

LA CULTURA È UNA BELLA INVENZIONE!

27-28.05.2022

- OPEN DATA
- MOBILE APP
- INTERNET OF THINGS

@Villa Cordellina, Montecchio Maggiore (VI)



REGOLAMENTO

Art. 1. Il contest

Il Comune di Vicenza, insieme alla aggregazione di comuni rappresentati da Altavilla Vicentina, Creazzo, Sovizzo e Torri di Quartesolo, promuove, in collaborazione con il Digital Innovation Hub di Confartigianato Imprese Vicenza, - d'ora in avanti gli Organizzatori - un Hackathon nel contesto del progetto Vicenza InnovationLab. La manifestazione si terrà il 27 e 28 maggio 2022 presso Villa Cordellina a Montecchio Maggiore.

La partecipazione all'hackathon è gratuita e include per i partecipanti l'uso di tutti gli spazi, la connessione wifi, due pranzi, una colazione e una cena gratuiti. Si precisa che ogni partecipante dovrà arrivare munito di proprio PC e/o altri dispositivi utili allo sviluppo del progetto. L'hackathon è aperto a chiunque voglia partecipare, senza particolari vincoli. Per partecipare alla gara ogni partecipante dovrà fare parte di un gruppo di lavoro. I team potranno essere precostituiti oppure si potranno comporre nella mattinata di venerdì 27.

Non è permessa la partecipazione a persone coinvolte in aziende partecipanti all'evento, nonché ai parenti o membri della Giuria e soggetti organizzatori.

NOTA BENE: i partecipanti sono tenuti a indossare le mascherine negli spazi chiusi.

Art. 2. Temi e visione

Le idee sviluppate dovranno essere dedicate al tema di Vicenza città della Cultura, facendo tesoro della positiva esperienza maturata in occasione della candidatura della città a Capitale della Cultura.

Categorie o challenges

Le categorie di sfida saranno comunicate il 27 maggio durante il briefing iniziale.

Art. 3. Iscrizioni e sottomissione materiale di progetto

I candidati che vorranno partecipare all'hackathon dovranno risultare iscritti on-line al form presente all'indirizzo <https://vichallenge.eventbrite.it>

L'iscrizione, salvo esaurimento dei posti, dovrà avvenire entro il 26/05/2022, salvo eventuali proroghe pubblicate sulla medesima pagina. Il form dovrà essere completato in tutte le sue parti obbligatorie.

Le idee, tradotte dai team in prototipi di applicazioni, saranno sottoposte a un processo di votazione secondo i criteri di qualità tecnica, impatto socio-economico e fattibilità, e analizzate da una giuria di esperti. Ogni team non potrà presentare più di una app.

Art. 4. Programma delle giornate

Venerdì 27	Attività	Sabato 28	Attività
8.30 - 9.00	Check-in	00.00 - 07.30	Hacking
9.00 - 9.30	Benvenuto	07.30 - 08.30	Colazione
9.30 - 10.00	Visita guidata	08.30 - 12.30	Hacking
10.00 - 10.30	Team matchmaking (se necessario)	12.30 - 14.00	Pranzo (2 turni da 45 min)
10.30 - 12.30	Hacking	14.30 - 16.00	Pitch session
12.30 - 14.00	Pranzo (2 turni da 45 min)	16.00 - 16.30	Delibera e Premiazioni
14.00 - 19.30	Hacking	16.30 - 17.00	Foto di gruppo + Interviste
19.30 - 21.00	Cena (2 turni da 45 min)	17.00	Chiusura
21.00 - 00.00	Hacking		

Art. 5. Regole generali e motivi di esclusione

Completando la registrazione al Form menzionato nell'articolo 3, tutti i partecipanti accettano completamente i contenuti di questo documento di Regole Generali e in particolare:

5.1 Si impegnano ad accedere e a partecipare attivamente a tutte le attività che sono parte del programma di questo Hackathon.

5.2 Si impegnano a rispettare totalmente le istruzioni fornite dai tutors e dal personale organizzativo

5.3 Si impegnano ad essere cortesi, cooperativi e rispettosi nei confronti di tutte le persone coinvolte nell'hackathon e le loro proprietà, a evitare linguaggio volgare ed offensivo, ad astenersi dal danneggiare le sedi e i beni messi a disposizione per l'hackathon.

5.4 La violazione dei punti 5.1, 5.2, 5.3 sarà motivo per immediata esclusione dall'hackathon. Il giudizio della giuria dell'Hackathon è inappellabile. Gli Organizzatori si riservano di escludere eventuali proposte o partecipanti non in linea con il presente regolamento e con la buona condotta per tutta la durata dell'evento.

5.5 Liberano l'organizzazione da qualsiasi responsabilità dovuta a incidenti e danni svoltisi durante la manifestazione. Tutti i partecipanti minorenni dovranno vedere autorizzata la propria partecipazione dai loro genitori.

5.6 Non è permessa l'uscita dalla sede dell'hackathon, in particolare in orario serale o notturno. Ogni richiesta di uscita straordinaria dovrà essere debitamente motivata e inviata a servizi@digitalinnovationhubvicenza.it entro le ore 17.00 di giovedì 26 maggio, in caso di partecipanti minorenni questa richiesta dovrà essere avanzata e firmata da almeno uno dei genitori. Si specifica che l'orario limite per l'uscita serale è fissato alle ore 22.00 del 27/05/2022 e l'ingresso al mattino potrà avvenire dopo le 8.30 del 28/05/2022.

Art. 6. Giuria, premi ed altre opportunità

La giuria valuterà i progetti secondo i criteri di innovazione, capacità di valorizzare gli Open Data e qualità della User Experience.

Le migliori squadre saranno premiate come segue:

Premio Migliore App Mobile: 5.000,00

Premio "IOT" Axera*: 1.000,00

Premio Data Science: 1.000,00

*Axera riconoscerà un premio di Euro 1.000,00 al team che saprà realizzare la migliore soluzione in chiave Internet Of Things.

Eventuali altre opportunità riservate ai partecipanti:

- eventuali stage e tirocini per partecipanti particolarmente meritevoli, messi a disposizione dalle Aziende partner.
- L'accesso a ciascun premio è riconosciuto ai vincitori, purché partecipanti all'evento e presenti alla premiazione. Eventuali deroghe dovranno essere concordate con gli Organizzatori.

Art. 7. Proprietà intellettuale e altri impegni tra le parti

Le proprietà morali, intellettuali e industriali di ciascun progetto presentato sono riconosciute esclusivamente a ciascun proponente del progetto. Gli organizzatori e/o i partner potranno eventualmente incubare il progetto al loro interno, previo consenso dei proponenti il progetto.

I partecipanti vincitori si impegnano a suddividere il premio monetario in parti uguali tra tutti i componenti di ciascuna Squadra Vincitrice entro 5 giorni lavorativi dal loro ricevimento, salvo esplicito consenso di ogni componente della squadra. Sarà caricato della riscossione del premio un membro dei team vincitori.

Art. 8. Protezione dei dati

Per maggiori informazioni riguardanti la conservazione, la gestione e l'uso dei tuoi dati personali, leggi l'informativa completa GDPR sulle politiche sulla privacy disponibile all'indirizzo: <https://www.confartigianatovicenza.it/gdpr-nuova-legge-sulla-privacy/>