

CIRCULAR ECONOMY HACKATHON

CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

REGOLAMENTO CIRCULAR ECONOMY HACKATHON - CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

Art. 1 - Descrizione

Il CIRCULAR ECONOMY HACKATHON - CLIMATHON 2020, di seguito indicato come "Hackathon", è promosso da **PromolImpresa – Borsa Merci**, in rete con il **Comune di Mantova** all'interno dello sviluppo di **Mantova Hub** e in collaborazione con Laboratorio Territoriale Occupabilità - LTO Mantova. L'iniziativa è rivolta a studenti universitari, neolaureati, architetti, designer, pianificatori, informatici, sviluppatori, maker, economisti/manager, esperti di comunicazione, ricercatori, docenti, professori di Istituti Superiori e CFP, innovatori, professionisti, esperti e altre figure professionali che operano nel settore della progettazione, della fabbricazione digitale e delle logiche connesse alla green & circular economy.

Obiettivo dell'evento è l'elaborazione di soluzioni innovative per rispondere alle sfide lanciate da aziende in diversi ambiti di intervento, accomunate dalla volontà di ridurre l'impatto ambientale di processi e prodotti.

L'Hackathon si inserisce nel filone progettuale in capo a PromolImpresa – Borsa Merci all'interno del progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" sostenuto da Fondazione Cariverona.

Art. 2 - Soggetti organizzatori

L'Hackathon è organizzato dal **PromolImpresa – Borsa Merci**, in rete con il **Comune di Mantova** all'interno dello sviluppo di **Mantova Hub**, in collaborazione con Laboratorio Territoriale Occupabilità - LTO Mantova, all'interno del progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" sostenuto da Fondazione Cariverona e promosso/realizzato da Camera di commercio (Ente Capofila), Provincia e Comune di Mantova, Politecnico di Milano, Unimore, PromolImpresa - Borsa Merci, FOR.MA, Istituto Sanfelice (Istituto capofila della rete LTO Mantova) e Istituto Manzoni (Istituto capofila della Rete Alternanza/PCTO della provincia di Mantova).

L'iniziativa si avvale, inoltre, dell'importante supporto tecnico scientifico del Dipartimento di Economia e Management dell'Università degli Studi di Brescia, presente a Mantova con il nuovo corso di laurea in Economia e Gestione Aziendale e attivo sui temi della sostenibilità, e del Fab Lab "OpenDot" quale spazio per l'innovazione basata sull'utilizzo di nuove tecnologie di prototipazione rapida e fabbricazione digitale, in una modalità aperta e condivisa.

Art. 3 - Obiettivi

Ai partecipanti sarà richiesto di lavorare in team per **ideare, progettare ed eventualmente prototipare** soluzioni innovative per rispondere alle sfide lanciate da aziende in diversi ambiti di intervento, accomunate dalla volontà di ridurre l'impatto ambientale di processi e prodotti.

L'Hackathon si concentrerà su diversi temi:

- **ECODESIGN.** Disegno di prodotti che possano durare a lungo, il cui smontaggio sia semplice, in modo da permettere facilmente la riparazione e/o il riutilizzo e/o il recupero dei prodotti nella loro interezza o nei loro frazionamenti (circular design, design-out waste, etc.);
- **APPROVVIGIONAMENTO MATERIALI E RISORSE.** Impatto ambientale dell'approvvigionamento dei materiali e dell'energia, sostituzione delle materie prime vergini non rinnovabili e provenienti da fonti fossili con materie prime seconde e biomateriali, sostituzione delle materie e sostanze inquinanti, tossiche, pericolose per impatto sulla salute e sull'ambiente;

