

## REGOLAMENTO DELL'EVENTO: "CREHACKTIVITY – IDEE E TALENTI PER IL MADE IN VENETO ORIENTALE"

### 1. SOGGETTO PROMOTORE

- 1.1. Il soggetto promotore dell'evento "CREHACKTIVITY – idee e talenti per il made in Veneto orientale" (di seguito "Evento") è Il consorzio dei seguenti Enti e Comuni dei territori del Veneto Orientale che aderiscono al Piani d'Intervento in materia di Politiche Giovanili (DGR 1675/2018) con il progetto "Costruiamo il Futuro 2" (di seguito "Consorzio"): *Comune di San Donà di Piave (ente capofila), Comune di Portogruaro; Comune di San Michele al Tagliamento, Comune di Jesolo; Comune di Teglio Veneto, Comune di San Stino di Livenza, Comune di Noventa di Piave; Comune di Musile di Piave, Comune di Pramaggiore, Comune Di Meolo, Comune di Cavallino Treporti; AULSS 4 Veneto Orientale; Rete Interdistrettuale Istituzioni Scolastiche Venezia mandamento Sandonatese, Rete Interdistrettuale Istituzioni Scolastiche Venezia mandamento Portogruarese.*

### 2. SOGGETTO ORGANIZZATORE

- 2.1. Il soggetto organizzatore per l'adempimento delle formalità amministrative e logistiche relative all'Evento è UniSMART – Fondazione Università degli Studi di Padova, con sede legale in Via VIII febbraio, 2 - 35122 Padova, C.F. e P.IVA 04983000284 (di seguito "Unismart").

### 3. SCOPO DELL'EVENTO

- 3.1. Il presente Evento si configura come una competizione a premi in cui gruppi di partecipanti (di seguito "Team") lavoreranno assieme con l'obiettivo di sviluppare e proporre idee innovative su sfide proposte da aziende enti o associazioni (di seguito "Soggetti Proponenti") aventi sede nel Veneto orientale, in stretta collaborazione con il personale dei Soggetti Proponenti e con il supporto di tutor esperti:
- È un evento di contaminazione di idee in cui aziende, studenti universitari e studenti degli istituti di scuola superiore potranno condividere visioni e spunti innovativi sulle trasformazioni del mercato del lavoro e sulle possibili innovazioni applicabili all'ambito del *commercio* (B2B e B2C) inteso sia come attività locale, sul territorio, sia come attività online, di *e-commerce*.
  - Si tratta di un'iniziativa che ha lo scopo di coinvolgere le nuove generazioni nei processi sociali ed economici del territorio, riconoscendo loro il ruolo di veri protagonisti dei processi di innovazione e di risorsa indispensabile nella definizione delle nuove linee di sviluppo del territorio.
- 3.2. L'iniziativa si comporrà di diverse tappe e si concluderà con un evento finale di 12 ore in cui verrà finalizzato lo sviluppo dei progetti i quali verranno presentati alla giuria ed infine, quelli ritenuti migliori, verranno premiati.
- 3.3. La partecipazione all'Evento è gratuita e include l'accesso agli eventi, l'uso di tutti gli spazi e le attrezzature messe a disposizione dagli organizzatori, la connessione WIFI.
- 3.4. A norma dell'art. 6, comma 1, lettera a), del D.P.R. 430/2001, il presente Evento non costituisce una manifestazione a premio in quanto ha ad oggetto «la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito

#### 4. LE SFIDE

4.1. Le soluzioni sviluppate da ciascun Team dovranno rispondere ad una delle seguenti sfide proposte dai Soggetti Proponenti:

