



VISIONARIA 2024 - HACKATHON

REGOLAMENTO

La Camera di Commercio Chieti Pescara presenta la quarta edizione dell'Hackathon nell'ambito di Visionaria 2024 - rivolta a studenti universitari, startupper, imprenditori, ingegneri, designer, sviluppatori, esperti di comunicazione, programmatori, data analyst, artisti, creativi. Tre giorni dedicati all'innovazione ed alla sostenibilità

INTRODUZIONE

Azienda madrina: FATER SPA

Fondata nel 1958 a Pescara da Francesco Angelini, FATER SPA è un player di rilievo nel mercato dei prodotti igiene casa e igiene persona. Con oltre 1.500 dipendenti e un fatturato di 989 milioni di euro nell'anno fiscale 2022-2023, FATER rappresenta oggi un unicum nello scenario nazionale ed internazionale. Un modello di business che ha saputo valorizzare al meglio le due anime che la compongono: la cultura manageriale e di marketing di una delle più grandi multinazionali del largo consumo, P&G, fusa con la creatività e l'innovazione del meglio dell'imprenditoria italiana, come Angelini Industries. Due realtà complementari collegate da valori comuni che mettono al centro l'attenzione per le persone, i consumatori, i dipendenti e i cittadini.

L'Hackathon sarà un'occasione per sviluppare il proprio progetto con il supporto di mentor e facilitatori esperti, presenti per tutta la durata dei lavori. Un'esperienza coinvolgente per conoscere persone che condividono la stessa passione per la progettazione, il design, i servizi innovativi e le applicazioni di intelligenza artificiale.

La partecipazione è aperta sia a gruppi già formati in sede di registrazione (da un minimo di quattro a un massimo di sei persone) che a singoli individui che, dopo essersi registrati come tali, verranno raggruppati in team di lavoro dallo staff dell'evento sulla base delle competenze personali indicate.

Il progetto vincitore, scelto e decretato dalla giuria, vincerà un premio di euro 2.000,00, messo in palio dalla Camera di Commercio Chieti Pescara.

1. SOGGETTI PROMOTORI

"Hackathon" di Visionaria 2024 è ideato e promosso dalla Camera di Commercio Chieti Pescara, con sede in Chieti, Largo G.B. Vico 3, in collaborazione con il PID, Punto Impresa Digitale, Agenzia di Sviluppo – Azienda Speciale della Camera di Commercio Chieti Pescara (Desk Enterprise Europe Network), FATER SPA.

2. OBIETTIVI E DESTINATARI

Grazie all'alleanza strategica con FATER SPA, verrà proposta ai partecipanti la seguente sfida:

Insights generation con l'AI (Artificial Intelligence) – rivoluzioniamo insieme la ricerca su Consumatore & Shopper.

L'obiettivo sarà di utilizzare strumenti di AI per generare insights su quali elementi (posizione della foto nel volantino, numero di prodotti nella pagina, grandezza della foto, qualità della



foto, lunghezza totale del volantino, tema del volantino, ecc..) massimizzano l'efficacia della presenza dei prodotti FATER in un dataset di immagini di folder promozionali messo a disposizione dall'azienda.

Nello specifico si tratterà di definire e realizzare una ricerca qualitativa e quantitativa sulla presenza, visibilità e gradimento dei prodotti FATER nei folder promozionali, i cui risultati dovranno essere interpretati.

Nice to have: sarà elemento premiante l'ideazione di soluzioni che prendono in considerazione lo sviluppo di un "prototipo", ossia una versione più semplice e ridotta di un prodotto o servizio che serve a verificare se c'è interesse per la soluzione proposta.

L'Hackathon è aperto a coloro che siano interessati ai temi dell'intelligenza artificiale generativa e del machine learning, del design di prodotto e/o di servizio, della digitalizzazione, della customer experience e che portino con sé un'idea di processo interessante da sviluppare nell'ambito della competizione.

L'Hackathon è rivolto a studenti universitari, startupper, imprenditori, ingegneri, designer, sviluppatori, esperti di comunicazione, programmatori, data analyst, economisti, artisti, creativi e a tutti quei professionisti che, seguendo i profili richiesti, possano contribuire allo sviluppo di un progetto in linea con gli obiettivi dati.

Sono esclusi dalla partecipazione tutti i dipendenti e/o collaboratori di FATER SPA, Camera di commercio Chieti Pescara, Agenzia di Sviluppo della Camera di commercio Chieti Pescara.

3. SFIDA

I Team ammessi saranno chiamati a progettare, nell'arco della durata della competizione, una soluzione conforme all'obiettivo declinato all'art. 2.

FATER SPA fornirà tutte le caratteristiche ed i dataset necessari nel brief iniziale e durante l'arco dell'evento.

4. DATA, LUOGO E CALENDARIO DELL'EVENTO

L'Hackathon avrà luogo in Pescara dal 20 al 22 novembre 2024 presso il Padiglione Daniele Becci c/o il Porto Turistico Marina di Pescara, Lungomare Papa Giovanni.

