



REGOLAMENTO HACKATHON VISIONARIA 2026

La Camera di Commercio Chieti Pescara organizza la sesta edizione dell'Hackathon di Visionaria 2026 in collaborazione con l'Agenzia di Sviluppo, Azienda Speciale dell'Ente camerale (Desk Enterprise Europe Network). L'iniziativa è rivolta agli studenti dell'Università degli Studi «Gabriele d'Annunzio» di Chieti-Pescara, dell'Università degli Studi dell'Aquila, dell'Università degli Studi di Teramo e dell'ISIA Pescara Design. Nel corso di tre giornate di lavoro, i Team di studenti progetteranno, con il supporto di mentor e facilitatori, una soluzione digitale in risposta a una sfida proposta dall'impresa madrina.

1. L'IMPRESA MADRINA

L'impresa madrina di questa edizione è Oltrematica S.r.l., società ICT con sede a Pescara che progetta e realizza piattaforme software per imprese, pubbliche amministrazioni e organizzazioni del terzo settore, attraverso il proprio team composto da sviluppatori, architetti di soluzione e specialisti di prodotto. Gli ambiti di intervento sono eterogenei e accomunati dalla gestione di servizi che incidono sulla vita quotidiana delle persone: mobilità urbana e gestione della sosta, sanità territoriale, formazione digitale, sviluppo turistico, analisi dei dati a supporto delle decisioni. Le piattaforme realizzate sono utilizzate da amministrazioni comunali, aziende di servizi pubblici, enti regionali, associazioni e imprese private.

A questi ambiti si affianca una linea di lavoro consolidata sulla valorizzazione digitale dei territori. Oltrematica ha progettato e consegnato al committente GAL Costa dei Trabocchi una soluzione per la gestione e la fruizione di itinerari lungo la rete ciclabile dei trabocchi e delle aree interne, che consente all'utente di accedere a contenuti informativi, audio e video a partire da installazioni collocate lungo il percorso. È da questa esperienza e dalla progettualità in corso in ambito turistico e di mobilità dolce che nasce la sfida proposta. Una parte rilevante dell'attività è dedicata alla conformità normativa digitale. Oltrematica ha sviluppato un framework che governa in modo unitario i requisiti introdotti dalla regolamentazione europea più recente: Cyber Resilience Act, AI Act, Product Liability Directive, European Accessibility Act e GDPR. Il framework è oggi impiegato per portare a conformità i prodotti dell'azienda e quelli dei propri clienti. Oltrematica lavora inoltre sull'applicazione dell'intelligenza artificiale generativa al ciclo di sviluppo del software, con un approccio orientato alla specifica: l'intento espresso in linguaggio naturale viene tradotto in software funzionante attraverso agenti che operano sul framework, sotto la supervisione di chi ha formulato la richiesta.

2. LA SFIDA

Contesto e impresa madrina

Le aree interne delle province di Chieti e Pescara, con esclusione della fascia costiera che risponde a dinamiche differenti, custodiscono una parte rilevante del patrimonio naturale, culturale ed enogastronomico del territorio, ma rappresentano anche la componente più fragile della sua economia turistica, poiché l'offerta, frammentata tra operatori di piccolissima dimensione e concentrata in poche settimane dell'anno, manca degli strumenti necessari per comporsi in un'esperienza unitaria e riconoscibile. 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, e che portino con sé un'idea di processo interessante da sviluppare nell'ambito della competizione.



Per tutta la durata della competizione i Team avranno a disposizione un ambiente di sviluppo assistito di Oltrematica. Lo strumento consente di realizzare software funzionante senza competenze di programmazione: il Team descrive in linguaggio naturale ciò che intende ottenere, gli agenti costruiscono la soluzione, il Team la verifica e la corregge proseguendo nell'interazione. Non è pertanto richiesta alcuna competenza tecnica pregressa per concorrere: le competenze di progettazione, comunicazione, design ed economia sono altrettanto determinanti per l'esito.

Sfida proposta

Progettare una soluzione digitale, basata anche sull'intelligenza artificiale, che consenta a un "soggetto istituzionale di sviluppo territoriale" di trasformare il caso di partenza da strumento informativo in un sistema capace di generare economia sul territorio, valorizzando l'offerta turistica delle aree interne, coinvolgendo gli operatori locali e distribuendo i flussi turistici durante tutto l'anno.