All'interno del progetto



Organizzato da



Promosso da



In collaborazione con



Con il sostegno di



CIRCULAR ECONOMY HACKATHON

CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

- **UTILIZZO EFFICIENTE DELLE RISORSE NELLA PRODUZIONE.** Riduzione dei consumi energetici (energia elettrica e termica) e di carburante, anche legati al conseguimento di Certificati Bianchi (o titoli di Efficienza Energetica), riduzione dei consumi idrici e miglioramento dell'efficienza nell'utilizzo di materia a parità di produzione (sistemi di ottimizzazione della produzione; dematerializzazione, ...);
- **GESTIONE RIFIUTI, SCARTI ED EMISSIONI.** Impatto ambientale della gestione degli scarti di produzione, dei rifiuti e dei prodotti arrivati a fine vita. La logistica di ritorno (detta anche logistica inversa) è il processo di pianificazione, implementazione e controllo dell'efficienza delle materie prime dei semilavorati, dei prodotti finiti e dei correlati flussi informativi dal punto di recupero (o consumo) al punto di origine con lo scopo di riguadagnare valore da prodotti che hanno esaurito il loro ciclo di vita;
- **TRASPORTI E DISTRIBUZIONE.** Impatto ambientale dei trasporti connessi alle varie fasi del processo produttivo e della logistica: ottimizzazione della distribuzione (tragitti migliori, pieno carico, condivisione dei mezzi di trasporto, ...), considerazione delle esternalità derivanti dai trasporti in tutto il ciclo produttivo (approvvigionamento, spedizione, ...) nella costruzione dei prezzi dei prodotti, shift modale verso sistemi di distribuzione di lungo raggio/urbana sostenibile (ferrovia, cargo bike);
- **COMUNICAZIONE, SENSIBILIZZAZIONE, FORMAZIONE E INFORMAZIONE.** Comunicazione dell'impatto ambientale di attività e prodotti: sensibilizzare ed informare sul tema per creare consumatori più consapevoli e proattivi, così come prodotti più trasparenti, chiari e comprensibili.

Art. 4 – Destinatari

L'Hackathon si rivolge a studenti universitari, neolaureati, architetti, designer, pianificatori, informatici, sviluppatori, maker, economisti/manager, esperti di comunicazione, ricercatori, docenti, professori di Istituti Superiori e CFP, innovatori, professionisti, esperti e altre figure professionali che operano nel settore della progettazione, della fabbricazione digitale e delle logiche connesse alla green & circular economy.

Art. 5 - Data e luogo dell'evento

L'Hackathon si svolgerà in **modalità virtuale** dal **13 al 21 novembre 2020** secondo il programma presentato nel paragrafo dedicato.

L'Hackathon inizierà il **13/11/20** all'interno di "Climathon 2020" (<https://climathon.climate-kic.org/>) e terminerà la mattina del **21/11/20** con la presentazione e la premiazione delle soluzioni progettate.

Gli organizzatori si riservano la facoltà di apportare variazioni al calendario e al programma a seguito di esigenze tecniche e organizzative.

Eventuali variazioni e aggiornamenti saranno comunicati tramite e-mail ai partecipanti e sul sito: <http://www.promoimpresaonline.it/>.

Art. 6 - Regole di iscrizione

La partecipazione all'Hackathon è gratuita e aperta a massimo 24 partecipanti aventi i requisiti indicati all'art. 4.

Per partecipare alla Call è necessario compilare e trasmettere **entro sabato 31 ottobre 2020** il **modulo on line** <https://forms.gle/eZlqwWy3WCo7HqCz8>, allegando il curriculum in formato Europass e la copia di un documento di identità.

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

All'interno del progetto



Organizzato da



Promosso da



In collaborazione con



Con il sostegno di



CIRCULAR ECONOMY HACKATHON

CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

idee/progetti elaborati durante l'Hackathon attraverso licenza Creative Commons e l'accettazione a una possibile prototipazione successiva all'Hackathon da parte delle aziende coinvolte ed eventualmente in collaborazione con esse.

Ciascun candidato è consapevole che le informazioni personali fornite con l'invio della candidatura sono veritiere e che ogni decisione presa dagli organizzatori sarà accettata incondizionatamente. Le registrazioni incomplete o contenenti dati non veritieri determineranno l'esclusione dalla selezione per l'Hackathon.

L'invio della candidatura non garantisce la partecipazione all'Hackathon.

Art. 7 - Criteri di selezione dei partecipanti

In caso di superamento dei posti disponibili, verrà effettuata una selezione dei partecipanti in base alla valutazione dei curricula, delle competenze e della motivazione presentate in concomitanza della domanda dando priorità ai candidati possedenti i requisiti indicati all'art. 4.

In caso di pari merito, sarà considerato l'ordine d'arrivo delle candidature.

