

## **Regolamento Hackathon DigiEduHack**

### **“Progettare il futuro in un mondo di incertezze: nuove esperienze di apprendimento per scelte assicurative responsabili”**

**Bologna, 3-4 ottobre 2019**

#### **ART. 1\_Introduzione e tema**

DigiEduHack è un contest di 24 ore che si svolgerà da giovedì 3 (a partire dalle 9.30) a venerdì 4 ottobre (ore 12), presso gli spazi di CUBO Condividere Cultura (Piazza Vieira De Mello 3 e 5, Bologna), co-organizzato dall'Università di Bologna, IBM Italia e Gruppo Unipol (gli **“Organizzatori”**). L'Hackathon, dal titolo “Progettare il futuro in un mondo di incertezze: nuove esperienze di apprendimento per scelte assicurative responsabili” (l’**“Hackathon”**), è organizzato all'interno di un'iniziativa europea dello European Institute of Innovation and Technology (EIT), a seguito del Digital Education Action Plan, formulato dalla Commissione Europea per affrontare le sfide ed opportunità relative alla nostra educazione nell'era del digitale.

L'Hackathon si concentra sulle nuove forme di apprendimento individuale e comunitario attraverso l'utilizzo di tutor virtuali e di modelli di simulazione. Ai partecipanti si propone di realizzare soluzioni digitali innovative per la formazione assicurativa, al fine di sensibilizzare il cittadino alle problematiche assicurative e fornire strumenti utili alla gestione del rischio nella vita di tutti i giorni. I partecipanti saranno suddivisi in gruppi multidisciplinari tra ricercatori, studenti e innovatori, che lavoreranno fianco a fianco per risolvere le sfide chiave che la formazione dovrà affrontare nell'era del digitale e trovare brillanti soluzioni.

#### **ART. 2\_Destinatari e modalità di partecipazione**

La partecipazione è libera e gratuita. Possono accedere all'Hackathon le persone fisiche, individualmente o in team (di massimo sei persone). Durante l'evento i partecipanti individuali saranno tenuti a raggrupparsi in team di massimo 6 persone.

Per partecipare è necessario iscriversi compilando il form online al seguente link: [https://digieduhack.com/en/participate?organisation\\_id=441](https://digieduhack.com/en/participate?organisation_id=441).

#### **ART.3\_Norme di comportamento**

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Hackathon, ciascun partecipante si impegna per tutta la durata del contest a utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature messe a disposizione, con la massima cura e diligenza e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose. Si impegna, inoltre, a:

- rispettare gli altri partecipanti;
- non usare espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità o diffamazione;
- evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari o che violino la privacy;
- evitare contenuti pubblicitari o che abbiano un contenuto politico/ideologico e religioso;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- non ostacolare o tentare di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero evento.

In caso contrario, gli Organizzatori si riservano il diritto di escludere ed allontanare i trasgressori.

#### **ART.4\_Servizi di mentoring**

Durante l'evento i partecipanti fruiscono gratuitamente di servizi di accompagnamento e mentoring da parte di esperti del settore scelti dagli Organizzatori all'interno delle loro strutture. I servizi di mentoring sono orientati all'analisi dei punti di debolezza e delle aree di miglioramento dei progetti, al fine di perfezionare le idee in vista del pitch finale. I mentor parteciperanno all'Hackathon esclusivamente a scopo di supporto didattico e non saranno considerati parte di alcun team. Non saranno ammesse contestazioni in merito all'operato dei mentor, che ascolteranno e aiuteranno i partecipanti con impegno, serietà e al massimo delle loro capacità.

#### **ART.5\_Giuria e votazioni**

Dalle ore 9.30 del 4 ottobre 2019 i team di partecipanti presenteranno le proprie idee con un pitch della durata massima di 5 minuti.

I pitch presentati saranno valutati da una giuria tecnico-scientifica composta da 9 componenti indicati dagli Organizzatori.

