

## REGOLAMENTO “HACKATHON CITTA’ GENERATIVA 2025” Soluzioni di AI generativa per le città del futuro

### 1. INTRODUZIONE

DITEDI, Comune di Tavagnacco, Università di Udine, SISSA, Confindustria Udine e Psicoattività APS sono partner del progetto *AI Forum. Città generative e società contemporanee*, festival di divulgazione della cultura scientifica cofinanziato dalla Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia a valere sulla LR n. 16/2014.

Il Festival si pone l’obiettivo di affrontare in modo innovativo, multiforme e con un approccio critico un tema di evidente attualità come quello della diffusione massiva delle AI generative. L’AI generativa è una forma di intelligenza artificiale (AI) in grado di analizzare dati, identificare modelli e tendenze, e generare previsioni o raccomandazioni che possono essere usate per la fornitura di servizi pubblici, la pianificazione e la gestione urbana, e per migliorare la produttività personale e lavorativa.

In una società data-driven, gli algoritmi di machine learning e di autoapprendimento hanno un impatto significativo nelle decisioni quotidiane, dalla gestione dei dati personali al modo in cui vengono impostati e fruiti servizi pubblici. Il fine del Festival è di informare e sensibilizzare la cittadinanza, i tecnici e i decisori politici in merito ai cambiamenti portati dalle tecnologie di AI, ponendo particolare attenzione sugli aspetti etici, di gestione della privacy e dei dati personali, cercando di promuovere una comprensione più approfondita e consapevole del tema.

Per rispondere agli obiettivi posti, e per favorire un coinvolgimento di saperi diversi e una partecipazione delle nuove generazioni alla definizione di politiche e servizi per il miglioramento e l’attrattività delle comunità locali, si è decisa la realizzazione di un hackathon aperto a studenti, imprese e cittadini per sviluppare soluzioni innovative relative alla gestione dei dati pubblici e alla fornitura di servizi.

I primi 3 gruppi classificati riceveranno premi sotto forma di denaro.

L’hackathon si svolgerà in lingua italiana e sarà gratuito, e coinvolgerà un minimo di 20 partecipanti e un massimo di 60.

### 2. DESTINATARI

L’Hackathon Città Generativa 2025 si rivolge a tutti/e: studenti/esse (universitari, dottorandi di ricerca, delle scuole professionali post-diploma e secondarie di secondo livello), cittadini/e e imprese. Durante l’hackathon ogni partecipante sarà assegnato a un team, che sarà costituito il primo giorno dell’evento e sarà chiamato a raccogliere la sfida presentata sul sito web <https://www.ia-forum.it> insieme ad altre informazioni e istruzioni. Ulteriori spiegazioni e specifiche saranno fornite ai partecipanti personalmente durante l’evento.

### 3. FASI

L'evento è suddiviso in 2 momenti distinti:

*Fase 1. Apertura delle iscrizioni all'Hackathon e selezione dei partecipanti.*

L'iscrizione all'hackathon viene formalizzata compilando il modulo pubblicato sul sito [www.ia-forum.it/hackathon](http://www.ia-forum.it/hackathon). Le iscrizioni si chiuderanno il 17/10/2025. L'hackathon prevede un numero minimo di 20 partecipanti. Il mancato raggiungimento di tale numero può essere motivo di annullamento dell'evento. Il numero massimo di partecipanti ammessi sarà 60, selezionati in base all'ordine temporale di iscrizione. L'organizzazione si riserva la facoltà di ammettere eventuali partecipanti in soprannumero in base a eventuali sopravvenute disponibilità logistiche. L'organizzazione si riserva il diritto di annullare l'evento per circostanze impreviste.

*Fasi 2 e 3. Evento e premiazione*

L'hackathon si svolgerà nelle giornate di sabato 18 e domenica 19 ottobre 2025, inserito all'interno della programmazione dell'AI Forum. Città generative e società contemporanee. Gli orari e le modalità di premiazione saranno riportati nell'agenda completa disponibile sul sito web dell'hackathon.

### 4. TERMINI E CONDIZIONI

L'iscrizione implica, per ogni partecipante, la conoscenza e l'accettazione esplicita e completa de:

- il presente regolamento e i suoi articoli;
- il programma dell'hackathon e i criteri di iscrizione;
- il codice di condotta;
- l'Informativa sulla privacy;
- la liberatoria per l'utilizzo delle riprese audio/video e fotografiche effettuate durante l'hackathon.

Per esigenze tecniche e/o logistiche o per altre circostanze impreviste, l'organizzazione si riserva il diritto di modificare unilateralmente il regolamento, il calendario, la durata dell'hackathon o di cancellare l'evento.