SOGGETTO PROPONENTE	SITO WEB	SFIDA PROPOSTA
Alpretec	<a href="http://www.alpretec.com">www.alpretec.com</a>	<p><i>Alpretec, azienda specializzata nella progettazione e produzione di dispositivi tessili ad alto contenuto di innovazione, ha sviluppato e brevettato il tessuto MicroAir Barrier®. Attualmente questo materiale è utilizzato esclusivamente nella produzione di abbigliamento sanitario e indumenti protettivi ma le sue proprietà sono tali da prevedere una rapida diffusione anche in altri segmenti del settore. In particolare, risulta più traspirante, impermeabile, elastico e morbido rispetto al più famoso Gore-Tex®, inoltre è anche in grado di impedire il contatto con allergeni e di essere lavato ad altissime temperature. Questa è la tua occasione per individuare la sua applicazione di maggior impatto all'interno di un mercato sempre più competitivo e saturo di idee. Cogli la sfida!</i></p>
Apindustria	<a href="http://www.apindustriavenezia.it">www.apindustriavenezia.it</a>	<p><i>Apindustria, l'Associazione delle Piccole e Medie Industrie della Città Metropolitana di Venezia, sviluppa servizi finalizzati al potenziamento delle competenze trasversali, che sempre più son richieste dal mondo del lavoro e fondamentali per la competitività e sostenibilità delle imprese. La molteplicità dei servizi offerti e l'eterogeneità del pubblico a cui sono rivolti rendono necessaria la creazione di un unico strumento di contatto semplice ed intuitivo. Sta a te immaginare la tecnologia con cui Apindustria potrà raccogliere le esigenze dei suoi associati e allo stesso tempo informarli sulle novità rilevanti per la propria professione. Ce la farai a trasformare Apindustria in un "sindacato smart"?</i></p>
ATVO	<a href="http://www.atvo.it">www.atvo.it</a>	<p><i>La sfida per una mobilità sostenibile all'interno del Veneto Orientale passa anche attraverso l'integrazione dei servizi di trasporto pubblico locale attualmente esistenti all'interno di un più ampio piano di trasporto intermodale. Hai voglia di ridisegnare il nuovo servizio di trasporto alternativo così da garantire capillarità, efficienza e semplicità d'utilizzo ma che allo stesso tempo riesca a minimizzare l'impatto ambientale? I cittadini di domani dovranno riuscire ad accedere all'attuale rete di mezzi pubblici, ai percorsi ciclistici esistenti e gli ulteriori servizi di mobilità da un'unica intuitiva interfaccia digitale</i></p>
Confartigianato	<a href="http://www.artigianisandona.it">www.artigianisandona.it</a>	<p><i>Per la sua morfologia e storia, il Veneto Orientale ha sempre avuto nell'acqua il suo elemento principale e</i></p>

		<p><i>distintivo. Il cambiamento climatico in atto rischia però di modificare fortemente il paesaggio nei prossimi decenni. Per questo, le caratteristiche della “casa veneta” dei prossimi cinquant’anni sono tutte da definire. La tua sfida sarà quella di immaginare, in un’ottica innovativa e funzionale, l’abitazione del futuro, ma che tenga conto anche della tradizione costruttiva, la valorizzazione di materiali locali - naturali e minimizzando l’impatto ambientale al termine del suo utilizzo!</i></p>
<p><i>Confcommercio</i></p>	<p><i><a href="http://www.confcommerciovenezia.it">www.confcommerciovenezia.it</a></i></p>	<p><i>Il contesto imprenditoriale del Veneto Orientale è formato da numerose piccole realtà con simili necessità e risorse. Attualmente Ascom fornisce ai suoi associati i servizi dedicati di contabilità, paghe, consulenza e formazione. La sfida è quella di immaginare una piattaforma digitale in grado di fungere allo stesso tempo come interfaccia per la realizzazione dei servizi dedicati e da catalizzatore di idee innovative, informazioni e opportunità per tutte le realtà aderenti ad Ascom. Le parole chiave sono collaborazione, partecipazione e innovazione. Come ti vedi a sviluppare il tessuto imprenditoriale del futuro?</i></p>
<p><i>Gruppo IGD</i></p>	<p><i><a href="http://www.gruppoigd.it">www.gruppoigd.it</a></i></p>	<p><i>Negli ultimi anni la percentuale di acquisti online sta crescendo a discapito del numero di transazioni che avvengono nei punti vendita. La città del futuro però non può prescindere da negozi e centri commerciali: luogo di interazione sociale e non solo di commercio. Proponi la tua idea per creare delle sinergie tra il modello dell’e-commerce e quello dei negozi fisici affinché l’opportunità di acquisto online non sia più semplice concorrenza ma diventi un’opportunità di sviluppo per i punti vendita all’interno di centri commerciali.</i></p>
<p><i>PoolMeccanica Lorenzon</i></p>	<p><i><a href="http://www.poolmeccanicalorenzon.com">www.poolmeccanicalorenzon.com</a></i></p>	<p><i>Poolmeccanica Lorenzon è un’azienda che fa del proprio core business la progettazione, la produzione e l’installazione di sistemi di sbarramento delle acque. Forti dell’esperienza secolare del marchio Lorenzon, della grande flessibilità produttiva e della forte spinta verso l’innovazione nelle proprie realizzazioni, il nuovo piano di sviluppo dell’azienda mira all’aggressione di nuovi mercati, sia nazionali che internazionali. Starà a te e al tuo team supportare l’azienda nell’analisi dei mercati più interessanti per una potenziale espansione del business e pianificando di conseguenza il marketing, la promozione e la comunicazione del brand Poolmeccanica Lorenzon, in relazione alle specifiche dinamiche dei singoli mercati ed esaltando i punti di forza dell’azienda!</i></p>
<p><i>SAI Industry</i></p>	<p><i><a href="http://www.saiindustry.org">www.saiindustry.org</a></i></p>	<p><i>Cimento® è un prodotto innovativo a base di cemento impiegato per la produzione di superfici estetiche da interno, facciate ventilate e nell’ambito dell’arredo. Le sue caratteristiche e potenziali applicazioni sono</i></p>

