

Criteri e modalità per la partecipazione all'Hackathon di Opentusk 2026

Art.1 Finalità

L'hackathon di Opentusk 2026 è un laboratorio ideativo, sotto forma di concorso di idee, che si svolgerà il giorno 1 ottobre 2026 a Bari, dalle ore 8:30 alle ore 20:00. L'hackathon si inserisce nell'ambito del percorso Opentusk 2026, iniziativa promossa dalla Regione Puglia – Dipartimento Sviluppo Economico, Sezione Crescita Digitale delle persone, del territorio e delle imprese, con la collaborazione di InnovaPuglia S.p.A., finanziata a valere sulle risorse del POC Puglia 2014–2020 – Asse II, Azione 2.3.

Il percorso Opentusk 2026 è finalizzato a supportare gli Enti Locali, il mondo economico, della ricerca, dell'innovazione e del terzo settore nella produzione, pubblicazione e valorizzazione dei dati aperti, promuovendo il riutilizzo del patrimonio informativo pubblico quale leva di innovazione, trasparenza e sviluppo territoriale. I principali approfondimenti sull'iniziativa sono disponibili sul portale regionale all'indirizzo <https://dati.puglia.it/opentusk>.

In tale contesto, l'hackathon Opentusk 2026 intende favorire la collaborazione tra istituzioni, giovani, sviluppatori, ricercatori, professionisti e innovatori, stimolando la creazione di soluzioni, applicazioni e strumenti basati sul riutilizzo degli open data, in coerenza con gli indirizzi europei in materia di innovazione digitale e valorizzazione del patrimonio pubblico informativo.

L'iniziativa mira, inoltre, a rafforzare le condizioni di networking e cooperazione tra soggetti produttori e utilizzatori di dati, contribuendo alla diffusione della cultura del dato aperto e alla generazione di valore pubblico, economico e sociale per il territorio regionale.

L'obiettivo dell'hackathon Opentusk 2026 è promuovere lo sviluppo di soluzioni innovative basate sul riutilizzo di almeno un dataset pubblicato sulla piattaforma dati.puglia.it, eventualmente integrato con ulteriori dati disponibili in formato aperto su altre piattaforme pubbliche o open source. Le proposte progettuali potranno riguardare la realizzazione di app, web app e applicativi informatici in forma prototipale o realizzativa, finalizzati a generare nuove opportunità nel campo dell'innovazione tecnologica, nonché strumenti di storytelling, dashboard e sistemi di visualizzazione dei dati utili a supportare i processi decisionali a scala locale e regionale, favorendo al contempo trasparenza, partecipazione e valorizzazione 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 il format che sarà reso disponibile attraverso la pagina dedicata [all'Hackathon di Opentusk 2026](#).

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.

Il presente Regolamento è volto a disciplinare le modalità di partecipazione e gli aspetti organizzativi del suddetto hackathon.

Art.2 Destinatari e modalità di partecipazione

Possono partecipare all'hackathon cittadine ed i cittadini di ogni nazionalità, che abbiano compiuto almeno il sedicesimo anno di età entro il termine di registrazione. L'evento è principalmente rivolto a studenti degli Istituti Secondari di Secondo Grado, degli Istituti Tecnici Superiori 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 il modulo con l'informativa privacy e consenso alla registrazione e diffusione di immagini e video, debitamente sottoscritto (allegato 1 – [cliccare qui](#)). Nel caso di studenti minorenni, il suddetto modulo dovrà contenere la firma di entrambi i genitori o del tutore. Gli studenti minorenni dovranno altresì consegnare copia dei documenti d'identità dei genitori/tutori che sottoscrivono il modulo. **Non sarà consentita la partecipazione all'evento senza la consegna della predetta documentazione.**

Le iscrizioni sono aperte dalle ore 10.00 del 04 giugno 2026 fino alle ore 24.00 del giorno 29 settembre 2026

Gli iscritti oltre il centesimo posto saranno contattati per essere informati dell'inserimento in lista d'attesa e potranno essere ammessi esclusivamente in caso di rinunce da parte dei partecipanti già confermati o di eventuale ampliamento della disponibilità della location.

