



## Regolamento

### **Hacking the City** *Design a Circular Future*

#### 1. Obiettivo

*Hacking the City – Design a Circular Future* è un evento organizzato da Tondo che ha come obiettivo quello di dare agli studenti universitari, ai dottorandi e ai neolaureati l'opportunità di affrontare alcune sfide che le città e le aziende devono prendere in considerazione quando iniziano la loro transizione verso un sistema più circolare. L'evento consisterà in un Hackathon di 5 giorni, dal 14 al 18 maggio 2024, e si svolgerà in modalità ibrida, sia online (con partecipazione da tutta Italia) che in presenza con sede a Napoli e Vicenza.

Lo scopo dell'Hackathon è di far nascere nuovi progetti innovativi, espandere la conoscenza e la cultura dell'economia circolare e connettere l'ecosistema operante su queste tematiche. I partecipanti avranno l'opportunità di mettere in pratica le loro conoscenze e la loro passione per l'economia circolare e di applicare i principi di questa per ridisegnare il contesto urbano e aziendale lavorando a delle challenge predefinite. L'attenzione si concentrerà su 4 ambiti: Acqua, Mobilità, Benessere sul lavoro e Università.

Per ogni ambito è stata definita e proposta dalle aziende coinvolte una challenge, e i partecipanti dovranno sviluppare una soluzione circolare per la sfida scelta. **Viacqua** ha definito la sfida nell'ambito dell'**Acqua**, chiedendo ai team di progettare soluzioni innovative volte ad un consumo consapevole e responsabile dell'acqua, alla riduzione degli sprechi e delle perdite idriche e alla promozione della conservazione delle risorse; per l'ambito della **Mobilità** si può trovare la challenge di **EPM**, che ha richiesto di sviluppare soluzioni innovative volte al miglioramento dell'efficienza, della sostenibilità e della sicurezza dei sistemi di trasporto e della logistica; **Pelletterie Palladio** sfida le squadre nell'ambito del **Benessere sul lavoro**, chiedendo di progettare un luogo di lavoro che possa essere innovativo e inclusivo, attraverso l'utilizzo di soluzioni digitali e non solo, che favoriscano la condivisione delle esperienze e il benessere aziendale; infine, **Tondo Lab** approccia la sfida legata all'ambito delle **Università**, in cui si chiede di progettare soluzioni innovative per migliorare la qualità della vita degli studenti, ridurre l'impatto ambientale del complesso universitario e favorire l'integrazione e l'aspetto sociale all'interno dell'università.



## 2. Come partecipare

L'Hackathon è rivolto agli studenti universitari, ai neolaureati (entro 12 mesi dalla laurea, ma possono essere considerati anche periodi maggiori), ai dottorandi e post-dottorandi di qualsiasi Università Italiana. Cerchiamo studenti e ricercatori creativi, che lavorino bene in team, che siano appassionati dell'economia circolare e che vogliano mettersi alla prova sviluppando dei progetti innovativi sulle città.

Per candidarsi all'Hackathon, i partecipanti sono pregati di [compilare il presente modulo](#). La candidatura potrà essere fatta **singolarmente**, senza un'ipotesi di progetto ed indicando solo una preferenza di ambito di interesse, o proponendo già una **prima ipotesi di idea progettuale ed un team** minimo di 2 persone e massimo di 5. Per coloro che presenteranno una prima ipotesi di idea, si dovranno compilare alcuni campi per descrivere l'idea progettuale, l'impatto da questa generato, il livello di innovatività, gli stakeholder da coinvolgere ed un piano di implementazione. Vi è inoltre, la possibilità di caricare il proprio CV e quello degli altri membri del team. Sarà poi il team di Tondo ad esaminare le domande ricevute cercando di garantire la più ampia partecipazione all'Hackathon, e dando priorità a coloro che hanno già proposto una prima ipotesi di idea, rispetto ai candidati senza una ipotesi progettuale.

Nella strutturazione dell'idea è importante considerare i seguenti elementi:

- **Circolarità** - quanto è circolare l'idea e quanto contribuisce allo sviluppo a lungo termine di una città circolare?
- **Innovazione** - quanto è innovativa e unica l'idea?
- **Rilevanza** - l'idea è adeguata ad affrontare la sfida?
- **Impatto** - in che modo l'idea sostiene le dimensioni sociali ed ambientali?

