

Innovativa, high-tech e valorizzante!

Questa è la natura dell'Hackathon:

DESIGN4SERVICE: RIPENSARE UN PRODOTTO COME UN SERVIZIO

t2i ed Urban Digital Center - InnovationLab Rovigo lanciano l'hackathon DESIGN4SERVICE: RIPENSARE UN PRODOTTO COME UN SERVIZIO.

Il contest è rivolto a studenti, neolaureati, creative designer, developers, esperti di marketing, data analyst, startup innovative, imprese e professionisti.

Obiettivo della sfida è la prototipazione di idee, servizi e prodotti che sappiano creare al tempo stesso **valore economico e sociale per il territorio e la comunità**, attraverso la creazione di un'idea di WEB-APP per la valorizzazione di servizi e prodotti tipici del territorio, utilizzando **Open Data** e tecniche di **Design Thinking** per la generazione di idee innovative.

Il sito ufficiale dell'evento sarà: www.urbandigitalcenterrovigo.it

Sarà una maratona divisa in **3 momenti**: due che guideranno allo sviluppo dell'idea e uno dedicato alla vera e propria gara.

DESIGN4SERVICE: RIPENSARE UN PRODOTTO COME UN SERVIZIO rappresenta una vera e propria occasione per tutti i brillanti e giovani talenti per poter realizzare il proprio output grazie al supporto di *Mentor ed esperti di t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione* che saranno presenti - assieme ad altri professionisti del settore - durante i tre momenti.

Un'esperienza adrenalinica e coinvolgente per conoscere persone che condividano la stessa **passione per il digitale e per le nuove tecnologie**, con le quali vivere una esperienza carica di qualità.

La partecipazione è aperta a gruppi o a singoli individui.

REGOLAMENTO GENERALE

(Parte I)

1. Obiettivi dell'“Hackathon design4service: ripensare un prodotto come un servizio”

La sfida sarà occasione per developer, designer, esperti di marketing e data analyst, laureandi o laureati, startup innovative liberi professionisti e chiunque voglia cimentarsi, di **trovare soluzioni digitali sulla base delle esigenze che verranno presentate durante i brief degli eventi introduttivi.**

La partecipazione all'Hackathon è gratuita.

2. Data e luogo dell'evento

L' Hackathon si svolgerà nella giornata di **venerdì 9 luglio 2021** e sarà preceduto da due workshop di avvio delle attività ed accompagnamento alla realizzazione delle idee concorsuali, rispettivamente in data **18 maggio e 15 giugno**.

Il calendario delle attività diventa quindi il seguente:

- 18 maggio 2021 – primo workshop introduttivo
- 15 giugno 2021 – secondo workshop introduttivo
- 9 luglio 2021 – Hackathon Design4service

Gli eventi **del 18 maggio e 15 giugno** si svolgeranno in **modalità virtuale** tramite piattaforme di streaming.

L'evento finale del **9 luglio**, compatibilmente alle decisioni riguardanti il tema Covid-19, si terrà in **presenza presso la sede dell'Incubatore certificato di t2i, a Rovigo**.

Il sito ufficiale dell'evento sarà: <https://urbandigitalcenterrovigo.it/>

3. Destinatari

L'Hackathon è aperto a tutti coloro che siano **interessati alla tecnologia e all'innovazione** e portino con sé un'idea o un progetto interessante da sviluppare nell'ambito delle challenge proposte (vedi cap. 5).

Nello specifico, è rivolto a developer, designer, esperti di marketing e data analyst, laureandi o laureati, startup innovative liberi professionisti, persone fisiche o aziende.

La partecipazione all'Hackathon è riservata alle persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni.

4. Criteri di ammissione e regole di partecipazione

La registrazione all'Hackathon è completamente gratuita e sarà consentita a singoli individui o a gruppi composti da un minimo di 2 a un massimo di 5 persone (Team).

Per iscriversi all'Hackathon è necessario registrare il Team o il singolo individuo compilando la scheda di iscrizione on-line sul sito <https://urbandigitalcenterrovigo.it/>, con l'indicazione dei dati personali di ciascun componente.

