE		100

HACKATHON IN PRESENZA



TITOLO E LOGO PROGETTO	Scegliete un titolo e ideate un logo accattivante e comunicativo
INFOGRAFICA	Create un'infografica con tutte le informazioni salienti del progetto (formato jpg o pdf)
SLIDES DI PRESENTAZIONE	Produce una presentazione di massimo 10 slides, esportata anche in pdf. Contenuti sintetici e completi, grafica curata!
SPEECH DI PRESENTAZIONE PUBBLICO	Preparate un discorso di 5 minuti per presentare il vostro progetto al pubblico, fatto da un solo rappresentante o a più voci: focus sull'impatto comunicativo.
SPEECH DI PRESENTAZIONE ALLA GIURIA	Preparate uno speech di massimo 5 minuti per presentare i vostri output in forma privata alla giuria, la quale potrebbe porvi alcune domande.
VIDEO SPOT (facoltativo)	Create un video evocativo per presentare il vostro progetto (1 minuto)

HACKATHON IN PRESENZA

Dopo l'attribuzione del punteggio, la Giuria decreterà la classifica finale dei progetti in gara.

I partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria è sovrana e che non 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.

Benefit per i partecipanti e Premi

Al termine dell'evento sarà annunciato il team vincitore al quale sarà assegnato un premio di 1500€. La squadra che arriverà in seconda posizione in classifica vincerà un premio di 500€. Alle squadre posizionate dal terzo al sesto posto in classifica sarà donata una stampante Epson.

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l'evento non costituisce un concorso od operazione a premi ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito di innovazione sociale con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

Diritti di proprietà intellettuale

Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'evento rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e titolari dei diritti. La riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte degli elementi relativi all'Hackathon sono strettamente vietate.

L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i dati forniti dalla Società Promotrice 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 la Società Promotrice ed 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 la Società Promotrice da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

Fondazione Triulza riconosce ai team e ai singoli partecipanti i diritti di proprietà intellettuale inerenti ai concetti sviluppati e/o alle proposte da questi presentate; ogni team rimane pienamente responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale del progetto da utilizzi inappropriati (domanda di registrazione, presentazione di domanda di brevetto, etc.), attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge, incluso il pagamento di ogni commissione o costo sostenuto.

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. Fondazione Triulza non assume 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 Fondazione Triulza, a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

Autorizzazione ed utilizzo dell'immagine

Ciascun partecipante acconsente ed autorizza Fondazione Triulza e Stripes Cooperativa Sociale, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione del proprio progetto per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa all'Hackathon con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'evento o a qualsivoglia sito internet di Fondazione Triulza e Stripes Cooperativa Sociale, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo, entro il limite massimo di 5 anni dalla data di chiusura dell'Hackathon.

Privacy

I dati condivisi dai partecipanti per iscriversi all'evento e confermare la propria partecipazione sono gestiti e trattati dalla società organizzatrice e da Stripes Cooperativa Sociale in conformità a quanto previsto dal Regolamento Europeo UE 2016/679 e sono soggetti a consenso esplicito, secondo le seguenti modalità espresse nella [Privacy Policy](#).

L'accettazione del presente regolamento comporta l'accettazione del trattamento dei dati finalizzati alla partecipazione all'evento e a tutte le attività ad esso connesse. Il consenso ad uno o più diversi altri specifici trattamenti che esulano dalla gestione dell'evento non pregiudica la partecipazione allo stesso.

Accettazione del regolamento dell'Hackathon

La registrazione, l'adesione e la partecipazione all'Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei partecipanti.

Il presente Regolamento è disponibile sul sito dell'evento.

Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dalla Società Promotrice congiuntamente alla Società Organizzatrice e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito. 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 la Società Promotrice e il solo partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

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.