		<p><i>presentate nel sito <a href="http://www.cimento.tech">www.cimento.tech</a>. La sfida di SAI Industry è quella di analizzare il sito web del prodotto e dargli una nuova veste comunicando le caratteristiche di Cimento® più indicate a posizionarlo tra i prodotti a maggior sostenibilità ambientale e aumentando la percezione di un materiale orientato all'ecosostenibilità. Metti in gioco le tue idee per rivoluzionare l'immagine online di Cimento® comunicando le stesse informazioni ma con colori, emozioni e profondità completamente nuove!</i></p>
SUN68	<a href="http://www.sun68.com">www.sun68.com</a>	<p><i>SUN68 è un marchio d'abbigliamento casual da sempre attento alle esigenze dei propri clienti e attivo con 25 negozi monomarca nel nord Italia e circa 1.700 multibrand serviti in tutta Italia.</i></p> <p><i>L'obiettivo della sfida è di rinforzare la propria presenza nei punti vendita multibrand.</i></p> <p><i>È il tuo momento per immaginare una strategia di collaborazione attraverso un canale di vendita b2b con nuove linee di prodotti/oggetti e una nuova comunicazione che sappia rafforzare la percezione del marchio SUN68 presso il consumatore finale ed allo stesso tempo generare valore aggiunto per i punti vendita multibrand che ospitano i prodotti. Cogli la sfida!</i></p>

## 5. DESTINATARI E MODALITÀ DI ISCRIZIONE

- 5.1. L'Evento è aperto a studenti e studentesse di età maggiore di 18 anni e minore di 30 anni, iscritti/e ad un corso di laurea universitario o in una delle classi 5° degli istituti scolastici superiori aventi sede nei comuni aderenti al Consorzio.
- 5.2. Non è permessa la partecipazione a dipendenti e/o collaboratori di qualsiasi natura di aziende o enti direttamente coinvolti nella promozione, organizzazione o sponsorizzazione dell'Evento.
- 5.3. I candidati che vorranno partecipare all'Evento dovranno iscriversi on-line, al form raggiungibile all'indirizzo [www.unismart.it/crehacktivity](http://www.unismart.it/crehacktivity), entro e non oltre il giorno 08/03/2020, salvo eventuali proroghe pubblicate sulla medesima pagina. Il form dovrà essere completato in tutte le sue parti obbligatorie. Il candidato dovrà verificare di ricevere la mail di conferma dal sistema.
- 5.4. In caso di un elevato numero di iscrizioni, verranno selezionate le candidature in ordine di iscrizione tramite form.
- 5.5. In caso di parità di prerequisiti verrà data priorità ai partecipanti residenti nei territori dei comuni aderenti al Consorzio.
- 5.6. Il numero totale di partecipanti ammessi è fissato a 70.