Per partecipare all'iniziativa è necessario che ciascun iscritto accetti il Regolamento e rilasci il consenso al trattamento dei dati personali ed all'utilizzo delle immagini e dei video da parte di *t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione e Urban Digital Center - InnovationLab Rovigo*.

I componenti di ciascun Team ed i singoli partecipanti, sono consapevoli che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sul Sito sono veritiere e che ogni decisione presa dall'organizzazione dell'Hackathon verrà accettata incondizionatamente. Per i Team ed i singoli ammessi alla competizione si procederà, nella fase di accreditamento, alla verifica delle generalità dichiarate da ciascun componente.

L'ammissione dei Team o dei singoli partecipanti alla competizione avverrà secondo il principio **dell'ordine temporale di iscrizione e sarà riservata ad un numero massimo di 20 tra team e singoli partecipanti.**

Nel caso in cui il numero di richieste superi le 20 squadre *t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione* effettuerà una selezione dei Team in base al criterio dei profili maggiormente rispondenti ai temi richiesti al cap.5

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Hackathon, ciascun partecipante si impegna **per tutta la durata del contest a utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messe a disposizione da parte di *t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione*, con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste da *t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione* e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose.**

I partecipanti all'Hackathon, prendono atto che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.

5. Temi da sviluppare

Il tema che i singoli e Team ammessi dovranno sviluppare, durante l'evento del 9 luglio 2021 è **"TRASFORMARE UN PRODOTTO IN SERVIZIO PER LA VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO"**.

Ai partecipanti sarà richiesto di **sviluppare un'idea di WEB APP per la valorizzazione di prodotti tipici, ambienti, tutele ambientali, connessioni imprese/ambiente e di utilizzare le biblioteche di Open Data suggerite durante il contest e i workshop di preparazione, con creatività ed innovazione sfruttando le tecniche di design Thinking creativo messe a disposizione durante i suddetti workshop.**

Obiettivo della sfida è la prototipazione di idee, servizi e prodotti che sappiano creare al tempo stesso valore economico e sociale per il territorio e la comunità, mediante la valorizzazione delle principali caratteristiche de territorio siano esse legate ai prodotti tipici, alle peculiarità ambientali dei territori, la loro salvaguardia ambientale, la mappatura di ambienti naturali,

Durante la realizzazione dell'Hackathon *t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione* metterà a disposizione:

- **facilitatori che seguiranno i gruppi di lavoro nell'elaborazione del progetto finale**
- **esperti formatori su Design Thinking e Business Model Canvas e Presentazione dell'idea**
- **servizio di segreteria e assistenza ai partecipanti**
- **esperto di comunicazione per la condivisione sui social dell'evento**

6. La giuria Composizione

I lavori realizzati dai singoli e dai Team per il contest saranno valutati da una **giuria qualificata**, di cui una parte composta da **esponenti del Top Management di *t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione*, di Urban Digital Center - InnovationLab Rovigo** e una parte da altre **figure autorevoli del mondo dell'innovazione e dell'high-tech.**

7. Valutazione

La Giuria analizzerà e valuterà tutti lavori presentati dai Team secondo i seguenti 4 criteri di valutazione:

- Innovazione: idee chiave e background della soluzione individuata - da 1 a 20 punti
- Valorizzazione Open Data e Coerenza con la sfida - da 1 a 20 punti
- Utilità e impatto: valore commerciale o prospettiva sociale - da 1 a 20 punti
- Fattibilità: possibilità di eseguire il progetto e qualità del business model canvas - da 1 a 20 punti
- Presentazione: grado di completezza e chiarezza delle informazioni ricevute - da 1 a 10 punti

Per ogni criterio, ciascun membro della Giuria assegnerà un punteggio da 0 a 20. Al termine della valutazione, verrà stilata in base ai voti una classifica.”

La Giuria assegnerà per ciascun criterio un punteggio che concorrerà a determinare il posizionamento del singolo/Team nella classifica.