Ogni Team progetta per conto di questo soggetto e dichiara esplicitamente quale committente ha assunto, quali competenze istituzionali gli sono attribuite e in che modo queste condizionano l'architettura della soluzione, il modello di sostenibilità e i partenariati.

La soluzione dovrà:

1. integrare mobilità, coinvolgimento dell'utente finale e intelligenza artificiale per reperire, comporre e raccontare informazioni e dati provenienti da fonti diverse;
2. consentire ai piccoli operatori, che restano parte integrante del sistema, di alimentare e aggiornare una propria scheda, le cui informazioni, integrate con quelle dei portali e delle banche dati dei partner già presenti sul territorio, concorrano in modo dinamico alla costruzione delle proposte;
3. proporre esperienze e itinerari personalizzati di turismo lento;
4. favorire la conoscenza dei borghi e delle aree meno frequentate, contribuendo alla destagionalizzazione dei flussi;
5. accompagnare il turista dalla consultazione delle informazioni alla fruizione dei servizi offerti dagli operatori locali;
6. rispettare i limiti istituzionali del committente, che può informare, raccontare, orientare e comporre proposte rinviando agli operatori abilitati alla vendita, mentre la vendita di pacchetti turistici resta esclusa dalle sue competenze;
7. garantire semplicità di utilizzo e accessibilità.

Il rispetto di questi requisiti, e in particolare dei limiti istituzionali del committente, concorre alla valutazione. Oltrematica illustrerà nel dettaglio la sfida in un brief iniziale e fornirà, durante l'evento, eventuali dataset e materiali di riferimento.

3. DESTINATARI E REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione, gratuita, è riservata agli studenti selezionati dalle seguenti istituzioni universitarie e dell'alta formazione abruzzesi aderenti all'iniziativa:

- Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara;
- Università degli Studi dell'Aquila;
- Università degli Studi di Teramo;
- ISIA Pescara Design.

Per partecipare non occorrono competenze di programmazione: per tutta la durata dell'evento i Team potranno utilizzare l'ambiente di sviluppo assistito di Oltrematica, in cui descrivono in linguaggio naturale ciò che intendono ottenere; gli agenti di intelligenza artificiale costruiscono la soluzione e il Team la verifica e la corregge, proseguendo nell'interazione. Le competenze di progettazione, design, comunicazione ed economia pesano sull'esito quanto quelle tecniche, ed è quindi consigliabile formare team con profili diversi e complementari.



Sono esclusi dalla partecipazione i dipendenti e i collaboratori di Oltrematica S.r.l., della Camera di Commercio Chieti-Pescara e dell'Agenzia di Sviluppo.

La partecipazione non dà diritto a compensi né al rimborso di spese.

4. TEAM E SELEZIONE

Sono ammessi alla competizione al massimo 8 team (2 per ogni istituzione coinvolta), ognuno composto da 4 a 5 partecipanti; ogni studente può far parte di un solo team.

Ciascuna istituzione aderente raccoglie le candidature e seleziona in autonomia 2 team, secondo criteri improntati all'imparzialità, alla trasparenza e al merito, comunicandone i nomi e i componenti alla Camera di Commercio di Chieti-Pescara entro il 10 novembre 2026. La Camera di Commercio, che non raccoglie candidature individuali, può assegnare, d'intesa con esse, i posti rimasti liberi qualora un'istituzione non individui i propri Team o rinunci, in tutto o in parte, a partecipare.

Il nome del Team non può richiamare società o marchi di cui il Team non sia titolare, né contenere espressioni violente, discriminatorie, oscene o diffamatorie, pena l'esclusione dalla competizione.

La composizione dei Team non può essere modificata durante la competizione. Tutti i componenti sono tenuti a partecipare ai lavori per l'intera durata dell'evento e a essere presenti alla presentazione finale; eventuali assenze o rinunce, anche di un solo componente, sono valutate dalla Giuria ai fini dell'esclusione del Team.