## 6. DATE, SEDI E PROGRAMMA DELLE GIORNATE

- 6.1. Giornata "Focusing Ideas": 13/03/2020 dalle 14:00 alle 18:00 presso il Comune Portogruaro (*Sede in fase di definizione*). Di seguito le attività previste per questa giornata:
  - Presentazione iniziale dell'Evento;
  - Presentazione delle Sfide da parte dei Soggetti Proponenti;
  - Presentazione delle modalità operative e dello strumento "Gettone di Aiuto";

- Interventi formativi tenuti da Esperti e/o Professori dell'Università degli Studi di Padova
- Appaiamento partecipanti-sfide e formazione dei Team;
- Attività guidata per favorire il Team Building e prima riflessione sulla sfida assegnata;
- Aperitivo di lancio dell'Evento;

6.2. Lavoro da Casa: Dal 14/03/2020 al 16/04/2020. Di seguito le attività previste in questa fase:

- I partecipanti dei Team saranno impegnati nello sviluppo del progetto autonomamente;
- Potranno lavorare anche da remoto sfruttando strumenti di lavoro collaborativo (ad es. Skype, Trello o altro);
- Utilizzo del "Gettone di Aiuto": I partecipanti potranno contattare in almeno una occasione il relativo Soggetto Proponente attraverso le modalità che saranno state presentate nella giornata di "Focusing Ideas"

6.3. Giornata "Hackathon Day": 17/04/2020 dalle 9:00 alle 21:00 presso il Comune di San Donà di Piave, Centro Culturale L. Da Vinci (piazza Indipendenza 13). Di seguito le attività previste per questa giornata:

- Arrivo e caffè di benvenuto;
- Inizio dei lavori dei Team;
- Pausa caffè;
- Intervento formativo tenuto da Esperti e/o Professori dell'Università degli Studi di Padova
- Pranzo;
- Continuazione dei lavori dei Team;
- Attività distensiva guidata di Team Building e per aiutare la concentrazione;
- Finalizzazione dei lavori dei Team e consegna dell'elaborato finale;
- Pausa caffè;
- Presentazione dei lavori da parte dei Team;
- Valutazione della giuria e premiazioni;
- Aperitivo conclusivo

## 7. REGOLE GENERALI E MOTIVI DI ESCLUSIONE

7.1. Completando la registrazione al Form menzionato nell'articolo 5, tutti i partecipanti accettano completamente i contenuti del presente documento e in particolare:

- Si impegnano ad accedere e a partecipare attivamente in tutte le attività che sono parte del programma di questo Evento.
- Si impegnano a fornire informazioni veritiere in fase di iscrizione.
- Si impegnano a rispettare totalmente le istruzioni fornite dai tutors e dal personale organizzativo.
- Si impegnano ad essere cortesi, cooperativi e rispettosi nei confronti di tutte le persone coinvolte nell'hackathon e le loro proprietà, ad evitare linguaggio volgare e offensivo, ad astenersi dal danneggiare le sedi e i beni messi a disposizione per l'iniziativa.
- Sollevano Unismart e le altre organizzazioni e partners da tutte le responsabilità inerenti infortuni che potrebbero capitare durante l'hackathon e sollevano completamente gli organizzatori da tutte le responsabilità, incluse le responsabilità finanziarie per gli infortuni incorsi.

- 7.2. La violazione dei punti precedenti sarà motivo di esclusione dall'Evento.
- 7.3. Il giudizio del Consorzio e di Unismart è inappellabile. Il Soggetto Promotore ed il Soggetto Organizzatore si riservano infatti di escludere eventuali proposte o partecipanti non in linea con il presente regolamento e con la buona condotta per tutta la durata dell'evento.