Per coloro che si candideranno singolarmente, senza un'idea progettuale, si cercherà di allocarli su team precostituiti, in base alle loro preferenze, o di aggregarli per costituire nuovi team. Nel caso in cui si voglia precostruire un team, si consiglia di crearne uno che abbia un'eterogeneità di competenze (tecnico-scientifiche, economiche, comunicative), in modo da coprire le diverse parti essenziali per la definizione del progetto.

Ogni candidato, al momento della candidatura, garantisce che le informazioni personali fornite con la domanda di partecipazione sono veritiere. L'invio della domanda non garantisce la partecipazione all'Hackathon, anche se è nostro obiettivo cercare di dare più ampia partecipazione possibile ad Hackathon, dando priorità a coloro che presenteranno una prima ipotesi di idea, rispetto a coloro che si candideranno singolarmente, senza



l'ipotesi di progetto. La candidatura dei progetti sarà possibile anche per un team composto da un solo membro, ma in tal caso cercheremo noi altri membri e proveremo, per quanto possibile, a creare un team di almeno 2-3 persone.

Ciascun candidato dovrà compilare i documenti inserendo tutti i dati richiesti e accettando: il presente Regolamento; il rilascio del consenso al trattamento dei dati personali e all'utilizzo delle immagini e dei video che saranno realizzati nel corso dell'iniziativa da parte degli organizzatori; il rilascio delle idee/progetti vincitori elaborati durante l'Hackathon attraverso licenza *Creative Commons* ([CC BY-SA](#)) per favorire una possibile ulteriore evoluzione e prototipazione da parte dell'ecosistema e delle aziende coinvolte, anche eventualmente in collaborazione con i team proponenti.

### 3. Selezione delle idee vincitrici

Al termine dell'evento, ogni squadra presenterà un pitch deck in formato PDF che descriverà in dettaglio la propria soluzione alla challenge selezionata. Le squadre presenteranno il loro pitch deck per 7-10 minuti ad una giuria di esperti creata specificatamente per la loro challenge.

La giuria valuterà il pitch deck e la sua presentazione, e selezionerà un'idea vincente con il punteggio più alto per ciascuna delle sfide nei quattro ambiti. Le idee saranno valutate sulla base di una serie di criteri:

- **Circolarità** - quanto è circolare l'idea e quanto contribuisce allo sviluppo a lungo termine di una città circolare?
- **Innovazione** - quanto è innovativa e unica l'idea?
- **Rilevanza** - l'idea è adeguata ad affrontare la sfida?
- **Impatto sociale** - in che modo l'idea sostiene le dimensioni sociali?
- **Sostenibilità economica** - quanto è sostenibile l'idea dal punto di vista finanziario?
- **Presentazione del pitch** - quanto è valido il pitch della squadra? Ha soddisfatto i requisiti di tempo?
- **Pitch Deck** - quanto è completo e chiaro il pitch deck della squadra?

Ogni criterio sarà valutato dalla giuria su una scala di 5 punti: 5 = punteggio più alto, 1 = punteggio più basso per un punteggio massimo totale di 35 punti. Le idee con il punteggio più alto saranno selezionate come vincitrici della challenge. Ogni challenge avrà un team vincitore.



#### 4. Premi

Le squadre vincitrici per le challenge dedicate agli ambiti dell'Acqua, Mobilità e Benessere sul lavoro saranno premiate dalle aziende partner coinvolte nell'Hackathon con un voucher di acquisto online dal valore di 250 euro per ogni membro del team vincitore, fino a un massimo di 1000 euro per team. Per il team vincitore della challenge legata all'ambito delle Università, invece, ci sarà come premio la possibilità di svolgere uno stage presso Tondo Lab per uno o due membri selezionati.

#### 5. Proprietà intellettuale delle idee presentate

Candidandosi all'hackathon, i partecipanti riconoscono la loro piena responsabilità sull'originalità delle idee presentate, il che significa che le idee sono completamente disponibili e non violano i diritti di terzi (inclusi proprietà intellettuale, copyright e diritti di immagine) o disposizioni legali nazionali ed internazionali.

Inoltre, l'Hackathon si presenta come un'opportunità per liberare il potenziale creativo delle nostre comunità per affrontare le sfide più urgenti dei nostri tempi. Le idee sviluppate durante l'Hackathon hanno lo scopo principale di migliorare in modo cooperativo la circolarità e la sostenibilità delle nostre città, condividendo benefici comuni in tutte le nostre comunità. Pertanto, tutti i partecipanti ed i partner organizzatori concordano che le soluzioni proposte e sviluppate durante l'Hackathon saranno rilasciate sotto licenza Creative Commons ([CC BY-SA](#)). Ciò significa che le idee proposte potrebbero essere ulteriormente sviluppate da parti terze, rispettando i crediti assegnati e mantenendo la natura collaborativa di tali innovazioni. Tuttavia, **incoraggiamo fortemente la partecipazione di idee con potenziale innovativo**, inclusa la registrazione di brevetti, poiché l'Hackathon è un'opportunità unica per accelerare questi progetti in collaborazione con le aziende leader di mercato. Ribadendo inoltre, che spetta ai team proponenti progettare le presentazioni finali e **definire la profondità tecnica delle informazioni divulgate**.

