

Regolamento

ORGANIZZAZIONE

Il “Focus Rifiuti Hackathon Edition” (da qui in poi, evento) è un evento promosso da ASIA Benevento S.P.A. ed organizzato da SEI Sannio S.r.l.

DURATA E LUOGO

L'evento si terrà dalle **ore 9.00 alle ore 19.00 del 18 Marzo 2024 presso Palazzo Paolo V, Benevento**. Il modus operandi della competizione è presente su asiaeducational.it/focus-rifiuti/

PARTECIPAZIONE E REGISTRAZIONE

L'iniziativa si rivolge a persone di età maggiore ai 16 anni.

È auspicabile la composizione di team che contengano competenze ed expertise diversificate e complementari. Il numero massimo di partecipanti è di 50 persone, l'iscrizione all'evento è gratuita.

Per partecipare è necessario effettuare la registrazione compilando e inoltrando il modulo disponibile sulla sezione web del progetto asiaeducational.it/focus-rifiuti/ entro e non oltre il 08 Marzo 2024.

È possibile presentare una propria idea durante la prima parte dell'hackathon. Per presentare la tua idea scarica il template di presentazione, compilalo con la tua idea progettuale ed invialo a info.sannio@sei.ventures, inserendo come oggetto della mail “Proposta hackathon Focus Rifiuti”. La presentazione dovrà trattare gli argomenti contenuti all'interno del template e dovrà essere di massimo 4 slides (copertina inclusa). **Saranno accettate proposte inviate entro il 08 Marzo 2024.** Riceverai una mail di conferma se la tua proposta sarà accettata.

Con la registrazione si accettano anche tutti i punti del presente regolamento e si concede la liberatoria per la pubblicazione delle idee presentate a organi di stampa e sui canali web dell'Organizzazione. I partecipanti la cui candidatura sarà andata a buon fine riceveranno una e-mail di conferma inviata all'indirizzo indicato nel modulo di partecipazione on-line.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE E SVOLGIMENTO

Tutti i partecipanti regolarmente iscritti secondo le modalità indicate potranno partecipare all'evento, implementando una soluzione innovativa nell'ambito delle sfide proposte.

I partecipanti che hanno proposto un'idea, secondo le modalità espresse nel paragrafo precedente, avranno l'opportunità di presentarla alla platea in un minuto. Gli ideatori spiegano in modo conciso e persuasivo il concetto alla base del loro progetto. Dopo le presentazioni, tutti i partecipanti votano per le idee che trovano più interessanti e promettenti. Le 10 idee che ricevono il maggior numero di

voti vengono selezionate per essere sviluppate durante l'hackathon. Una volta selezionate le migliori idee, i partecipanti si uniscono ai team dei progetti che preferiscono, in base alle proprie competenze e interessi. È comune che ogni team abbia una varietà di competenze, tra cui sviluppatori, designer, esperti di marketing. Ciascun team è composto da un minimo di 3 a un massimo di 5 persone, che resteranno tali per tutta la durata della competizione. Ciascun partecipante farà parte di un solo team.

I team iniziano a lavorare sullo sviluppo delle loro idee. I team avranno sempre a disposizione i mentor per supportarli nello sviluppo della propria idea. In un hackathon, il mentor svolge un ruolo chiave fornendo supporto tecnico, feedback sul progetto, orientamento strategico, validazione delle idee, risorse aggiuntive, motivazione e incoraggiamento, oltre ad aiutare i team a preparare presentazioni e pitch convincenti. Il suo obiettivo principale è aiutare i partecipanti a massimizzare il loro potenziale e a raggiungere il successo durante l'evento.

Alla fine dell'hackathon, i team presentano i loro progetti alla platea e alla giuria, attraverso un pitch dalla durata massima di 3 minuti. Durante le presentazioni, spiegano il concetto alla base del loro progetto, mostrano demo di software o prototipi (se presenti), e illustrano il processo di sviluppo e le sfide affrontate lungo il percorso.

Dopo le presentazioni, la giuria valuta i progetti in base a criteri prestabiliti. Alla fine, vengono annunciati i vincitori e assegnati i premi alle squadre migliori.

SELEZIONE DEL PROGETTO VINCITORE

I progetti saranno giudicati dalla Giuria, esclusivamente in base a quanto prodotto nel corso dell'evento.

I progetti saranno giudicati in base ai seguenti criteri:

- Capacità di sintesi: saper identificare gli elementi chiave del problema
- Chiarezza espositiva: linguaggio appropriato e correttezza lessicale
- Padronanza dell'idea: conoscenza della soluzione e delle ipotesi
- Stadio di sviluppo del progetto: livello di sviluppo dell'idea
- Fattibilità: possibilità concreta di realizzare il progetto
- Team: buona composizione del team sia per competenze che per funzionalità

La Giuria consegnerà insindacabilmente ai team vincitori in assoluto dell'hackathon un premio, in particolare, i primi tre classificati vinceranno un programma di formazione ed affiancamento, offerto dall'incubatore SEI Sannio, per la validazione dell'idea.

PREMIO

Il percorso include l'intera scrivania in uno spazio di coworking (Avellino o Benevento) dedicata ai membri del team (2-6 persone) con accesso 24/7 per i mesi della durata del programma.

Il percorso avrà inizio la settimana successiva alla vittoria dell'hackathon, dal 25 Marzo.

Eventuali deroghe saranno concordate tra i partecipanti del team e i formatori dell'Incubatore.

Il periodo di conclusione è all'incirca di 3 mesi, salvo eventuali ritardi. Durante questo periodo saranno svolte delle sessioni di formazione e sessioni di revisione del lavoro.

