

Regolamento dell'hackathon di Opentusk 2024

Art.1 Introduzione e tema

L'hackathon di Opentusk 2024 è un laboratorio ideativo, sotto forma di concorso di idee, che si svolgerà il **17 dicembre 2024** a Bari, **dalle 8.30 alle 20.00**, alla Fiera del Levante, presso il Padiglione 152 della Regione Puglia.

L'hackathon è organizzato dalla Sezione Crescita digitale delle persone, del territorio e delle imprese - Dipartimento Sviluppo Economico di Regione Puglia (di seguito "Organizzazione"), nell'ambito dell'iniziativa Opentusk, il percorso istituzionale di Regione Puglia, di partecipazione e condivisione dedicato agli open data, finalizzato a supportare gli Enti Locali, il mondo economico, della ricerca, dell'innovazione e del terzo settore, nella produzione e nel riutilizzo dei dati aperti. I principali approfondimenti su Opentusk sono disponibili nel portale regionale, all'indirizzo <https://dati.puglia.it/opentusk>.

In tale quadro di riferimento, l'hackathon di Opentusk vuole essere un meccanismo di cooperazione innovativo principalmente rivolto ai giovani, per stimolare lo sviluppo di risorse e applicazioni, secondo le indicazioni della Comunità Europea, alimentando le condizioni di networking tra chi produce i dati e chi li riutilizza, in modo da aumentare benessere e occupazione.

L'obiettivo dell'hackathon 2024 è **proporre soluzioni innovative** basate sul **riutilizzo di almeno un dataset** tra quelli pubblicati sulla piattaforma dati.puglia.it assieme ad altri eventuali, disponibili in formato aperto su ulteriori piattaforme, al fine di formulare ideazioni che possano delineare:

- **app e web app, applicativi informatici** in forma prototipale o realizzativa, per nuove opportunità economiche nel campo dell'innovazione tecnologica;
- **storytelling e dashboard** per sostenere le scelte di governo a scala locale e regionale e/o per accrescere la trasparenza e la partecipazione delle comunità.

Le soluzioni innovative potranno essere formulate durante l'hackathon sotto forma di prototipi, mockup, infografiche, dashboard o software e dovranno in essere presentate al pubblico con l'uso di una breve presentazione, secondo l'Allegato 1 [Format di presentazione dell'idea](#).

A norma dell'art. 6, comma 1, lettera a), del [D.P.R. 430/2001](#), l'hackathon di cui al presente regolamento non costituisce una manifestazione a premi.

Art.2 Destinatari e modalità di partecipazione

Possono partecipare all'hackathon cittadine ed i cittadini di ogni nazionalità. L'evento è principalmente rivolto a studenti degli Istituti Secondari di Secondo Grado, degli ITS e delle Università, a sviluppatori, a professionisti, a ricercatori.

La partecipazione è libera e gratuita, ma è necessario iscriversi compilando [il form online](#).

Il giorno dell'evento tutti i partecipanti all'hackathon dovranno esibire all'ingresso il proprio documento di identità, consegnando l'informativa privacy sottoscritta (allegato 2). Nel caso di studenti minorenni, l'informativa privacy dovrà contenere la firma di entrambi i genitori/tutori. Gli studenti minorenni dovranno altresì consegnare copia dei documenti d'identità dei genitori/tutori sottoscriventi l'informativa. **Non sarà consentita la partecipazione all'evento senza la consegna della predetta documentazione.**

Le iscrizioni sono aperte dalle ore 10.00 del 15 novembre 2024 fino alle ore 24 del giorno 10 dicembre 2024.

Gli iscritti oltre il centesimo, saranno contattati solo in caso di rinunce da parte degli iscritti.

Per annullare o aggiornare la propria iscrizione, si può inviare email a opendata@regione.puglia.it.

Il numero massimo di partecipanti è di **100 (cento) persone**. Ogni gruppo potrà essere costituito **da 2 a 6 persone**, preferibilmente con competenze miste. Gli iscritti all'hackathon potranno comunicare il nome del proprio gruppo all'atto dell'iscrizione. I partecipanti iscritti in forma singola saranno aggregati ad un gruppo nuovo o ad uno di quelli precostituiti.

Non sono previste attrezzature digitali poste a disposizione dei Partecipanti, che pertanto dovranno utilizzare dispositivi propri.

Art.4 - Requisiti di ammissione

Per partecipare all'hackathon di Opentusk, è necessario rispettare i requisiti di seguito specificati, pena l'esclusione dal concorso:

1. ogni partecipante dovrà compilare il form online d'iscrizione al [seguente link](#);
2. i partecipanti non dovranno aver riportato condanne per i reati di particolare gravità (quali ad esempio delitti contro la personalità dello stato, l'ordine pubblico, la pubblica amministrazione, la fede pubblica, l'economia pubblica oppure per delitti contro la persona o per furto, rapina, estorsione, ecc.), per reati relativi alle disposizioni sul lavoro (prevenzione, infortuni, previdenza obbligatoria, ecc.) e all'evasione tributaria e di non aver subito una dichiarazione di fallimento;
3. ogni ideazione proposta deve utilizzare **almeno un dataset** tra quelli pubblicati sul portale dati.puglia.it
4. eventuali applicazioni proposte dovranno presentare contenuti in lingua italiana e potranno prevedere ulteriori lingue senza preclusione.

5. l'Organizzazione non sarà, in ogni caso, responsabile in caso di impossibilità ad effettuare il download e l'installazione delle applicazioni nonché del loro mancato funzionamento per motivi tecnici.

