



# Presentazione Evento

Alessandro Cucchiarelli - DII - UNIVPM



# Info Evento

## ➤ **Quando:** 24/25 Novembre 2016

### ➤ Giovedì 24 Novembre

- 09:30- Welcome e registrazione dei partecipanti
- 10:00- Formazione dei team e allestimento delle postazioni di lavoro
- 10:30- Inizio sviluppo progetti

### ➤ Venerdì 25 Novembre

- 14:00- Termine Sviluppo progetti
- 14:15- Presentazione progetti
- 16:30- Valutazione progetti
- 17:30- Proclamazione del team vincitore, premiazione e conclusione evento

## ➤ **Dove**

- Aula Polifunzionale - Facoltà di Ingegneria - Polo Monte Dago (**aperta anche di notte**)

# Regolamento

## ➤ **Partecipanti**

- Studenti (L-LM-Ph.D.) dell'Università Politecnica delle Marche;

## ➤ **Vincoli dell'applicazione**

- dovrà essere creata durante l'Hackathon ed è un'opera originale;
- 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 violi altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i 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 costituisce l'oggetto di contratto con terzi;

# Regolamento

## ➤ **Vincoli dell'applicazione (cont.)**

- non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'Università o della Scuola Superiore Lions di qualunque altra persona o società;
- non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (includere specificamente la discriminazione basata sulla razza, sul sesso, orientamento sessuale, sulla 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.

# Regolamento

## ➤ **Criteri di Valutazione:**

- Innovatività dell'idea
- User interface e user experience
- Presentazione alla giuria e corrispondenza con il tema proposto
- Potenziale di mercato
- Sostenibilità del modello di business
- Grado di completezza nello sviluppo (quanto effettivamente realizzato di quanto proposto)

## ➤ **Valutazione:**

- Giuria Tecnica (**Bompani, Cardinali, Frontoni, Morbidoni, Tonetto**)
- Giuria Popolare (**gli stessi partecipanti**)

## ➤ **Accettazione esplicita del regolamento (scaricabile da Web)**

# Modalità di svolgimento

## ➤ Gruppi

- Definizione fino al 24/11, prima dell'inizio dell'Hackathon
- Numero massimo di membri per gruppo: illimitato

## ➤ Accesso all'aula Polifunzionale

- Con biglietto Eventbrite (stampato o visualizzabile su dispositivo Mobile)
- Identificandosi tramite Libretto Universitario

## ➤ Caratteristiche dell'applicazione sviluppata

- Applicazione Web con interfaccia fruibile tramite browser
  - Opzionalmente ed in aggiunta: interfaccia Mobile
- Deploy su piattaforma LAMP

# Modalità di svolgimento

## ➤ **Attrezzature per lo sviluppo**

- A cura dei membri del gruppo (PC, IDE, software vari, ...)
- L'organizzazione fornisce:
  - La connettività INTERNET;
  - La piattaforma di deploy (un server per ciascun gruppo);
  - Le vettovaglie (pranzi 24/25 - cena 24 - snack)

## ➤ **Modalità di Upload**

- Ogni gruppo aggiorna **COSTANTEMENTE** lo stato dell'applicazione sulla piattaforma **DURANTE LO SVILUPPO**

## ➤ **Tutto il codice deve essere sviluppato durante l'Hackathon**

- Niente va prodotto fuori dagli orari dell'evento, **pena l'esclusione del progetto**

# Modalità di svolgimento

## ➤ **Piattaforma di Deploy**

➤ OS: CentOS 7.0.1406

➤ Apache: 2.4.6-40

➤ MySQL: 5.5.50

➤ PHP: 5.4.16-36

➤ PhpMyAdmin: 4.4.15.8-2

➤ Protocolli abilitati:

➤ **http** (web),

➤ **ssh** (login remoto),

➤ **vnc** (desktop remoto),

➤ **scp** (file transfer)

➤ Account: utente semplice con accesso ai privilegi di root (**sudo su**)



Ricorda

**L'importante è mettersi in gioco, divertirsi e tornare a casa più ricchi di esperienza**

DOMANDE