Le decisioni della giuria saranno adottate nell'ambito della propria discrezionalità esercitata entro il limite dei criteri e dei punteggi di seguito indicati. In particolare, nella valutazione dei pitch la giuria disporrà di 100 (cento) punti, la cui assegnazione sarà effettuata in conformità ai seguenti criteri:

<b>Criteri di valutazione</b>	<b>Punteggio massimo</b>
Originalità e Innovazione	30 punti
Conformità al tema	20 punti
Sostenibilità tecnologica e fattibilità	20 punti
Potenzialità di mercato	20 punti
Design e user experience	10 punti
Punteggio massimo	100 punti

#### **ART.6\_Premi**

Al team vincitore viene riconosciuto:

- diritto alla partecipazione all' evento: EIT Global Award;
- assegnazione di mentor esperti per lo sviluppo del progetto fino al EIT Global Award;
- voucher del valore complessivo di Euro 1.500 per team spendibili in coperture assicurative (auto/moto, viaggio) da acquistare presso UnipolSai Assicurazioni S.p.A., filiale di via Stalingrado 45, Bologna, anche da remoto;
- possibilità di inclusione nei canali di recruiting del Gruppo Unipol e IBM Italia;
- l'accesso per tutto il team al percorso di incubazione presso Almacube, incubatore dell'Università di Bologna. .

#### **ART.7\_Proprietà intellettuale, manleve e garanzie**

Per ogni team, ad ogni partecipante è riconosciuta, a parità di titoli e diritti, la paternità della proposta e del progetto presentati.

Con la partecipazione all'Hackathon, gli aderenti all'iniziativa accettano integralmente i contenuti del presente Regolamento e dei relativi allegati e al contempo:

- autorizzano espressamente gli Organizzatori a pubblicare i progetti presentati, ivi inclusa la diffusione su siti web e social media;
- assumono ogni responsabilità in merito alla paternità e alla originalità delle idee presentate;
- assumono ogni responsabilità conseguente all'utilizzo, nelle idee presentate, di soluzioni tecniche o di altra natura che violino diritti di brevetto, di autore ed in genere di privativa altrui;
- si obbligano a tenere manlevati e indenni gli Organizzatori da qualsivoglia azione giudiziaria promossa contro di essi da parte di terzi che vantino diritti di autore o altri diritti sull'idea presentata, assumendo a proprio carico tutti gli oneri conseguenti, inclusi i danni verso terzi, gli oneri e le spese giudiziali e legali a carico degli stessi;

Tutti i progetti consegnati, sia vincitori che non vincitori, saranno comunque analizzati in seguito dalle strutture competenti degli Organizzatori in termini di fattibilità e coerentemente con le strategie degli Organizzatori stessi. Nel caso in cui gli Organizzatori fossero interessati allo sviluppo di un lavoro presentato durante l'Hackathon potranno contattare il team che l'ha realizzato per approfondimenti, proponendo eventuali formule di ingaggio.

#### **ART.8\_ Legge applicabile e Privacy.**

Il presente Regolamento è soggetto alla legge italiana.

Con la partecipazione all'Hackathon, i partecipanti dichiarano espressamente di aver preso visione del presente Regolamento e di aver preso visione dell'Informativa resa ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679 (**allegato A**) e di aver preso, quindi, piena contezza delle finalità e modalità dell'ambito di comunicazione e diffusione dei dati personali trattati.

Qualsiasi comunicazione agli Organizzatori da parte dei partecipanti, salvo quando diversamente previsto dal presente Regolamento, è da effettuarsi agli indirizzi e-mail indicati alla sezione "Contact us" al seguente link: <https://digieduhack.com/en/bologna-planning-future-in-uncertainty-world-new-learning-experience-for-responsible-insurance-choices-about-page-2019>.

#### **ALLEGATI:**

- A. Informativa privacy e liberatoria.

\*\*\*

Bologna, 3 ottobre 2019

Firma per presa visione

---

Nome e cognome in stampatello

---

**ALLEGATO "A"**  
**INFORMATIVA PRIVACY E LIBERATORIA**