### 5. REGISTRAZIONE E DATI PERSONALI

La partecipazione all'hackathon è riservata ai maggiori di 18 anni. L'Hackathon Città Generative 2025 è rivolto a studenti/studentesse universitari (sia laurea triennale che magistrale), dottorandi di ricerca, studenti delle scuole professionali post-diploma (come gli ITS), studenti delle scuole secondarie di secondo grado che abbiano compiuto 18 anni di età, lavoratori free-lance o dipendenti aziendali.

Per partecipare all'hackathon, il partecipante deve registrarsi online seguendo le istruzioni fornite sul sito [www.ia-forum.it/hackathon](http://www.ia-forum.it/hackathon). L'organizzazione si riserva il diritto di verificare l'identità dei partecipanti e l'autenticità e l'accuratezza dei dati forniti al momento della registrazione; la mancata presentazione dei documenti richiesti dall'organizzazione, l'incongruenza delle informazioni fornite o il ragionevole sospetto che tali informazioni siano false, inaccurate, non aggiornate o incomplete comporteranno l'esclusione del partecipante dall'hackathon, oltre a qualsiasi azione legale che l'organizzazione potrà decidere di intraprendere.

DITEDI tratterà i dati personali dei partecipanti esclusivamente al fine di gestire l'hackathon nel

rispetto del Regolamento (UE) 2016/679 concernente la tutela delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali e alla libera circolazione di tali dati e dalla disciplina in materia del Garante per la protezione dei dati personali. Il trattamento dei dati personali, compresa l'archiviazione degli atti, è effettuato su supporto cartaceo o con l'ausilio di strumenti informatici. Le informazioni sono comunicate, messe a disposizione o condivise ai sensi di legge.

DITEDI rende disponibile l'informativa privacy, unitamente ai suoi eventuali aggiornamenti, nella sezione "privacy" del sito web <https://www.ditedi.it/privacy-e-note-legali/>.

## **6. REGOLE DI PARTECIPAZIONE**

La partecipazione all'hackathon è aperta a tutti. I partecipanti dovranno registrarsi singolarmente; come tali potranno creare un proprio team durante la competizione oppure inserirsi in un team già creato da altri o dall'organizzatore, secondo le modalità e i tempi stabiliti. I team saranno composti da un minimo di 3 a un massimo di 7 persone ciascuno. Ogni partecipante potrà far parte di un solo team. Ciascun team dovrà identificarsi con un nome (il "Nome del team"). I partecipanti dovranno essere dotati di attrezzatura informatica propria.

## **7. TEAM E ORGANIZZAZIONE**

L'organizzazione interna del team, la distribuzione di ruoli, compiti, responsabilità nonché l'attribuzione e/o il riconoscimento della titolarità di eventuali diritti di proprietà intellettuale e/o industriale sull'opera e/o sulla documentazione tra i componenti saranno di esclusiva competenza della squadra stessa e/o, in base alla decisione presa al riguardo dalla squadra e/o del suo team leader. Nessuna responsabilità al riguardo potrà essere imputata all'organizzazione.

## **8. RESPONSABILITA'**

Ciascun partecipante all'hackathon è responsabile della propria documentazione, attrezzatura informatica o di altro tipo ed effetti personali; pertanto ciascun partecipante si impegna a sollevare l'organizzazione da ogni pretesa, anche risarcitoria, che dovesse essere avanzata, a qualsiasi titolo, in relazione alla partecipazione all'evento. L'organizzazione non potrà essere ritenuta responsabile in caso di furto, smarrimento, danneggiamento dell'attrezzatura e/o degli effetti personali. Per tutta la durata dell'hackathon ciascun partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure opportune per proteggere i propri dati e/o software archiviati nelle proprie apparecchiature informatiche.

## **9. OBBLIGHI**

L'iscrizione all'hackathon implica l'accettazione integrale ed incondizionata da parte del partecipante dei termini e delle condizioni previsti dagli articoli del presente regolamento. Con l'iscrizione ciascun partecipante:

- garantisce che l'idea progettuale proposta è originale e non viola in alcun modo diritti di proprietà intellettuale o industriale di terzi, sollevando gli organizzatori da qualsiasi responsabilità,

- richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo che dovesse avanzare da parte di terzi;
- solleva gli organizzatori da ogni responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di qualsiasi sviluppo della stessa da parte di chiunque ne sia venuto a conoscenza, rinunciando a qualsiasi richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori, per qualsiasi motivo e/o causa;
  - singolarmente o in team è responsabile del contenuto del proprio progetto e garantisce di esserne il proprietario e di possedere tutti i diritti originali di utilizzo. Gli organizzatori non saranno responsabili nei confronti di terzi per il contenuto dei progetti. Il team/singolo partecipante si impegna sin d'ora a sollevare gli organizzatori rispetto ad ogni responsabilità, anche risarcitoria, o pretesa che dovessero avanzare terzi a qualsiasi titolo in relazione al progetto.

