



# InnovHack4LandVisit

1

## HACKATHON INNOVHACK4LANDVISIT SOLUZIONI INNOVATIVE PER IL TURISMO E LA VISITAZIONE REGOLAMENTO GENERALE

### PROMOTORI

Promosso da Urban Digital Center – InnovationLab di Rovigo, con i Comuni di Adria e Villadose In partnership con T2I trasferimento tecnologico e innovazione  
Con il supporto organizzativo di Gruppo Scuola Coop. Soc. A R.L. Onlus

### OBIETTIVI

L'hackathon intende favorire l'emergere di idee innovative per la promozione e diffusione dell'immagine turistica di Rovigo e dei suoi servizi, nonché la valorizzazione dei beni culturali e le attività turistiche del territorio locale.

Nello specifico, l'hackathon intende sviluppare azioni innovative in grado di:

- individuare soluzioni che rilancino il settore turistico e culturale nella fase di post-emergenza;
- migliorare la fruibilità del patrimonio culturale da parte di persone con disabilità o bisogni speciali;
- favorire l'incontro tra domanda e offerta di beni e servizi da parte del sistema degli operatori economici del territorio e della PA a favore dei turisti;
- ampliare l'accesso diretto alle risorse turistico-culturali della città e del territorio attraverso l'uso delle tecnologie;
- migliorare il posizionamento dell'offerta turistica attraverso l'utilizzo degli Open Data verso fasce differenziate ed ampliare i target turistici di riferimento;
- creare al tempo stesso valore economico e sociale per il territorio rovigino e le comunità locali;





# InnovHack4LandVisit

2

- potenziare la comunicazione e lo storytelling del patrimonio culturale locale;
- sostenere e valorizzare i talenti e le competenze delle giovani generazioni.

## DESTINATARI

L'iniziativa è rivolta a cittadini, sviluppatori, designer, studenti, startupper, maker, creativi, civic hacker, purché di maggiore età. Sarà data la priorità a:  
giovani under 35 residenti e/o domiciliati nella città e/o nella Provincia di Rovigo;  
candidati con dimostrate competenze digital e imprenditoriali nel settore turistico e culturale.

L'adesione all'iniziativa avverrà tramite registrazione online [al form dedicato](#)

Le richieste di iscrizione sono individuali e saranno accettate in ordine cronologico di ricevimento, fino a concorrenza dei posti disponibili.

La partecipazione è a titolo personale e gratuito e la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualsiasi titolo, né rimborsi di eventuali spese.  
Sarà possibile candidarsi alla Call4Ideas fino al 30 settembre 2021.

## SEDI, CALENDARIO E SCALETTA

L'Hackathon si svolgerà in presenza presso lo Urban Digital Center – InnovationLab di Rovigo Sabato 9 ottobre dalle 8.30 alle 19.30 circa. In linea generale seguirà questa scaletta:

- Ore 08:30 Apertura evento e registrazione partecipanti
- Ore 09:00 Presentazione dell'Hackathon
- Ore 9:30 Presentazione dei Team
- Ore 9:30/16:30 Non-stop ideas generations
- Ore 16:30/17:30 Preparazione dei pitch
- Ore 17:30/18:30 Presentazione progetti
- Ore 19.00 Premiazione e chiusura





# InnovHack4LandVisit

## CONDIZIONI E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione all'evento è del tutto gratuita e non è condizionata, sotto alcun profilo, a qualsiasi altra forma di impegno, vincolo e/o condizione nei confronti dell'ente organizzatore ovvero di terzi.

Ciascun partecipante dovrà iscriversi preventivamente all'evento compilando entro i termini previsti la domanda di partecipazione che sarà presente nel sito dell'evento, e dovrà accettare il regolamento.

Eventuali registrazioni giunte incomplete o contenenti dati incompleti e/o non veritieri determineranno l'esclusione dall'evento.

La registrazione non garantisce la partecipazione all'evento.

I partecipanti selezionati secondo i criteri indicati nel Regolamento, riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione. Con la predetta comunicazione ufficiale verranno anche forniti tutti i dettagli dell'iniziativa.

Raggiunto il numero massimo di partecipazioni, sarà possibile iscriversi in lista d'attesa e si potrà partecipare solo a fronte di eventuali cancellazioni da parte di soggetti ammessi. La partecipazione sarà consentita a singoli individui e a team informali.