Gli incontri possono essere anche a distanza con l'uso di adeguate piattaforme di video conferenza. Il programma del percorso di formazione è inserito nelle seguenti macro-attività:

- Definizione e validazione del problema
- Definizione e validazione della soluzione
- Business Model: definizione del modello di business della startup
- Tecniche e strumenti per la validazione del Modello di business attraverso l'elaborazione e l'analisi delle metriche del MVP (Prototipo)
- Supporto per la presentazione MVP ad ASIA Benevento S.p.a.

DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Le soluzioni proposte da ciascun team devono essere il risultato di un lavoro originale e innovativo.

I partecipanti autorizzano gli organizzatori dell'evento a utilizzare, rappresentare e diffondere, in qualsiasi ambito e in qualsiasi forma, senza scopo di lucro, a titolo gratuito e a tempo indeterminato le soluzioni sviluppate durante l'evento, con espressa indicazione del nome del team e/o partecipanti al Focus Rifiuti.

Ogni partecipante all'iniziativa dichiara e garantisce, sotto la propria responsabilità, la proprietà intellettuale del contenuto del proprio progetto, nonché di vantare tutti i diritti legati ad esso, garantendo che il suddetto contenuto non è – e non può essere in alcun modo – offensivo, falso, diffamatorio, oppure ingannevole.

Gli enti coinvolti nell'organizzazione dell'evento non saranno a nessun titolo responsabili nei confronti di soggetti terzi in merito alla violazione di ogni diritto e/o violazione della proprietà intellettuale del progetto presentato.

RESPONSABILITÀ E MANLEVA

Ciascun partecipante o gruppo di partecipanti utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature messi a disposizione da parte degli organizzatori, con la massima cura e diligenza, e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dagli organizzatori, al fine di assicurare la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti.

Ogni partecipante è personalmente responsabile della sua condotta e manleva gli organizzatori dell'evento da ogni e qualsivoglia responsabilità per qualsiasi danno arrecato a persone e/o cose, causato a terzi e/o a sé stessi.

I partecipanti devono accettare di seguire le seguenti semplici regole di condotta:

- Evitare contenuti offensivi o che incitino alla violenza, alla discriminazione, all'oscenità e/o alla diffamazione;
- Evitare di sviluppare soluzioni fuori tema;
- Evitare di divulgare dati e informazioni sensibili di altri partecipanti.

Gli organizzatori dell'evento si riservano il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon qualsiasi partecipante e/o Team che non rispetti quanto previsto dal presente regolamento e coloro che, con atti fraudolenti o inaccettabili, tentino di ostacolare e/o alterare il corretto funzionamento del meccanismo dei premi e, in vari modi, minano il successo dell'intero Hackathon.

PRIVACY

Ai sensi del Regolamento (UE) 2016/679, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, ASIA Benevento SpA in qualità di Titolare del trattamento dei dati personali, informa che il trattamento degli stessi sarà effettuato nel rispetto dei principi di finalità, necessità, correttezza, proporzionalità e non eccedenza, nonché degli altri principi fondamentali posti da Codice della Privacy a tutela degli interessati.

I dati personali forniti dai partecipanti saranno oggetto di trattamento per le seguenti finalità: organizzazione e logistica associata all'evento; invio di comunicazioni relative all'evento e a futuri eventi ed altre attività correlate; adempimento degli obblighi previsti dalla legge.

Il consenso al trattamento per dette finalità è facoltativo; tuttavia, in caso di mancato consenso l'Interessato non potrà partecipare all'evento. I dati personali forniti dagli interessati saranno trattati mediante l'utilizzo di strumenti cartacei, informatici, telematici e/o automatizzati di comunicazione, con logiche strettamente connesse alle finalità predette e per il tempo strettamente necessario a conseguirle. Nell'attuare le operazioni di trattamento, il Titolare osserva specifiche misure di sicurezza al fine di prevenire la perdita dei dati, gli eventuali usi illeciti o non corretti, nonché accessi non autorizzati.

L'accesso e il trattamento dei dati potranno essere effettuati solo da soggetti designati incaricati del trattamento, ai sensi del Regolamento (UE) 2016/679. I dati personali non saranno oggetto di diffusione. Ricordiamo, infine, che ciascun interessato potrà esercitare, in qualunque momento, i diritti di cui agli articoli del Regolamento (UE) 2016/679, mediante comunicazione, da far pervenire in forma scritta all'indirizzo e-mail: info@asiabenevento.it

VARIE

Il presente Evento non costituisce una manifestazione a premio ai sensi della disposizione del D.P.R. 430/2001, in quanto costituisce una manifestazione rientrante nel caso di esclusione di cui all'art. 6 comma 1 lettera a), cioè indetta "per la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività".

La partecipazione all'evento implica, da parte di ogni partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata del presente regolamento. Qualora gli organizzatori riscontrino una violazione delle norme di cui al presente regolamento da parte dei partecipanti o dalle proposte da essi presentate, avranno la facoltà di decretare l'esclusione degli stessi senza che per tale motivo si possa concretizzare una qualsiasi responsabilità, per qualsiasi natura e/o ragione, in capo agli organizzatori.

Nel caso in cui si verifichi un evento imprevisto o un evento che non può essere ragionevolmente anticipato o controllato (eventi di forza maggiore) e che pregiudichi l'equità/integrità dell'Hackathon, l'Organizzatore dell'evento si riserva il diritto di annullare, modificare o sospendere l'Hackathon,



comunicando a tutti i partecipanti la sua cancellazione, modifica o sospensione tramite e-mail inviata all'indirizzo di posta elettronica indicato in fase di registrazione e sul sito asiaeducational.it/focus-rifiuti/