



## BANDO DI PARTECIPAZIONE

### INNOVATION HACKATHON INNOVAZIONI 2019

15 e 16 novembre 2019

## Regolamento e modalità di partecipazione

### Articolo 1 – Definizione dell’iniziativa

La Sezione Servizi Innovativi di Confindustria Chieti Pescara, in collaborazione con il Gruppo Giovani Imprenditori di Confindustria Chieti Pescara, la Consulta dei Servizi Innovativi di Confindustria Abruzzo, MATCH4.0 – DIH Abruzzo, Confindustria Salerno, la British School, l’Università degli Studi de L’Aquila – Corso di Laurea magistrale in Ingegneria informatica-automatica, Corso di laurea magistrale in ingegneria gestionale, Corso di Laurea Magistrale in informatica, l’Università d’Annunzio di Chieti Pescara – Corso di laurea magistrale di Economia Aziendale, Economia e Commercio ed Economia e Management, Corso di laurea triennale di Economia informatica e Corso di laurea triennale in Economia e management, l’Università degli Studi di Teramo – Facoltà di Scienze della Comunicazione, promuovono, nell’ambito del “Progetto InnovAzioni – Strumenti e soluzioni per la crescita”, la gara di idee denominata Innovation Hackathon rivolta agli studenti universitari della regione Abruzzo iscritti ai suddetti Atenei.

I partecipanti, riuniti in team, proporranno soluzioni “innovative” a problematiche aziendali poste da n. 3 aziende iscritte a Confindustria Chieti Pescara che avranno aderito all’iniziativa.

### Articolo 2. Scopi

Il presente bando ha l’obiettivo di creare un “ponte” tra il mondo dell’università e il sistema imprenditoriale e promuovere tra i giovani la cultura dell’innovazione.



### **Articolo 3 – Destinatari**

Sono invitati a partecipare gli studenti dei corsi di laurea di cui al punto n. 1.

Saranno ammessi circa 54 studenti che saranno suddivisi in 9 squadre. Ogni squadra – composta da un minimo di 6 partecipanti – dovrà prevedere preferibilmente almeno uno studente per i corsi e facoltà suindicati.

### **Articolo 4 – Modalità di partecipazione alla selezione**

L'iscrizione all'evento è gratuita. Gli studenti che intendono partecipare all'iniziativa possono farlo compilando il modulo on line all'indirizzo <https://www.innovazioni.camp/iscrizione-innovation-hackaton/>

Le iscrizioni dovranno essere effettuate entro il 18 ottobre 2019 e saranno accolte in ordine di arrivo per ognuna delle categorie di cui al precedente articolo 3.

Le candidature arrivate successivamente a quelle degli ammessi potranno essere riconsiderate in caso di rinunce sopraggiunte, fino all'11 novembre 2019.

### **Articolo 5 - Data e durata**

L'evento si svolgerà dalle ore 09:00 alle ore 18:00 del 15.11.2019 e dalle ore 9:00 alle ore 13:00 del 16.11.2019 presso l'Aurum, Largo Gardone Riviera - Pescara.

### **Articolo 6 – Preparazione all'evento**

Nella settimana precedente all'evento, si terranno dei workshop (in una giornata, mattina e pomeriggio) per la preparazione allo speech in lingua inglese riguardante la 'soluzione innovativa' trovata per la problematica aziendale. I workshop si terranno presso la 'British School' che ha sede in Viale Pindaro n.87, Pescara.

