



**BANDO DI PARTECIPAZIONE**  
**INNOVATION HACKATHON INNOVAZIONI 2020**  
**13 e 14 novembre 2020**  
**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, la British School Pescara, l’Università degli Studi dell’Aquila – Corso di Laurea magistrale e triennale in Ingegneria Informatica-automatica, in Ingegneria Gestionale, in Informatica; l’Università degli Studi “G. d’Annunzio” di Chieti Pescara – Corso di Laurea magistrale e triennale di Economia Aziendale, Corso di Laurea magistrale e triennale di Economia e Commercio, Corso di Laurea triennale e magistrale di Economia e Management, Corso di Laurea magistrale di Economia e Business Analytics, Corso di Laurea Magistrale di Digital Marketing, Corso di Laurea magistrale di GIUR. INN. (Scienze Giuridiche per l’Internazionalizzazione e l’Innovazione), Corso di Laurea triennale in Economia e Informatica per l’Impresa, Corso di laurea triennale di Servizi Giuridici per le Imprese; la Libera Università degli Studi di Teramo – Facoltà di Scienze della Comunicazione; la Libera Università Internazionale degli Studi Sociali “LUISS” - Corso di Laurea triennale in “Management e Computer Science” promuovono, nell’ambito del “Progetto InnovAzioni – Strumenti e soluzioni per la crescita”, la gara di idee denominata Innovation Hackathon rivolta agli studenti universitari 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 non più di 70 studenti che saranno suddivisi in 9 squadre. Ogni squadra – composta da un minimo di 6 partecipanti – dovrà prevedere la partecipazione bilanciata degli Atenei 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 22 ottobre 2020** e saranno accolte in ordine di arrivo per ognuna delle categorie di cui al precedente articolo 3 a giudizio insindacabile della Sezione Servizi Innovativi di Confindustria Chieti Pescara.

Le candidature arrivate successivamente a quelle degli ammessi potranno essere riconsiderate in caso di rinunce sopraggiunte, fino all'11 novembre 2020.

## Articolo 5 - Data e durata

L'evento si svolgerà dalle ore 09:00 alle ore 18:00 del 13.11.2019 e dalle ore 9:00 alle ore 14:00 del 14.11.2019 in collegamento da remoto.

## 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 da remoto grazie al contributo della 'British School Pescara' che ha sede in Viale Pindaro n. 87.



## 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 da remoto con il proprio pc. Il progetto finale dovrà essere presentato in formato Power Point in inglese e con una pagina introduttiva "abstract" in italiano.
4. Presentazione lavoro di gruppo. Al termine della fase di lavoro, un rappresentante del team dovrà esporre sempre da remoto il proprio progetto in 5 minuti, in inglese, di fronte al pubblico collegato in piattaforma e alla Commissione di valutazione.

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

I partecipanti saranno valutati da un'apposita Commissione formata da almeno 9 componenti: un rappresentante delle Aziende partner, un componente della Sezione Servizi Innovativi, un componente del Gruppo Giovani Imprenditori di Confindustria Chieti Pescara e preferibilmente da un docente di ciascun Ateneo indicato.

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 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 2020.

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 2020.

#### **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.



## Art. 12 - Proprietà intellettuale

Confindustria Chieti Pescara, le aziende partner ed i Partecipanti convengono che i risultati nonché ogni diritto di sfruttamento economico dei progetti elaborati dai Partecipanti e la proprietà industriale connessa a tali risultati ("**Soluzione Innovativa**") viene sin da ora ceduta gratuitamente alle aziende partner iscritte a Confindustria Chieti Pescara aderenti all'iniziativa e a cui fa riferimento la Soluzione Innovativa ("**Azienda Partner**"), essendo l'attività dei Partecipanti svolta con spirito di liberalità e gratuitamente nell'ambito dell'iniziativa adottata da Confindustria Chieti Pescara per mettere in contatto i partecipanti con le Aziende Partner nell'ambito della gara di idee Progetto Innovation Hackathon.

Ciascuna Azienda Partner a propria discrezione potrà valutare se sottoporre o meno la Soluzione Innovativa a tutela (marchio, brevetto, modello di utilità, design, software, diritto d'autore, ..) a proprio nome e spese.

Resta salvo, in ogni caso, il diritto morale di autore/inventore spettante ai Partecipanti, in relazione alla Soluzione Innovativa ai sensi della vigente legislazione in materia, ove ne ricorrano i presupposti.

Confindustria Chieti Pescara e le Aziende Partner si riservano il diritto di comunicazione e pubblicazione dei risultati relativi alle soluzioni innovative, secondo le modalità che riterranno opportune.

Resta inteso che le Aziende Partner in caso di utilizzo pubblicitario e/o commerciale della Soluzione Innovativa non saranno obbligate a citare il nome dell'autore/inventore.

I Partecipanti della squadra vincitrice avranno la possibilità di indicare sul proprio CV che hanno partecipato al Progetto Innovation Hackathon e che sono risultati vincitori; tuttavia, ai fini della riservatezza, non potranno descrivere in dettaglio la Soluzione Innovativa, in quanto tale divulgazione potrebbe inficiare la tutelabilità della Soluzione Innovativa da parte dell'Azienda Partner.

I Partecipanti e le Aziende Partner esonerano sin da ora Confindustria Chieti Pescara da qualsiasi responsabilità presente o futura in relazione all'eventuale utilizzo illegittimo dei contenuti.



### Articolo 13 – Riservatezza

Con l'adesione al Progetto Innovation Hackathon i Partecipanti si impegnano a mantenere la confidenzialità e a non divulgare a terzi il contenuto di eventuali informazioni riservate e confidenziali trasmesse da Confindustria Chieti Pescara e/o dalle Aziende Partner senza la previa autorizzazione scritta delle stesse. I Partecipanti si impegnano in ogni caso a trattare e proteggere le informazioni riservate e confidenziali con la massima diligenza possibile. Resta inteso che non saranno considerate informazioni riservate e confidenziali le informazioni che: a. siano di pubblico dominio al momento della loro divulgazione; b. siano note ai Partecipanti prima della loro rivelazione c. sia previsto che debbano essere rivelate per effetto di legge o per ordine dell'autorità giudiziaria.