Nel caso in cui il numero di richieste superi il tetto massimo previsto, la selezione dei partecipanti avverrà da parte dell'organizzazione attraverso l'analisi di moduli di iscrizione con l'intento di individuare i profili in linea con lo scopo dell'evento, a proprio insindacabile giudizio.

Ogni team che verrà a crearsi al termine del contest dovrà essere indentificato con un nome scelto dai componenti.



# InnovHack4LandVisit

4

## GARANZIE

Partecipando all'Hackathon, ciascun partecipante garantisce che il progetto sviluppato: dovrà essere creato durante l'Hackathon ed è un'opera originale del partecipante;

non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi, o che - ove esistano diritti di terzi - il partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;

non viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, i diritti provenienti da contratti o licenze, i diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;

non costituisce l'oggetto di contratto con terzi;

non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione di organizzazioni, persone o società;

non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (includere specificamente la discriminazione basata su razza, sesso, orientamento sessuale, religione e/o credo politico di individui o gruppi), né contenuti che promuovano violenza o lesioni nei confronti di qualsiasi essere vivente o qualunque altro contenuto offensivo, osceno o inappropriato;

non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona;

non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.



In partnership con



Con la collaborazione di



Con il supporto organizzativo di





# InnovHack4LandVisit

## VALUTAZIONE DEI PROGETTI

Tutti i progetti presentati dai team partecipanti saranno valutati al termine dell'Hackathon da una giuria composta da rappresentanti di soggetti partner dello Urban Digital Center - InnovationLab e di realtà attive a livello territoriale e nazionale nel settore del turismo, della valorizzazione del patrimonio e dell'imprenditorialità.

La giuria valuterà i progetti, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri:

- Innovazione
- Messa a disposizione/uso di Open Data
- Utilizzo funzionale di nuove tecnologie
- Utilità e impatto: valore commerciale o prospettiva sociale
- Fattibilità: possibilità di eseguire il progetto e qualità del business model canvas
- Valorizzazione del territorio di riferimento
- Scalabilità
- Pitch: qualità del progetto
- Ulteriori note di valore in rispondenza alla sfida dell'Hackathon

Ogni membro della Giuria attribuirà ad ogni progetto un punteggio da uno a cinque per ciascuno dei suddetti criteri valutativi, che concorrerà a determinare il posizionamento del team nella classifica. L'attribuzione del punteggio di merito da parte della Giuria determinerà il progetto vincitore. Al termine dell'Hackathon saranno annunciati i team vincitori, ai quali saranno assegnati i premi e i membri dei team non potranno contestare i premi assegnati.



In partnership con



Con la collaborazione di



Con il supporto organizzativo di





# InnovHack4LandVisit

6

## PREMIALITÀ

Al Team autore del migliore progetto dell'Hackathon saranno assegnate una o più premialità in kind messe a disposizione dai partner coinvolti nell'iniziativa.

Il team vincitore potrà determinare, nel rispetto del regolamento, le modalità di fruizione (ripartita fra i relativi componenti del team) dei servizi oggetto del premio assegnato.

A tutti i team partecipanti all'evento sarà consegnata un gadget ricordo individuale.

Le premialità messe a disposizione dai partner:

- **t2i, trasferimento tecnologico ed innovazione e incubatore certificato d'impresa**, mette a disposizione alle 3 idee vincitrici una sessione di business coaching gratuita e dedicata, della durata di 3 ore, finalizzata a definire un possibile percorso di accelerazione per lo sviluppo di una idea d'impresa. Inoltre, alla vincitrice offrirà 6 mesi di incubazione virtuale presso il proprio incubatore certificato, utile per la definizione del modello di business, del piano finanziario dell'impresa e la ricerca di potenziali partner e investitori.
- **Associazione Startup Turismo**, realtà no profit nata nel 2013 che riunisce al suo interno 130 startup del settore travel e hospitality, regalerà al team vincitore una quota associativa annuale.
- **The Data Appeal Company**, piattaforma nata per democratizzare e semplificare l'uso e la comprensione dei dati ad attività commerciali, musei, comuni, settore finance e consumer goods, metterà a disposizione un pacchetto di chiamate API da utilizzare nella realizzazione del progetto durante l'Hackathon per un valore di 3.000 Euro. Per il team vincitore, l'accesso ad una delle loro dashboard territoriali per 3 mesi per un valore di 3.000 Euro.
- **EdiConfcommercio** metterà a disposizione due premialità. La prima, proposta in collaborazione con Webidoo e rivolta al team che si aggiudicherà la sfida 4, è il VOUCHER DIGITALE, una consulenza strategica del valore di 4.000€ per lo sviluppo di un piano di comunicazione digitale e una strategia operativa a sostegno dell'idea vincente. La seconda premialità permetterà ai team che si aggiudicheranno le sfide 1 e 2 l'accesso al marketplace di EDI <https://marketplace.ediconfcommercio.it>.