## 10. CODICE DI CONDOTTA

Gli organizzatori chiedono ai partecipanti di rispettare il seguente codice di condotta in ogni fase dell'hackathon. In particolare chiedono di:

- rispettare il Regolamento, il calendario, le modalità di svolgimento ed accettare le decisioni prese dall'organizzazione e/o dalla giuria.
- rispettare gli altri partecipanti, il personale e gli altri componenti e/o delegati dell'organizzazione e/o della struttura ospitante.

Qualsiasi violazione del Regolamento e/o del codice di condotta o qualsiasi comportamento da cui possa essere inferito o presunto un comportamento illecito, anche occulto, e/o che costituisca una violazione del presente Regolamento, nonché qualsiasi irregolarità commessa prima o durante l'evento, comporterà, a seconda dei casi e ad insindacabile giudizio dell'organizzazione, la mancata partecipazione, l'espulsione o la squalifica del partecipante e/o il ritiro dell'eventuale premio già assegnato e la rimozione di qualsiasi materiale e/o contenuti già inviati o pubblicati.

## 11. LIBERATORIA PER L'UTILIZZO DELLE REGISTRAZIONI AUDIO/VIDEO E FOTOGRAFICHE

I partecipanti sono consapevoli che l'organizzazione e/o i suoi partner effettueranno registrazioni audio/video durante l'evento e che tali registrazioni potranno coinvolgere i partecipanti stessi. Con la registrazione all'evento, i partecipanti autorizzano l'organizzazione ed i suoi partner ad utilizzare, a titolo gratuito, anche in modo parziale e/o in forma modificata o adattata, i propri dati, nonché le riprese e registrazioni audio/video della propria persona e degli ambienti, oggetti e documenti fotografati e/o filmati durante l'evento. È in ogni caso escluso qualsiasi utilizzo che possa ledere l'onore, la reputazione o il decoro della persona o delle persone ritratte, riprese o registrate.

## 12. GIURIA E VALUTAZIONE

I progetti presentati dai team al termine dell'hackathon verranno valutati da una giuria nominata dagli organizzatori. La giuria avrà il compito di selezionare i team vincitori.

La giuria valuterà i risultati secondo i seguenti criteri, assegnando complessivamente massimo 100 punti:

*Presentazione:* max 30 punti

- Qualità del pitch (max 14 punti)
- Composizione del team: bilanciamento competenze (max 8 punti)
- Q&A: risposte chiare ed esaustive (max 8 punti)

*Proposta:* max 70 punti

- Coerenza con la sfida (max 20 punti)
- Livello di innovazione (max 15 punti)
- Business model: fattibilità e sostenibilità (max 20 punti)
- Prototipo/ prodotto/servizio (max 15 punti)

Al termine della valutazione verrà stilata una graduatoria in base alle valutazioni ottenute. Il giudizio della giuria è insindacabile e non è tenuta a motivare le proprie decisioni; i partecipanti si impegnano a non contestare la composizione o le decisioni della giuria. In caso di parità, la scelta verrà effettuata ad insindacabile giudizio del presidente della giuria.

### 13. PREMI

Nel corso della cerimonia di premiazione la giuria assegnerà i seguenti premi:

- Team vincitore: 2.500,00 euro (duemilacinquecento/00 euro);
- Team 2° classificato: euro 1.000,00 (mille/00 euro);
- Team 3° classificato: 500,00 euro (cinquecento/00 euro).

Ai partecipanti non sarà riconosciuto alcun altro compenso o diritto economico diverso dal premio previsto dal concorso. Il suddetto premio verrà assegnato al team vincitore secondo un criterio di ripartizione basato sul numero dei componenti del team. L'organizzazione non è responsabile dell'uso che i vincitori faranno dei premi assegnati.

I premi assegnati e sopra specificati devono intendersi al lordo delle imposte di legge.

### 14. PROPRIETA' INTELLETTUALE

Le idee e i progetti sviluppati durante l'Hackathon restano di proprietà degli autori/partecipanti. Tuttavia, trattandosi di un evento di innovazione aperta e collaborativa, i partecipanti accettano che i progetti possano essere divulgati e liberamente utilizzati o ripresi da chiunque, senza che ciò comporti alcun diritto a royalties, compensi o rivendicazioni economiche.

Ogni partecipante rimane responsabile della tutela di eventuali elementi innovativi che intenda proteggere (es. deposito di brevetti o marchi). L'organizzazione non è responsabile di eventuali sviluppi successivi ispirati alle idee emerse durante l'Hackathon.

### 15. CONTATTO EMAIL

Ulteriori informazioni potranno essere richieste al seguente indirizzo email: [segreteria@ditedi.it](mailto:segreteria@ditedi.it).