Per eventuali esigenze tecniche e organizzative la Camera di Commercio Chieti Pescara si riserva la facoltà di modificare giorni, orari, e sede dell'evento, dandone comunicazione sul sito ufficiale della manifestazione www.forumvisionaria.it.

5. REGOLE DI PARTECIPAZIONE E CRITERI DI AMMISSIONE

5.1 REGISTRAZIONE

La partecipazione all'Hackathon è completamente gratuita e sarà consentita ad un massimo di n° 6 gruppi di lavoro composti da un minimo di 4 a un massimo di 6 persone.

I sei gruppi saranno selezionati tra quelli già composti in sede di presentazione della domanda (startup/impreses/gruppi precostituiti) o formati da singole candidature che l'organizzazione si riserva di aggregare secondo i requisiti richiesti al punto 5.3.

Per iscriversi all'Hackathon è necessario registrare il Team o il singolo individuo compilando la scheda di iscrizione, disponibile sul sito <https://www.forumvisionaria.it/hackathon-2024/>, **dal 28 ottobre 2024 ed entro il 15 novembre 2024**, inserendo tutti i dati richiesti, con l'indicazione dei dati personali, l'accettazione del Regolamento e il rilascio del consenso al trattamento dei dati personali ed all'utilizzo delle immagini e dei video che saranno realizzati nel corso dell'iniziativa da parte dell'organizzazione della manifestazione.

Ciascun iscritto è consapevole che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sul sito sono veritiere e che ogni decisione presa dall'organizzazione dell'Hackathon verrà



accettata incondizionatamente. Eventuali registrazioni giunte incomplete o contenenti dati non veritieri potranno determinare l'esclusione dall'Hackathon.

Per gli ammessi alla competizione si procederà, nella fase di accreditamento, alla verifica delle generalità dichiarate.

La registrazione non garantisce la partecipazione all'Hackathon.

5.2 CONFERMA DI PARTECIPAZIONE

I Team o i singoli individui selezionati secondo i criteri indicati nel Regolamento riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione ad Hackathon all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione.

5.3 PROFILI

Le skills preferibili nella costituzione dei gruppi di lavoro sono così individuate:

Esperienze e competenze

- business design;
- project management;
- comunicazione;
- intelligenza artificiale;
- machine learning;
- ricerche ed analisi di mercato.

5.4 CRITERI DI AMMISSIONE E DI SELEZIONE

Per i gruppi e i singoli varrà sempre il principio dell'ordine temporale di iscrizione.

I gruppi saranno gestiti secondo le esigenze logistiche e organizzative di Visionaria 2024.

Ogni partecipante può iscriversi ad un solo Team. I nomi dei Team prescelti non devono in alcun modo fare riferimento a società o a marchi che non siano di loro proprietà o usare espressioni che incitano alla violenza, alla discriminazione, che siano osceni o diffamatori, pena l'esclusione del Team dalla competizione.

La composizione dei Team non potrà essere modificata durante la competizione e la rinuncia anche di un solo componente verrà valutata dalla Giuria ai fini dell'eventuale esclusione del Team.

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Hackathon, ciascun partecipante si impegna, per tutta la durata della competizione, a utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature, eventualmente messi a disposizione dall'organizzazione, con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste dalla Camera di Commercio Chieti Pescara e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose.

I partecipanti all'Hackathon prendono atto che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi a qualunque titolo, e/o il rimborso di eventuali spese.

6. LA GIURIA

I lavori realizzati dai Team ammessi alla competizione saranno valutati e giudicati da una Giuria composta da n. 7 componenti - di cui 2 indicati da FATER SPA - nominati dal Presidente della Camera di Commercio Chieti Pescara.

7. L'HACKATHON

7.1 SVOLGIMENTO DELL'EVENTO

L'Hackathon inizierà alle ore 12.00 del 20 novembre 2024 e terminerà alle ore 17.00 del giorno 22 Novembre 2024.



La consegna delle presentazioni recanti la soluzione alla sfida è prevista per le ore 13.00 del 22 novembre, mentre la presentazione dei progetti al pubblico avverrà il 22 novembre dalle ore 17.30.

Alle ore 18.00 verrà annunciato il Team vincitore.

Dopo aver formato i Team, i partecipanti si dedicheranno alla definizione e allo sviluppo dei progetti con l'obiettivo di realizzare una presentazione da illustrare all'azienda madrina per la loro valutazione.

Sarà permesso l'utilizzo di qualsiasi tecnologia. I partecipanti lavoreranno con il proprio computer portatile/device e con altra attrezzatura hardware che riterranno necessaria allo sviluppo e al design dell'elaborato.

I Team avranno a loro disposizione un gruppo di *mentor* e facilitatori con il compito di seguirli ed aiutarli a definire l'idea progettuale e supportare il lavoro, durante tutta la durata della competizione.