I candidati selezionati riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione all'Hackathon all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione e le informazioni logistiche e i dettagli per partecipare alla competizione.

Art. 8 - Formazione dei team

I **team di lavoro** saranno composti da massimo 3 partecipanti possibilmente con competenze eterogenee. Eventuali preferenze sulla composizione dei team potranno essere specificate nel modulo d'iscrizione nella tabella apposita. In caso di mancata preferenza in fase di iscrizione, i team saranno formati il primo giorno dell'Hackathon.

I team saranno affiancati da esperti nei settori dell'informatica, della pianificazione urbana, dell'economia circolare, della sostenibilità e del management.

Una volta avviato l'Hackathon non sarà possibile apportare modifiche ai team.

Art. 9 - Regole di partecipazione

In seguito all'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante si vincola a una partecipazione consapevole, diligente e rispettosa, impegnandosi al rispetto delle regole di sicurezza e di condotta previste dagli organizzatori e rispondendo di eventuali danni causati a persone o cose.

I partecipanti sono consapevoli inoltre che la partecipazione è interamente a titolo gratuito e che non sarà possibile richiedere compensi di alcun tipo o rimborsi di eventuali spese.

Art. 10 - Tema di progettazione

Ai partecipanti sarà richiesto di lavorare in team per **ideare, progettare ed eventualmente prototipare** soluzioni innovative per rispondere alle sfide lanciate da aziende in diversi ambiti di intervento, accomunate dalla volontà di ridurre l'impatto ambientale di processi e prodotti.

I partecipanti potranno utilizzare le strumentazioni di fabbricazione digitale messe a disposizione dagli organizzatori per la fase di prototipazione. Ulteriori materiali e strumentazioni richieste dal team oltre quelle messe a disposizione dagli organizzatori, saranno a carico del team.

Art. 11 – Svolgimento dell'Hackathon

L'Hackathon inizierà alle 14:00 del 13 novembre 2020 e terminerà alle 13:00 del 21 novembre 2020 con la premiazione dei vincitori.

L'avvio della competizione è previsto per il 13 novembre 2020 dopo la presentazione delle regole e dei temi di progettazione a cura degli organizzatori e degli esperti delle aziende coinvolte.

All'interno del progetto



Organizzato da



Promosso da



In collaborazione con



Con il sostegno di



CIRCULAR ECONOMY HACKATHON

CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

I partecipanti, suddivisi in team di lavoro, dovranno progettare una soluzione, il più completa possibile, da comunicare tramite una presentazione pubblica, in formato PPT o PDF, che includa testi, immagini, schemi tecnici, video e/o altri materiali ritenuti utili a tale fine, oltre ad un eventuale prototipo. Tale presentazione dovrà essere completata e consegnata agli organizzatori prima della presentazione finale prevista per sabato 21 novembre alle 10:00.

Gli organizzatori metteranno a disposizione dei team il materiale e la documentazione necessaria alla progettazione sul tema.

Al termine della competizione, ogni team dovrà presentare il proprio progetto secondo le istruzioni fornite dagli organizzatori.

L'evento, fatto salvo variazioni dovute a circostanze imprevedibili al momento, seguirà il seguente programma:

Venerdì 13 novembre 2020 - APERTURA

- 14:00 Accoglienza dei partecipanti e formazione dei team
- 14:30 Introduzione agli obiettivi dell'Hackathon, regole dell'evento, strumenti a disposizione e modalità di progettazione
- 15:00 Saluti e apertura dei lavori
- 15:30 Presentazione delle sfide progettuali e delle aziende partner
- 16:30 Break e Q&A
- 17:30 Inizio lavoro di gruppo
- 18:00 Chiusura dei lavori

Sabato 14 novembre 2020

- 9:00 Ripresa dei lavori dei team, con revisioni informali da parte dei tutor
- 10:45 Break
- 11:00 Lavoro dei team, con revisioni informali da parte dei tutor
- 13:00 Pausa pranzo
- 14:00 Ripresa dei lavori da parte dei team
- 15:45 Break
- 16:00 Lavoro da parte dei team, con revisioni informali da parte dei tutor
- 17:30 Presentazione intermedia del concept, da parte dei team in un pitch di 3 minuti

Da lunedì 16 a venerdì 20 novembre 2020

Dalle 16:00 alle 19:00.