Per annullare o aggiornare la propria iscrizione, è possibile inviare una e-mail a opentusk@regione.puglia.it.

Il numero massimo di partecipanti è di **100 (cento) persone**. Ogni gruppo potrà essere costituito **da 2 a 7 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. 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.3 Svolgimento dell'hackathon

L'hackathon di Opentusk 2026 si svolgerà in presenza il giorno 1 ottobre 2026 a Bari, secondo il programma che sarà comunicato dall'Organizzazione tramite il sito ufficiale e/o via e-mail ai partecipanti iscritti.

L'evento si articolerà indicativamente nelle seguenti fasi:

- accoglienza e registrazione dei partecipanti;
- presentazione delle challenge e sessione introduttiva;
- formazione dei gruppi di lavoro;
- sviluppo delle proposte progettuali;
- attività di mentoring e supporto tecnico;
- presentazione finale dei progetti ("pitch");
- valutazione della Giuria e proclamazione delle proposte vincitrici.

Durante l'hackathon, ciascun Team dovrà sviluppare una proposta progettuale coerente con gli obiettivi dell'iniziativa e basata sul riutilizzo di almeno un dataset pubblicato sul portale dati.puglia.it, eventualmente integrato con ulteriori dati aperti provenienti da altre fonti pubbliche o open source, nel rispetto delle relative licenze d'uso.

Le proposte progettuali potranno essere presentate sotto forma di:

- prototipi digitali;
- applicazioni web o mobile;
- dashboard e strumenti di visualizzazione dati;

- mockup;
- storytelling data-driven;
- modelli concettuali o altri elaborati coerenti con le finalità dell'hackathon.

Durante l'hackathon sarà consentito l'utilizzo di strumenti software, librerie open source e piattaforme di intelligenza artificiale generativa a supporto dello sviluppo progettuale, fermo restando che ciascun partecipante rimane pienamente responsabile dei contenuti prodotti, della loro originalità, liceità e conformità alla normativa vigente. L'utilizzo di tali strumenti non dovrà in alcun modo comportare violazioni di diritti di proprietà intellettuale, utilizzo improprio di dati personali o produzione di contenuti contrari alle finalità dell'iniziativa.

Ciascun Team dovrà predisporre una breve presentazione finale del progetto secondo il format indicato nell'allegato che sarà reso disponibile attraverso il portale. Le modalità e i tempi di consegna degli elaborati saranno comunicati dall'Organizzazione nel corso dell'evento.

L'Organizzazione si riserva la facoltà di modificare il programma, gli orari, le modalità operative o la sede dell'evento per esigenze organizzative, motivi di sicurezza o cause di forza maggiore, dandone tempestiva comunicazione ai partecipanti tramite i canali ufficiali dell'iniziativa.

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. consegnare la documentazione cartacea richiesta ed indicata all'art. 2;
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.

Art.5 Norme di comportamento

La partecipazione implica l'accettazione incondizionata di tutte le disposizioni 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 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;
- 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 criteri di valutazione

La valutazione delle proposte progettuali presentate durante l'hackathon sarà affidata ad una Giuria tecnico-scientifica nominata dall'Organizzazione (di seguito la "Giuria"), composta da rappresentanti istituzionali, esperti del settore digitale, innovazione, open data, ricerca, impresa e comunicazione.

Al termine dell'hackathon, ciascun Team presenterà il proprio progetto attraverso un pitch pubblico della durata massima indicata dall'Organizzazione nel corso dell'evento.

