

Bando di partecipazione Innovation Hackathon

26 e 27 ottobre 2018

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, 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. 2 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 in totale 48 studenti che saranno suddivisi in 6 squadre. Ogni squadra - di massimo 8 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 5 ottobre 2018 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 al giorno prima dell'evento (25 ottobre 2018).

Articolo 5 - Data e durata

L'evento si svolgerà dalle ore 09:00 alle ore 18:00 del 26.10.2018 e dalle ore 9:00 alle ore 13:00 del 27.10.2018 presso l'Aurum, Largo Gardone Riviera - Pescara.

Articolo 6 - Modalità di svolgimento dell'evento

L'evento si svolgerà in quattro fasi:

1. Avvio della competizione. Le due aziende partner proporranno una problematica aziendale da risolvere durante l'hackathon.
2. Formazione dei team. I partecipanti formeranno n. 6 team, ciascuno composto da un minimo di 6 ad un massimo di 8 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 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 7 – Commissione di valutazione e attribuzione del punteggio

I partecipanti saranno valutati da un'apposita Commissione formata dalle due Aziende partner, da un componente la Sezione Servizi Innovativi, da un componente il Gruppo Giovani Imprenditori di Confindustria Chieti Pescara e preferibilmente da un docente di ciascun corso universitario e facoltà suindicati.

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 termini di esemplificazione descrittiva, capacità di sintesi e chiarezza di esposizione.

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 due 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 2018.

A parità di punteggio vince la squadra che ha ricevuto il voto 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 8 – attestato di partecipazione

A tutti gli studenti che avranno partecipato alla gara verrà consegnato l'attestato di partecipazione all'Hackathon InnovAzioni 2018.

Articolo 9 – 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 10 – 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 11 - 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.