Incontri programmati in piattaforma di verifica e approfondimento con singoli team in base alle necessità e alla possibilità di attivare un momento di confronto con le realtà committenti.

Sabato 21 novembre 2020 - CHIUSURA

- 9:00 Apertura della giornata e verifica degli ultimi dettagli con i tutor
- 10:00 Presentazione dei risultati
- 11:30 Break e valutazione dei progetti
- 12:00 Premiazione dei vincitori
- 12:30 Chiusura dei lavori

All'interno del progetto



Organizzato da



Promosso da



In collaborazione con



Con il sostegno di



CIRCULAR ECONOMY HACKATHON

CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

Art. 12 - Valutazione dei risultati

Le soluzioni progettate dai team saranno valutate da una giuria composta da rappresentanti degli enti organizzatori e delle aziende coinvolte.

La giuria analizzerà e valuterà tutti i progetti presentati e consegnati entro i tempi stabiliti dagli organizzatori durante la competizione.

Il giudizio della giuria è insindacabile e si baserà sui seguenti criteri di valutazione:

- Validità, originalità e innovatività dell'idea progettuale (30 punti);
- Fattibilità, prototipazione e replicabilità della soluzione progettata (40 punti);
- Funzionalità e design della soluzione progettata (10 punti);
- Potenzialità, sviluppo e ricadute della soluzione progettata (10 punti);
- Capacità di presentazione della soluzione progettata (10 punti).

Art. 13 - I Premi

I tre progetti vincitori che riceveranno i seguenti premi:

- 1.500,00 € al primo team classificato;
- 1.000,00 € al secondo team classificato;
- 500,00 € al terzo team classificato.

Art. 14 - Proprietà intellettuale, garanzie e diritti

Con il presente Regolamento, ciascun partecipante:

- accetta che la soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l'Hackathon sia rilasciata con licenza Creative Commons BY-SA-NC 4.0 in modo da favorirne l'adozione e l'implementazione, la messa a disposizione del territorio e la disseminazione da parte degli organizzatori in collaborazione con le aziende coinvolte, pur riconoscendo la paternità originale al team di lavoro, che potrà chiedere di partecipare se disponibile;
- prende atto che il rilascio della soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l'Hackathon sotto forma di licenza Creative Commons comporta la possibilità di alterazione del progetto originale e che gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o sviluppo da parte di esterni, rinunciando ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa;
- garantisce che la soluzione progettuale sviluppata è originale e interamente ideata e studiata dal team di afferenza durante l'Hackathon, non è protetta dal diritto di proprietà industriale o dal diritto d'autore di proprietà di terzi, non viola le leggi in vigore e diritti di terzi (tra cui brevetti, 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 è oggetto di contratto con terzi, non contiene contenuti diffamatori e non oltraggia o danneggia gli enti organizzatori o qualunque altra persona o società, non contiene minacce o intimidazioni, molestie o maltrattamenti verso persone e non incoraggia comportamenti illeciti.

Art. 15 - Diritti di immagine

Ciascun partecipante autorizza a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633, l'acquisizione e il successivo trattamento dei dati, la conservazione, l'utilizzo e la pubblicazione degli elaborati consegnati, delle proprie immagini e riprese audio-visive da parte degli enti organizzatori.

Gli organizzatori assicurano che tali dati potranno essere utilizzati esclusivamente a scopo divulgativo per documentare e raccontare quanto emerso durante l'Hackathon e relativamente al progetto tramite i canali social e i siti internet dedicati all'iniziativa, seminari, convegni e altre iniziative presso le

All'interno del progetto



Organizzato da



Promosso da



In collaborazione con



Con il sostegno di



CIRCULAR ECONOMY HACKATHON

CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

istituzioni scolastiche o promossi anche in collaborazione con altri enti per la disseminazione dei progetti sui siti internet dedicati, su carta stampata e/o su qualsiasi altro mezzo di diffusione.

L'autorizzazione non consente l'uso dell'immagine dei partecipanti in contesti che ne pregiudichino la dignità personale ed il decoro dello stesso e comunque per usi e/o fini diversi da quelli sopra indicati.