## 8. GIURIA, PREMI ED ALTRE OPPORTUNITÀ

- 8.1. Una giuria composta da personale operante nel Consorzio ed in Unismart e dei soggetti esterni all'iniziativa (di seguito "Giuria") valuterà e premierà i progetti proposti dai Team secondo i criteri di inventività, innovazione, impatto socio-economico sul territorio e fattibilità.
- 8.2. I Team Vincitori saranno premiati come segue:
- Team 1° classificato: 3750,00 € (al netto delle imposte e ritenute dovute (25%): 3000,00 €);
  - Team 2° classificato: 1250,00 € (al netto delle imposte e ritenute dovute (25%): 1000,00 €);
  - Premio "Inspirational Pitch" alla presentazione valutata comunicativamente come più efficace dalla giuria: 500,00 (al netto delle imposte e ritenute dovute (25%): 400,00 €)
- 8.3. I premi di cui al precedente punto 8.2 saranno liquidati ad un singolo Rappresentante per ogni Team Vincitore esplicitamente indicato da tutti i componenti del Team.
- 8.4. Tale rappresentante si impegna a suddividere il premio monetario in parti uguali tra tutti i componenti del Team entro 5 giorni lavorativi dalla data di ricezione del premio liquidato da Unismart.
- 8.5. Eventuali altre opportunità riservate ai partecipanti:
- Eventuali stage e tirocini per partecipanti particolarmente meritevoli, messi a disposizione dai Soggetti Proponenti.
  - I Soggetti Proponenti interessati potranno offrire di incubare idee particolarmente innovative al loro interno coinvolgendo i Team.
  - Accedere ad un'ottima occasione per farsi notare dagli esperti e accedere ad eventuali opportunità di assunzione.
  - Gadget sponsorizzati dell'evento.
- 8.6. L'accesso a ciascun premio è riconosciuto ai vincitori, purché partecipanti all'Evento e presenti alla premiazione. Eventuali deroghe dovranno essere concordate con il Consorzio e Unismart.

## 9. PROPRIETÀ INTELLETTUALE

- 9.1. Le proprietà morali, intellettuali e industriali di ciascun progetto presentato sono riconosciute a ciascun componente dei Team.
- 9.2. Ciascun Soggetto Proponente intenzionato ad acquisire diritti di proprietà intellettuale e industriale dovrà concordarsi direttamente con i componenti del Team per l'acquisizione di tali diritti, tramite equo compenso.
- 9.3. Ogni partecipante all'Evento riconosce un diritto di prelazione ai Soggetti Proponenti che sponsorizzano l'Evento per l'acquisizione dei diritti di proprietà intellettuale e industriale. Tale diritto di prelazione sarà valido fino a 180 giorni dall'ultima data di svolgimento dell'Evento (Hackathon Day).
- 9.4. I Soggetti Proponenti potranno altresì incubare il progetto al loro interno, previo consenso dei



componenti dei Team: i Soggetti Proponenti sono infatti liberi di coinvolgere i componenti dei Team, qualora interessati, in stage/tirocini o altre opportunità di lavoro e/o collaborazione.

## **10. PROTEZIONE DEI DATI**

10.1. Per maggiori informazioni riguardanti la conservazione, la gestione e l'uso dei tuoi dati personali, leggi l'informativa completa GDPR sulle politiche sulla privacy disponibile all'indirizzo: [www.unismart.it/gdpr/](http://www.unismart.it/gdpr/)

## **11. ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO**

11.1. L'iscrizione e la partecipazione all'Evento comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei partecipanti.

11.2. Il presente Regolamento è reperibile al seguente link: [www.unismart.it/crehacktivity](http://www.unismart.it/crehacktivity)

11.3. Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dal Soggetto Promotore congiuntamente al Soggetto Organizzatore e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione scritta tramite posta elettronica. Il Regolamento così come eventualmente modificato entrerà in vigore dopo la sua pubblicazione sul sito web dell'iniziativa e le modifiche si riterranno accettate da ciascun partecipante per il fatto della propria partecipazione all'Evento.