5. LA GIURIA

I lavori realizzati dai Team ammessi alla competizione saranno valutati e giudicati da una Giuria composta da n. 6 componenti di cui n. 3 esperti di comprovata esperienza, rispettivamente, nei settori dell'intelligenza artificiale e dell'innovazione digitale, del turismo sostenibile e della valorizzazione territoriale, nonché dei modelli di business e dell'innovazione imprenditoriale, n. 1 indicato dall'impresa madrina, n. 1 rappresentante della Camera di commercio e n. 1 rappresentante di Agenzia di Sviluppo, nominati dal Presidente della Camera di Commercio Chieti Pescara con proprio provvedimento.

6. SVOLGIMENTO DELL'HACKATHON

L'Hackathon si svolge dalle ore 12.00 del 25 novembre 2026 fino alla proclamazione del vincitore, il 27 novembre 2026 entro le ore 18:00, secondo le istruzioni fornite dall'organizzazione. Per esigenze tecniche o organizzative la Camera di Commercio Chieti Pescara può modificare date, orari e sede dell'evento, dandone comunicazione sul sito ufficiale www.forumvisionaria.it.

Durante l'evento i team, affiancati per tutta la durata dei lavori da mentor e facilitatori, definiscono e sviluppano il proprio progetto, che illustreranno alla Giuria nella presentazione finale.

Ogni team dovrà consegnare:

- un prototipo funzionante della soluzione, realizzato con l'ambiente di sviluppo assistito di Oltrematica o con qualsiasi altra tecnologia;
- una presentazione per il pitch che illustri le principali funzionalità, le tecnologie impiegate, le modalità di utilizzo e il modello di sostenibilità della soluzione.

Ogni partecipante lavora con il proprio computer portatile e con l'eventuale altra attrezzatura che ritenga utile, mentre l'organizzazione fornisce gratuitamente a tutti la connessione Wi-Fi e il pranzo.

I materiali messi a disposizione dai promotori e dall'impresa madrina, quali immagini, testi, dataset e documentazione del caso di partenza, restano di proprietà dei rispettivi titolari e possono essere utilizzati soltanto ai fini dell'Hackathon e alle condizioni da questi stabilite.



7. VALUTAZIONE E PREMIO

La Giuria valuta i progetti a suo insindacabile giudizio. Ciascun componente attribuisce a ogni Team un punteggio fino a 100 punti, ripartito secondo i criteri di seguito indicati. Il punteggio finale di ciascun Team è dato dalla media aritmetica dei punteggi attribuiti dai singoli componenti della Giuria:

A. Innovazione del modello di business e dei flussi di valore (massimo 25 punti)

Capacità della soluzione di mettere in relazione turisti e piccoli operatori attraverso un modello economicamente sostenibile, tenendo conto che l'ente istituzionale committente non può svolgere direttamente attività commerciale.

B. Esperienza utente e prototipazione tecnologica (massimo 25 punti)

Qualità e funzionalità del prototipo realizzato durante l'evento, semplicità di utilizzo per gli operatori e i turisti e grado di innovazione nell'impiego dell'intelligenza artificiale.

C. Impatto territoriale e destagionalizzazione (massimo 20 punti)

Capacità della soluzione di favorire la distribuzione dei flussi turistici al di fuori dei periodi di maggiore affluenza verso i borghi e le aree interne, anche attraverso l'utilizzo di dati oggettivi, quali flussi turistici, condizioni meteorologiche e capacità ricettiva.

D. Fattibilità e strategia di coinvolgimento degli operatori locali (massimo 15 punti)

Realismo, concretezza e originalità del piano proposto per coinvolgere i piccoli operatori della filiera e favorire il loro contributo autonomo e continuativo all'alimentazione del sistema.

E. Qualità della presentazione e del pitch (massimo 15 punti)

Chiarezza ed efficacia dell'esposizione, qualità della dimostrazione dal vivo del prototipo e capacità del team di rispondere alle domande della Giuria.

Vince il team che ottiene il punteggio più alto; in caso di parità, la Giuria procede con votazioni di ballottaggio fino a individuare un unico vincitore.

Al team vincitore la Camera di Commercio Chieti Pescara assegna un premio di 2.000,00 euro, da ripartire in parti uguali tra i componenti; i promotori possono offrire al team ulteriori premi sotto forma di servizi in kind.