Con la collaborazione di



Con il supporto organizzativo di





# InnovHack4LandVisit

7

- **Twissen**, knowledge company europea verticale sull'industria del Travel & Tourism e organizzatrice dell'evento internazionale Tiramisù World Cup, supporterà il team vincitore con un assessment mirato sui rami di business da sviluppare e sulle relative opportunità di finanziamento, anche a livello europeo.
- **CASCO, Centro per l'apprendimento e lo sviluppo delle competenze** di Parma, regalerà un pacchetto ore di consulenza e coaching nel ramo enterprise e un buono da spendere al FabLab Parma per la prototipazione del prodotto finale.
- **Crescita APS – Academy della Rete d'Imprese RINASCITA ITALIA** metterà in palio due borse di studio per accedere al corso abilitante come "Esperto di Management e Marketing del Territorio" (valore 1.500 Euro ciascuna), propedeutico al percorso formativo per "Progettista e manager di destinazioni di turismo sostenibile nel Registro delle professioni presso il Ministero per lo Sviluppo Economico.

## GESTIONE DEI DATI PERSONALI

La cooperativa sociale Gruppo Scuola, gestore dell'evento, utilizzerà i dati personali dei partecipanti esclusivamente al fine di gestire l'evento. Tutte le attività di trattamento saranno svolte nel rispetto del D.lgs 196 del 30 giugno 2003 e del GDPR 2016/679/UE.

## PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Ai partecipanti sono riconosciuti, come previsto dalle vigenti normative, il diritto d'autore e i diritti esclusivi sui progetti elaborati e/o sulle applicazioni sviluppate, comprensivi del diritto di sfruttamento economico e del diritto di effettuare o autorizzare la riproduzione, la traduzione, l'adattamento, la trasformazione, la modificazione e la distribuzione in qualsiasi forma del progetto e/o del software.

## RESPONSABILITÀ E FORZA MAGGIORE

Gli organizzatori si riservano il diritto di escludere alcuni partecipanti dall'evento, ove tali persone abbiano violato il presente regolamento o sia ragionevole ritenere che tale violazione si sia verificata. Gli organizzatori non hanno alcun obbligo di informare tali persone delle ragioni della loro esclusione. Gli organizzatori si riservano il diritto di abbreviare, prolungare, modificare o annullare l'evento in casi di



In partnership con



Con la collaborazione di



Con il supporto organizzativo di





# InnovHack4LandVisit

forza maggiore, senza che ciò comporti alcuna responsabilità da parte loro. Il regolamento sarà di conseguenza aggiornato a seconda delle necessità.

I partecipanti manlevano gli organizzatori da ogni responsabilità per qualunque danno o perdita di qualsiasi natura (ad eccezione dei danni fisici causati da dolo o colpa grave, o di ogni altra responsabilità



Progetto di



Partner



In partnership con



Con la collaborazione di



Con il supporto organizzativo di







# InnovHack4LandVisit

9

la cui esclusione non è consentita dalla legge). Con l'accettazione del regolamento e la partecipazione all'evento, ciascun partecipante si impegna per tutta la durata dell'hackathon ad utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messe a disposizione da parte degli organizzatori, con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste nonché a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose a causa di eventuali comportamenti dannosi ascrivibili allo stesso partecipante. I partecipanti all'evento prendono atto che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere, ad alcun titolo, compensi, indennizzi e/o rimborsi di eventuali spese.

La partecipazione all'evento comporta a pieno titolo e automaticamente l'accettazione senza riserve del regolamento da parte dei partecipanti, nonché la rinuncia a contestare le modalità di organizzazione e di svolgimento e l'esito della competizione in sede giudiziale.

I partecipanti autorizzano l'organizzazione a dare visibilità della loro candidatura nonché alla pubblicazione del proprio progetto sul proprio sito internet e sui social network. L'organizzazione non assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza attraverso l'accesso a siti internet e social network, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti dell'Associazione per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

## **NORMATIVA ANTI-CONTAGIO**

L'evento in presenza sarà svolto nel totale rispetto della normativa anti-contagio in materia di Covid-19 vigente.

Rovigo, luglio 2021