Risulteranno vincitori dell’Hackathon i primi tre singoli/Team che avranno totalizzato il maggior punteggio.

In caso di pari merito si procederà ad una nuova votazione fino all’individuazione di tre distinti Team vincitori.

8. Premiazione

Alle 3 idee vincitrici, *t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione* offrirà una **sessione di business coaching gratuita e dedicata, della durata di 3 ore, finalizzata a definire un possibile percorso di accelerazione per lo sviluppo di una idea d’impresa.**

Inoltre, alla vincitrice *t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione* offre **6 mesi di incubazione virtuale presso il proprio incubatore certificato.**

Tale periodo può essere utile alla definizione del modello di business, la definizione del piano finanziario dell’impresa e la ricerca di potenziali partner e investitori.

FASI DI PARTECIPAZIONE

(Parte II)

9. Registrazione

Per partecipare all’Hackathon è necessario iscriversi effettuando la registrazione compilando la scheda online di iscrizione sul sito www.urbandigitalcenterrovigo.it dalle ore 00:01 del 16 Aprile alle ore 23:59 del 8 Luglio inserendo tutti i dati richiesti.

Eventuali registrazioni giunte incomplete o contenenti dati non veritieri determineranno l’esclusione del Team dall’Hackathon

La registrazione non garantisce la partecipazione all’Hackathon.

10. Conferma di partecipazione

I Team o i singoli individui selezionati secondo i criteri indicati nel Regolamento Generale riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione all'Hackathon all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione.

Con la predetta comunicazione ufficiale verranno anche forniti tutti i dettagli dell'iniziativa e tutte le informazioni utili per raggiungere la location in cui si svolgerà la competizione.

11. Hackathon, l'evento

11.1 La competizione

L'Hackathon inizierà alle ore 9:00 del 9 Luglio 2021, con le procedure di accreditamento dei Team selezionati, e terminerà alle ore 18:00 del giorno stesso.

Nelle date del 18 maggio 2021 e 15 giugno 2021 si svolgeranno due workshop introduttivi (a partecipazione facoltativa), che avranno lo scopo di favorire il trasferimento di tecniche di Design Thinking per lo sviluppo di idee innovative, e contenuti tecnici per l'uso degli Open Data finalizzati a produrre le idee delle Web App.

Tutti i singoli e i Team avranno a loro disposizione un gruppo di "mentor" selezionati, con il compito di seguire e aiutare i singoli/Team a definire l'idea progettuale e supportarli - durante le ore della competizione - ai fini della realizzazione dell'idea di Web App, prototipo o mock-up.

Durante la fase finale del contest, ogni singolo/Team dovrà presentare il proprio elaborato secondo le istruzioni fornite dall'organizzazione.

L'organizzazione dell'Hackathon provvederà a fornire gratuitamente a tutti i partecipanti una connettività Wi-Fi.

Ogni partecipante dovrà essere munito del proprio pc/device per lo sviluppo e il design dell'elaborato.

11.2 La valutazione e la premiazione

La Giuria analizzerà e valuterà tutti lavori presentati dai Team secondo i seguenti 4 criteri di valutazione:

- Valorizzazione del territorio
- Valorizzazione degli open data
- Qualità del business model
- Presentazione

Processo di valutazione:

Step 1

Il team, verrà invitato a **presentare il lavoro pubblicamente connettendo il proprio PC al proiettore a disposizione. Ogni team ha a disposizione 10 minuti massimo di tempo.**

Ciascun Giurato alla fine di ogni presentazione esprimerà un voto segreto, che sommato a quello dei propri colleghi darà origine alla classifica finale.

Step 2

Verrà stilata una classifica finale e dichiarati a tutti i presenti i primi 3 classificati.

Step 3

Premiazione pubblica dei primi 3 classificati.

Tutti i progetti consegnati, sia vincitori che non vincitori, saranno comunque analizzati in seguito dalle strutture competenti di *t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione* in termini di fattibilità e coerentemente con le strategie di *t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione* stessa.