8. PROPRIETÀ INTELLETTUALE E GARANZIE

Il progetto appartiene al Team che lo ha realizzato, al quale spetta tutelarne gli aspetti inventivi e originali con gli strumenti previsti dall'ordinamento, quali la registrazione o il brevetto. La partecipazione all'Hackathon non determina di per sé alcuna cessione o licenza dei diritti sul progetto all'impresa madrina, e ogni eventuale cessione o licenza potrà derivare soltanto da successivi accordi tra l'impresa e il Team.

Il codice e i contenuti generati dai Team attraverso l'ambiente di sviluppo assistito di Oltrematica restano di titolarità dei Team, mentre la piattaforma, il framework e gli agenti che ne consentono il funzionamento restano di proprietà di Oltrematica.

Ciascun partecipante garantisce che il progetto:

- rispetta i diritti di terzi, quali marchi, loghi, diritto d'autore, brevetti, segreti industriali, diritti derivanti da contratti o licenze, diritti d'immagine e riservatezza, oppure che il Team ha ottenuto dai rispettivi titolari le autorizzazioni necessarie;
- non è oggetto di contratti con terzi;
- non contiene contenuti diffamatori, offensivi o intimidatori, né lesivi della reputazione dei promotori o di altre persone o società;
- non viola le leggi applicabili né incoraggia comportamenti illeciti.

Ciascun partecipante prende inoltre atto che i promotori potranno pubblicare i progetti su siti internet e social network, rendendoli visibili al pubblico, e rinuncia a qualsiasi richiesta di risarcimento o indennizzo nei loro confronti per l'eventuale uso, anche improprio, dell'idea o del progetto da parte



di terzi che ne siano venuti a conoscenza in questo modo.

9. DIRITTI D'IMMAGINE

I partecipanti autorizzano i soggetti promotori a utilizzare le immagini e i video realizzati nel corso dell'iniziativa per finalità di comunicazione e promozione della stessa.

10. CODICE DI COMPORTAMENTO

I partecipanti si impegnano a:

- rispettare gli altri partecipanti, lo staff e le regole di sicurezza e di condotta stabilite dalla Camera di Commercio Chieti Pescara;
- utilizzare con cura locali, materiali e attrezzature, rispondendo degli eventuali danni causati a persone o cose;
- evitare espressioni e contenuti violenti, discriminatori, osceni, diffamatori, offensivi o volgari, contrari alla legge o lesivi della privacy, nonché contenuti pubblicitari, politici, ideologici o religiosi;
- sviluppare progetti pertinenti al tema della sfida;
- lavorare senza ricorrere a supporti esterni al team, ad esempio tramite e-mail, chat o altri sistemi di messaggistica, fatta eccezione per mentor e facilitatori.

Chi non rispetta il Regolamento o tenta, con mezzi fraudolenti o comunque non consentiti, di alterare la competizione o di comprometterne il buon esito è escluso e allontanato dall'evento.

11. PRIVACY

I dati personali forniti dai partecipanti, che devono essere veritieri, sono trattati dalla Camera di Commercio Chieti Pescara per gestire la partecipazione e lo svolgimento dell'Hackathon e sono conservati in una banca dati degli organizzatori di Visionaria 2026, secondo quanto indicato nell'informativa allegata.

Con un consenso facoltativo e separato, espresso al momento dell'iscrizione, i partecipanti possono autorizzare la Camera di Commercio Chieti Pescara e l'Agenzia di Sviluppo a inviare, anche per posta elettronica, informazioni sui propri servizi, sugli sponsor e sui collaboratori; l'eventuale diniego non incide sulla partecipazione.

Per chiedere la cancellazione dei propri dati è sufficiente inviare una e-mail con oggetto "Rimozione dati personali" agli indirizzi cciaa@pec.chpe.camcom.it e agenziadisviluppo@pec.chpe.camcom.it.

12. ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO E FORO COMPETENTE

Con l'iscrizione ogni partecipante dichiara di accettare integralmente il presente Regolamento.

Per qualsiasi controversia relativa al Regolamento o alla competizione è competente in via esclusiva il Foro di Pescara.