La valutazione del progetto è subordinata alla partecipazione dei componenti del Team come previsto nell'art. 5.4 del presente regolamento.

Allo scadere delle ore di durata della competizione ogni Team dovrà presentare il proprio elaborato secondo le istruzioni fornite dall'organizzazione.

L'organizzazione dell'Hackathon provvederà a fornire gratuitamente a tutti i partecipanti la connettività Wi-Fi e il pranzo.

7.2 SCENARIO TECNICO

I partecipanti potranno utilizzare le risorse messe a disposizione dai soggetti promotori come immagini, foto, testi ecc. alle condizioni dagli stessi stabilite e solo per le finalità dell'Hackathon.

7.3 - PRESENTAZIONE DEGLI ELABORATI, VALUTAZIONE E PREMIAZIONE

La giuria analizzerà e valuterà, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, tutti lavori presentati dai Team avendo quale riferimento precipuo la validità delle idee e la forza innovativa dei progetti presentati, secondo i seguenti criteri di valutazione:

- Innovazione rispetto ad un approccio di ricerca tradizionale;
- Teamworking effectiveness (focusing on multi-disciplinary integration);
- Presentation skills effectiveness (focusing on competitive and critical factors);
- Pensare fuori dagli schemi;
- Design thinking;
- Valuable insights generation.

Per ogni criterio, ciascun membro della commissione assegnerà, al termine di ciascuna presentazione, un voto da 0 a 10 che concorrerà a determinare il posizionamento del Team nella classifica.

Risulterà vincitore il Team che avrà totalizzato il maggior punteggio.

In caso di pari merito si procederà ad una votazione di ballottaggio tra i pari merito fino all'individuazione di un distinto Team vincitore.

La soluzione vincente, scelta e decretata dalla giuria, riceverà un premio di euro 2.000,00, messi in palio dalla Camera di Commercio Chieti Pescara.

L'organizzazione si riserva la possibilità di offrire al gruppo vincitore ulteriori premi sotto forma di servizi.

8. PROPRIETÀ INTELLETTUALE, MANLEVE E GARANZIE

Ciascun Partecipante garantisce che il progetto sviluppato:

- non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi o che, ove esistano diritti di terzi, il partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;



- non violi altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- non costituisce l'oggetto di un contratto con terzi;
- non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dei soggetti promotori o di qualunque altra persona o società;
- non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona;
- non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggino comportamenti illeciti.

Inoltre, ciascun partecipante:

- riconosce che ogni progetto presentato e/o realizzato è di proprietà del Team che si assume l'onere e la piena responsabilità della tutela dello stesso e degli aspetti inventivi e/o originali attraverso i mezzi a tal fine apprestati dall'ordinamento (registrazione, brevetto o simili, a seconda dei casi);
- prende atto che l'eventuale pubblicazione, da parte dei soggetti promotori, del progetto su siti internet e social network comporterà la visibilità al pubblico e che i soggetti promotori non si assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo, da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza attraverso l'accesso a siti internet e social network, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti dei soggetti promotori per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

9. DIRITTI D'IMMAGINE

I partecipanti autorizzano i soggetti promotori al trattamento dei dati personali e all'utilizzo delle immagini e dei video realizzati nel corso dell'iniziativa.

10. CODICE DI COMPORTAMENTO

Saranno esclusi e allontanati i partecipanti che non rispettino quanto previsto dal presente Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero evento.

Pertanto, i partecipanti si impegnano ad osservare queste regole di comportamento:

- rispettare gli altri partecipanti;
- non usare espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che violano la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- evitare di sviluppare progetti con contenuto chiaramente fuori tema;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- rispettare le norme di privacy;
- non richiedere supporto esterno (ad esempio tramite e-mail/chat e messaggistica in genere).

11. POLICY SULLA PRIVACY

I dati personali raccolti dalla Camera di Commercio Chieti Pescara allo scopo di gestire la partecipazione e lo svolgimento dell'Hackathon dovranno essere veritieri.



I dati registrati saranno inclusi in un database di proprietà degli organizzatori di Visionaria 2024, per consentire la protezione dei dati personali.

I partecipanti autorizzano la Camera di Commercio Chieti Pescara e Agenzia di Sviluppo ad inviare informazioni sui propri servizi, sugli sponsor e sui collaboratori, anche via posta elettronica o mediante mezzi equivalenti o simili.

È consentito annullare la propria iscrizione inviando una mail a cciaa@pec.chpe.camcom.it e agenziadisviluppo@pec.chpe.camcom.it con oggetto: "Rimozione dati personali". **Vedasi informativa allegata.**

12. ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

La partecipazione all'Hackathon è subordinata al rispetto delle regole stabilite e riportate nel presente Regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare in ogni sua parte all'atto dell'iscrizione.

Per ogni e qualsiasi controversia dovesse insorgere in ordine al presente Regolamento e alla competizione sarà competente in via esclusiva il Foro di PESCARA.