I team vincitori riconoscono che il rilascio della soluzione progettuale sviluppata dal proprio team durante l'Hackathon comporta la possibilità di modificare il progetto originale e che gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità in caso di utilizzo e/o sviluppo da parte delle società coinvolte nell'Hackathon, rinunciando a qualsiasi richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori per qualsiasi motivo e/o causa.



I partecipanti garantiscono che la soluzione progettuale sviluppata è originale e interamente concepita e studiata dal team durante o in precedenza all'Hackathon; non è protetta da diritti di proprietà industriale o copyright di proprietà di terzi; non viola le leggi applicabili e i diritti di terzi (inclusi brevetti, segreti commerciali, diritti derivanti da contratti o licenze), diritti di pubblicità o diritti di privacy, diritti morali o qualsiasi altro diritto meritevole di protezione; non è oggetto di un contratto con terzi; non contiene contenuti diffamatori e non insulta o danneggia gli enti organizzatori o qualsiasi altra persona o società; non contiene minacce o intimidazioni; non molesta o maltratta le persone e non incoraggia l'illegalità.

## **6. Dati personali, immagine e copyright**

I partecipanti autorizzano gli organizzatori ad acquisire, elaborare e archiviare i dati inviati durante l'evento, comprese le immagini e le registrazioni audiovisive dei partecipanti e le loro idee presentate, nonché l'uso e la pubblicazione di tali dati per gli scopi dei partner organizzatori, compresi i seminari, convegni, usi didattici e commerciali nei canali social e nei siti web degli organizzatori e degli enti partner.

Gli organizzatori assicurano che tali dati potranno essere utilizzati esclusivamente per finalità divulgative per documentare e riferire quanto emerso durante l'Hackathon e in relazione al progetto attraverso canali social e siti web dedicati all'iniziativa, seminari, convegni e altre iniziative presso istituti di formazione o promossi anche in collaborazione con altri enti per la diffusione dei progetti su siti web dedicati, a stampa e/o su qualsiasi altro mezzo.

L'autorizzazione non consente l'utilizzo dell'immagine del partecipante in contesti che possano in ogni caso minare la sua dignità personale e il suo decoro per usi e/o scopi diversi da quelli sopra indicati.

## **7. Trattamento dei dati personali**

I partecipanti e i partner dell'Hackathon autorizzano Tondo a trattare i loro dati personali per poter partecipare a quest'evento. I dati saranno trattati in modo da garantire la sicurezza e la riservatezza. Le squadre selezionate autorizzano Tondo a:

- Utilizzare il loro nome, la loro immagine ed, eventualmente, il loro marchio sul sito



- web di Tondo e sui canali sociali riguardanti l'Hackathon;
- Condividere le loro informazioni con i partner di Tondo designati per la valutazione dei progetti;
  - Divulgare le informazioni di contatto, fornite dalle squadre vincitrici durante la fase di registrazione del bando, alle aziende coinvolte nell'evento che potrebbero essere interessate ad investire o contribuire in qualche modo all'ulteriore sviluppo delle idee partecipanti.

Al fine di non danneggiare i partecipanti e i team che non sono stati selezionati come vincitori o partecipanti, le loro valutazioni non saranno rese pubbliche o comunicate.

## **8. Codice di condotta**

Gli organizzatori si riservano il diritto di escludere i partecipanti che non rispettano le disposizioni del presente Regolamento, che interrompono il regolare svolgimento della competizione, che si comportano in modo offensivo, diffamatorio o volgare nei confronti degli organizzatori o di qualsiasi altra persona o società coinvolta nell'Hackathon o qualsiasi altra persona o azienda coinvolta o che non rispetti le disposizioni di cui sopra.

## **9. Accettazione del Regolamento**

Al momento della candidatura e della partecipazione all'Hackathon i partecipanti dichiarano di accettare i termini del Regolamento in vigore. Per qualsiasi altra informazione non esitate a contattarci all'indirizzo: [info@tondo.tech](mailto:info@tondo.tech)