Art. 16 - Privacy e trattamento dei dati

PromolImpresa - Borsa Merci con sede in Mantova, largo di Porta Pradella n. 1, in qualità di Titolare del trattamento, informa che, ai sensi dell'art.13 del Reg. UE n. 679/2016, le informazioni acquisite ai fini della partecipazione alla presente Call verranno utilizzate per gli adempimenti relativi alla gestione e organizzazione dell'Hackathon e per la successiva promozione dei risultati all'interno dei progetti:

- "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità";
- "Mantova: laboratorio diffuso per l'occupabilità", all'interno del Bando "Emblematici Maggiori 2018";
- "Mantova Hub".

Le procedure interne del Titolare prevedono che i dati personali siano raccolti in archivi cartacei e informatici e trattati con le modalità strettamente necessarie alle indicate finalità.

I dati personali così raccolti verranno conservati per tutta la durata dei progetti sopraindicati più l'eventuale periodo previsto per i rendiconti degli stessi.

PromolImpresa - Borsa Merci potrà a sua volta comunicare tali dati agli Enti finanziatori, gli Enti capofila e ai partner di progetto di cui all'art. 2 del presente Regolamento, che potranno essere titolari autonomi del trattamento, contitolari o incaricati responsabili esterni.

A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati personali.

Per avere piena chiarezza sulle operazioni sopra descritte e, in particolare, per ottenere la cancellazione, la trasformazione in forma anonima e il blocco dei dati se trattati in violazione della legge, chiedere l'aggiornamento o la rettifica o l'integrazione, opporsi al loro utilizzo, ottenere l'elenco aggiornato degli eventuali Responsabili del trattamento, ed esercitare gli altri diritti previsti dagli artt. 15 e seguenti del Regolamento UE n. 679/2016, è possibile rivolgersi direttamente al Titolare, scrivendo all'indirizzo privacy.promoimpresa@mn.camcom.it.

Qualora si ravvisasse una violazione dei propri diritti, è possibile rivolgersi all'autorità di controllo competente ai sensi dell'art. 77 del GDPR, fatta salva la possibilità di rivolgersi direttamente all'autorità giudiziaria.

Il Responsabile della Protezione dei Dati (DPO) di PromolImpresa - Borsa Merci può essere contattato all'indirizzo e-mail dpo@lom.camcom.it con oggetto: "All'attenzione del DPO di PromolImpresa - Borsa Merci – Azienda Speciale CCIAA di Mantova".

Art. 17 - Rilascio dei premi

Ciascun aderente a un team vincitore avrà diritto alla parte di corrispettivo corrispondente. L'erogazione dei premi sarà a cura di FORMA – Formazione Mantova, partner gestore delle risorse dedicate ai premi.

Art. 18 - Codice di comportamento

Gli organizzatori si riservano la facoltà di escludere i partecipanti che non rispetteranno quanto previsto dal presente Regolamento, che ostacoleranno il corretto funzionamento della competizione, che adotteranno comportamenti offensivi, diffamatori o volgari verso gli organizzatori o qualunque altra persona o società coinvolta nell'Hackathon, che non rispetteranno quanto indicato nell'art. 14.

All'interno del progetto



Organizzato da



Promosso da



In collaborazione con



Con il sostegno di



CIRCULAR ECONOMY HACKATHON CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

Art. 19 - Accettazione del Regolamento

La partecipazione all'Hackathon è subordinata al rispetto di quanto scritto nel presente Regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare in ogni sua parte all'atto dell'iscrizione.

Art. 20 - Rinvio a norme vigenti, controversie

Per tutto quanto non previsto dal presente Regolamento si rinvia alle disposizioni del Codice Civile o ad altre leggi che risultino applicabili.

Tutte le controversie derivanti dalla partecipazione alla Call dovranno essere sottoposte, prima del ricorso all'autorità giurisdizionale ordinaria, su richiesta di una delle parti, al tentativo di conciliazione effettuato da un conciliatore che sarà nominato ed opererà secondo le procedure definite nel Regolamento di Conciliazione della Camera di commercio di Cremona, che le parti dichiarano fin d'ora di conoscere e accettare.

All'interno del progetto



Organizzato da



Promosso da



In collaborazione con



Con il sostegno di