## Articolo 7 - Modalità di svolgimento dell'evento

L'evento si svolgerà in quattro fasi:

1. Avvio della competizione. Le tre aziende partner proporranno una problematica aziendale da risolvere durante l'hackathon.
2. Formazione dei team. I partecipanti formeranno n. 9 team, ciascuno composto da un minimo di 6 studenti. I team resteranno invariati per tutta la durata dell'evento.  
Per ciascun caso aziendale lavoreranno al massimo 3 team. L'abbinamento team-azienda sarà stabilito attraverso un sorteggio.
3. Lavoro di gruppo. Dopo aver formato i team, i partecipanti si dedicheranno alla definizione e allo sviluppo del progetto con l'obiettivo di trovare la soluzione al caso aziendale loro assegnato. I partecipanti lavoreranno con il proprio computer portatile e con altra attrezzatura hardware che ritenessero necessaria allo sviluppo del progetto. Sarà fornita, ad ogni gruppo, almeno una connessione Internet accessibile via wi-fi. Il progetto dovrà essere presentato in formato Power Point.
4. Presentazione lavoro di gruppo. Al termine della fase di lavoro, i team dovranno esporre pubblicamente il proprio progetto in 5 minuti di fronte al pubblico presente in sala e alla Commissione di valutazione.

## Articolo 8 – Commissione di valutazione e attribuzione del punteggio

I partecipanti saranno valutati da un'apposita Commissione formata da 9 componenti: un rappresentante dell'Azienda partner, un componente della Sezione Servizi Innovativi, un componente del Gruppo Giovani Imprenditori di Confindustria Chieti Pescara e preferibilmente da un docente di ciascun corso universitario e facoltà indicati.

La commissione valuterà a suo esclusivo e insindacabile giudizio le proposte presentate secondo i seguenti criteri:

- ✓ attitudine a lavorare in team
- ✓ validità delle idee



- ✓ fattibilità del servizio/prodotto
- ✓ forza innovativa della soluzione
- ✓ qualità della presentazione in formato Power Point e dello speech (in italiano e in inglese) in termini di efficacia descrittiva, capacità di sintesi e gestione del tempo.

Ogni membro della Commissione assegnerà la preferenza ad una delle tre squadre chiamate a lavorare per la soluzione di ciascun quesito. La preferenza espressa avrà il valore di n.1 punto per tutti i componenti la commissione ad eccezione delle società partner la cui preferenza varrà n.3 punti.

I tre team che avranno totalizzato il maggior punteggio, ognuno per il quesito assegnatogli, saranno proclamati vincitori e ai suoi componenti sarà assegnato l'attestato di primo classificato all'Hackathon InnovAzioni 2019.

A parità di punteggio vince la squadra che ha ricevuto il voto maggiore da parte dell'impresa "committente".

I corsi di laurea a cui i partecipanti sono iscritti potranno valutare il riconoscimento di eventuali CFU per attività di tipologia F "Altre attività formative".

#### **Articolo 9 – Attestato di partecipazione**

A tutti gli studenti che avranno partecipato alla gara verrà consegnato l'attestato di partecipazione all'Hackathon InnovAzioni 2019.

#### **Articolo 10 – Accettazione e clausole del bando**

La partecipazione alla presente competizione presuppone l'accettazione integrale di tutte le clausole ed indicazioni contenute nel presente bando e il completo accoglimento del giudizio insindacabile della commissione.



## Articolo 11 – Trattamento dei dati

Il trattamento dei dati personali sarà effettuato in ottemperanza al disposto di cui al Regolamento UE 2016/679 e sarà volto esclusivamente ai fini inerenti il Progetto Innovation Hackathon e a iniziative e/o attività ad esso correlate. Maggiori dettagli sono riportati nell'informativa sul trattamento dei dati fornita ai partecipanti.

## Articolo 12 - Proprietà intellettuale

Ai partecipanti sono riconosciuti, come previsto dalle vigenti normative, il diritto d'autore e i diritti esclusivi sulle applicazioni sviluppate, comprensivi del diritto di sfruttamento economico nonché il diritto di effettuare o autorizzare la riproduzione, la traduzione, l'adattamento, la trasformazione, la modificazione e la distribuzione in qualsiasi forma del software.

A tale riguardo i Partecipanti esonerano esplicitamente il Soggetto Organizzatore da qualsiasi responsabilità presente o futura in relazione ad un eventuale utilizzo illegittimo di detti contenuti.