La Giuria valuterà le proposte progettuali attribuendo un punteggio complessivo sulla base dei seguenti criteri:

Criteri di valutazione	Descrizione
------------------------	-------------

Impatto e utilità della soluzione	Capacità della proposta di generare valore per cittadini, imprese, pubbliche amministrazioni o territori
Valorizzazione degli Open Data	Qualità, pertinenza e modalità di utilizzo dei dataset aperti
Innovatività della proposta	Originalità dell'idea e capacità di introdurre elementi innovativi
Fattibilità tecnica e sostenibilità	Concretezza della soluzione, realizzabilità e potenziale evolutivo
Qualità del pitch e comunicazione	Chiarezza espositiva, efficacia comunicativa e capacità di presentazione del Team

Criteri di valutazione	Peso massimo
Impatto e utilità della soluzione	30 pt
Valorizzazione degli Open Data	25 pt
Innovatività della proposta	20 pt
Fattibilità tecnica e sostenibilità	15 pt
Qualità del pitch e comunicazione	10 pt
TOTALE	100 pt

La Giuria potrà inoltre attribuire specifiche premialità o menzioni speciali sulla base di ulteriori elementi qualitativi, tra cui:

- utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale;

- potenziale di mercato e scalabilità della soluzione;
- coerenza con specifiche aree tematiche dell'hackathon;
- rilevanza sociale, ambientale o territoriale della proposta.

Le decisioni della Giuria sono definitive, insindacabili e adottate nell'ambito della propria discrezionalità tecnica.

Art.8 Premi e riconoscimenti

Al termine delle attività di valutazione, la Giuria individuerà i Team vincitori dell'hackathon Opentusk 2026.

Saranno assegnati i seguenti riconoscimenti:

Premio principale – "Opentusk Award"

- 1° Team classificato
- 2° Team classificato
- 3° Team classificato

Premi tematici

- Premio Area Salute
- Premio Area Ambiente
- Premio Area Territorio
- Premio Area Turismo

I Team premiati potranno ricevere:

- targhe e riconoscimenti ufficiali;
- pubblicazione dei progetti e dei profili dei partecipanti sui canali istituzionali dell'iniziativa;
- attività di mentoring, coaching o accompagnamento progettuale eventualmente promosse dall'Organizzazione o dai partner dell'iniziativa;
- inviti a successivi eventi, incontri o iniziative di valorizzazione dell'ecosistema regionale dell'innovazione aperta, degli open data organizzati da Regione Puglia.

La Giuria potrà inoltre attribuire ulteriori menzioni o riconoscimenti speciali a progetti ritenuti particolarmente meritevoli per innovatività, impatto o qualità progettuale.

I partecipanti delle idee prime classificate o che avranno conseguito una menzione saranno invitati a presentare la propria idea in successive iniziative della Sezione Crescita digitale delle persone, del territorio e delle imprese dedicate agli open data e/o alla crescita digitale del territorio pugliese.

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 dell'Organizzazione;
- 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.

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. Controversie

Tutte le controversie che dovessero insorgere con riferimento all'Evento ed al presente regolamento saranno di competenza esclusiva del Foro di Bari.

Art.11. Trattamento dei dati personali

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 1 – [cliccare qui](#)) 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. 12 Accettazione del regolamento

Il presente Regolamento è disponibile sul [sito dell'hackathon](#)

Il presente Regolamento è valido ed efficace dalla data di pubblicazione sul sito <https://dati.puglia.it/web/guest/hackathon2026>

Eventuali modifiche del Regolamento verranno comunicate esclusivamente mediante il sito <https://dati.puglia.it/web/guest/hackathon2026>

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

Ciascun Partecipante utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'Evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte degli organizzatori e/o portati dai Partecipanti stessi, con la massima cura e diligenza e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dagli organizzatori al fine di assicurare la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti. Ogni Partecipante è responsabile e si impegna a manlevare e tenere indenne l'Organizzazione oltre al personale autonomo e/o dipendente e/o consulenti alla stessa riconducibili per la gestione operativa dell'hackathon, da tutte le responsabilità per qualsiasi danno arrecato a persone e/o cose, causato dal Partecipante a terzi e/o a sé stessi, o anche da terzi per qualsiasi ragione.

Allegati:

[Allegato 1 - Informativa privacy e liberatoria utilizzo audio-video](#)