Art.5 Norme di comportamento

La partecipazione implica l'accettazione incondizionata di tutte le norme contenute nel Regolamento e delle decisioni della Giuria.

Ciascun partecipante si impegna per tutta la durata dell'hackathon a:

- rispettare gli altri partecipanti;
- attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dall'Organizzazione;
- non usare espressioni che incitano 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;
- realizzare progetti originali, e quindi non già in produzione e non elaborati in concorsi o manifestazioni in genere;
- non ostacolare o tentare di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero evento;
- manlevare l'Organizzazione da qualsiasi responsabilità connessa a qualsiasi evento doloso o colposo riconducibile direttamente o indirettamente alla propria condotta.

In caso contrario, l'Organizzazione si riserva il diritto di escludere ed allontanare i partecipanti.

Art.6 Mentoring

Durante l'evento i partecipanti usufruiscono gratuitamente del supporto in forma di mentoring da parte di esperti del settore scelti dall'Organizzazione. Tali esperti potranno liberamente affiancare i gruppi di lavoro, per il miglioramento dei progetti, al fine di perfezionare le idee in vista del pitch finale. I mentori parteciperanno all'hackathon esclusivamente a scopo di supporto e non saranno considerati parte di alcun team. Non saranno ammesse contestazioni in merito all'operato dei mentori, che ascolteranno e aiuteranno i Partecipanti con impegno, serietà e al massimo delle loro capacità.

Art.7 Giuria e votazioni

Durante l'hackathon, a partire dal tardo pomeriggio, i gruppi di lavoro presenteranno le proprie proposte in un pitch della durata massima di 5 (cinque) minuti.

I pitch presentati saranno valutati da una giuria tecnico-scientifica nominata dall'Organizzazione (di seguito la "Giuria").

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:

Criteri di valutazione	Punteggio massimo
Originalità e innovazione	40 punti
Sostenibilità tecnologica e fattibilità	15 punti
Impatto comunicativo	30 punti
User Experience	15 punti
Totale	100 punti

La decisione della Giuria ha carattere vincolante ed insindacabile e verrà comunicata a conclusione dell'hackathon.

Art.8 Premi

Risulteranno vincitrici le prime 3 (tre) idee, che avranno ricevuto i punteggi più alti secondo i criteri di cui all'Art.7. Le idee vincitrici saranno premiate come segue:

Posizione	Punteggio massimo
1°, 2°, 3° gruppo classificato	Targa premio, menzione sul sito del gruppo vincente e pubblicazione del profilo (breve bio) dei relativi partecipanti, in una pagina dedicata all'hackathon 2024, all'interno della della sezione: https://dati.puglia.it/opentusk

Art.9 Proprietà intellettuale

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, i partecipanti accettano integralmente i contenuti del Regolamento e dei relativi allegati e al contempo:

- autorizzano espressamente l'Organizzazione a pubblicare i progetti presentati, ivi inclusa la diffusione su siti web e social media;
- si assumono ogni responsabilità in merito alla paternità e alla originalità delle idee presentate, garantendo che le stesse non comportino la violazione, né in tutto né in parte, di alcun diritto riconosciuto o attribuito dalla vigente normativa in materia di proprietà intellettuale e/o industriale e/o di privativa altrui;
- si 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 manlevata e indenne l'Organizzazione da qualsivoglia azione giudiziaria promossa contro di essa 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 della stessa.

Tutti i progetti consegnati, sia vincitori che non vincitori, saranno comunque analizzati in seguito dalle strutture competenti dell'Organizzazione in termini di fattibilità e coerentemente con le strategie dell'Organizzazione stessa. Nel caso in cui l'Organizzazione fosse interessata allo sviluppo di un lavoro presentato durante l'hackathon, potrà contattare il gruppo che l'ha realizzato per approfondimenti, proponendo eventuali formule di ingaggio.

L'Organizzazione si riserva il diritto, a conclusione dell'hackathon, di pubblicare le ideazioni presentate mediante mostre, convegni, cataloghi o in qualunque forma ritenuta opportuna, senza per questo dover corrispondere compensi ai partecipanti.

Il diritto d'autore resterà dei singoli partecipanti, che potranno esercitare pienamente l'esercizio di tutti i relativi diritti sui progetti presentati.

Art.10 Legge applicabile e privacy

Il presente Regolamento è soggetto alla legge italiana.

Fatti salvi i casi in cui la competenza sia inderogabilmente stabilita dalla legge, per tutte le controversie derivanti dall'interpretazione o dall'esecuzione del presente Regolamento sarà competente in via esclusiva il foro di Bari.

Con la partecipazione all'hackathon, i partecipanti dichiarano espressamente di aver preso visione del 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 all'Organizzazione da parte dei Partecipanti, salvo quando diversamente previsto dal Regolamento, è da effettuarsi agli indirizzi e-mail indicati sul sito <https://dati.puglia.it>

Art. 11 Accettazione del regolamento

Il presente Regolamento è disponibile sul sito <https://dati.puglia.it>

Il presente Regolamento è valido ed efficace dalla data di pubblicazione sul sito <https://dati.puglia.it>

Eventuali modifiche del Regolamento verranno comunicate ai Partecipanti tramite l'indirizzo e-mail utilizzato per l'iscrizione.

La partecipazione all'hackathon online comporta la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti.

Allegati:

Allegato 1 - [*Format di presentazione dell'idea*](#)

Allegato 2 - *Liberatoria privacy e utilizzo audio-video*