



## **Rassegna stampa**

<b>DICONO DI NOI</b> .....	3
01/04/2026 - IL RESTO DEL CARLINO (ED. ANCONA)	
<b>Il «Premio Maurizio Panti» al team ByteBandits (pag. 41)</b> .....	3
<b>WEB</b> .....	5
30/03/2026 - WWW.VIVEREANCONA.IT	
<b>All'Hack-AI-thon Univpm vince il Premio Panti il team ByteBandits</b> .....	5
30/03/2026 - WWW.VIVEREANCONA.IT	
<b>All'Hack-AI-thon Univpm vince il Premio Panti il team ByteBandits</b> .....	8
30/03/2026 - WWW.ANSA.IT	
<b>L'ia contro la deforestazione, il progetto vince il premio Panti</b> .....	11
30/03/2026 - WWW.MSN.COM	
<b>L'IA contro la deforestazione, il progetto vince il premio Panti</b> .....	12
31/03/2026 - WWW.ANCONATODAY.IT	
<b>Univpm, l'intelligenza artificiale sfida la sostenibilità: i "ByteBandits" trionfano all'Hack-AI-thon 2026</b> .....	13
31/03/2026 - WWW.CRONACHEANCONA.IT	
<b>Hack-AI-thon Univpm, vince il Premio Panti il team ByteBandits</b> .....	15

Argomento: DICONO DI NOI

13

Lettere alla redazione

**La violenza giovanile non può diventare uno show**

**Il «Premio Maurizio Panti» al team ByteBandits**

**Anfiteatro romano, via alle aperture per le visite**

**Il settore servizi è in difficoltà - Scarso investimento**

**METEO**

**FARMACIA**

**MURALE UTILE**




## Il «Premio Maurizio Panti» al team ByteBandits

Il team ByteBandits si aggiudica il prestigioso Premio «Maurizio Panti» 2026.

Leonardo Bordoni, Filippo Cingolani, Honja Getayawkay, Nicola Sebastianelli, Juri Vitali e Raymond Udobioroh hanno trionfato all'Hack-AI-Thon dell'**Università Politecnica delle Marche** con un progetto innovativo: un sistema di Intelligenza

Artificiale capace di scovare fornitori eco-friendly che non ricorrono alla deforestazione.

Il gruppo ha incassato il primo premio da 1.000 euro per originalità e funzionalità, onorando la memoria del professor Panti, figura storica di Ancona da sempre dedita a preparare i giovani alle sfide della ricerca.

[www.vivereancona.it/2026/03/30/allhack-ai-thon-univpm-vince-il-premio-panti-il-team-bytebandits/5381#...](http://www.vivereancona.it/2026/03/30/allhack-ai-thon-univpm-vince-il-premio-panti-il-team-bytebandits/5381#...)

## All'Hack-AI-thon **Univpm** vince il Premio Panti il team ByteBandits

Il team ByteBandits, composto da Leonardo Bordoni, Filippo Cingolani, Honja Getayawkay, Nicola Sebastianelli, Juri Vitali e Raymond Udobioroh ha vinto il Premio "Maurizio Panti" legato all'Hack-AI-Thon organizzato dall'**Università Politecnica delle Marche** e dalla Scuola

Superiore dei Lions Club "Maurizio Panti". Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di realizzare un sistema basato sull'Intelligenza Artificiale per supportare le aziende nell'individuare fornitori di materie prime che non usano tecniche di deforestazione per ottenere tali materie. Anche quest'anno l'Hack-AI-Thon è stato dedicato all'Intelligenza Artificiale, in particolare, il tema di quest'anno era l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nel contesto della Sostenibilità ESG e si è svolto dal 26 al 27 Marzo 2026. Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi , in totale dieci, per un ammontare complessivo di 5500 euro . Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto il premio di 1.000 euro. Il Premio Panti , alla sua nona edizione, interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre di questa **Università** e della città di Ancona, particolarmente impegnato nel preparare i giovani ad affrontare la straordinaria sfida della vita attraverso lo studio, la ricerca e l'innovazione per la crescita. L'Hack-AI-Thon è organizzato dal Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione, Dipartimento di Management, Dipartimento di Scienze Economiche e Sociali dell'**UnivPM**, Scuola Superiore dei Lions Clubs "Maurizio Panti", Confindustria di Pesaro Urbino, EIDOS e AIDA Aps. Il termine Hackathon nasce dalla fusione delle parole inglesi "Hacking" e "Marathon": si tratta, quindi, di una competizione volta a realizzare un sistema informatico in cui i partecipanti e le partecipanti collaborano per sviluppare nuove idee in poco tempo. All'Hack-AI-Thon 2026 dell'**Univpm** erano richieste agli studenti

e alle studentesse competenze di varia natura, dall'Intelligenza Artificiale alla programmazione e a competenza di natura economica. I software utilizzati dovevano essere open source e le soluzioni dovevano essere potenzialmente commerciabili. "L'Hack-AI-Thon - afferma il Rettore **Enrico Quagliarini** - rappresenta una testimonianza concreta della capacità dei nostri studenti e delle nostre studentesse di misurarsi con le sfide più attuali dell'innovazione. La crescente partecipazione e l'alto livello delle soluzioni sviluppate dimostrano come il nostro Ateneo sia un luogo in cui talento, creatività e competenze tecniche trovano spazio per esprimersi e trasformarsi in idee capaci di generare valore. L'entusiasmo dei giovani e la qualità dei progetti presentati confermano la validità di un percorso che mette al centro lo sviluppo delle competenze digitali, l'uso responsabile dell'Intelligenza Artificiale e la capacità di trasformare intuizioni in soluzioni concrete e potenzialmente commerciabili." L'Hack-AI-Thon è stato notevolmente apprezzato dagli studenti e dalle studentesse, il numero dei partecipanti ha raggiunto, infatti, velocemente il numero massimo possibile. In particolare, ci sono stati 54 iscritti divisi in 9 squadre, composti da studenti e studentesse iscritti ai Corsi di Laurea in Ingegneria Informatica e dell'Automazione (Triennale e Magistrale), al Corso di Laurea in Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale, al Corso di Laurea in Digital Economics and Business, al Corso di Laurea Magistrale in Economics and Commerce, al Corso di Laurea Magistrale in Economia e Management, al Corso di Laurea in Economia e Commercio, al Corso di Laurea Magistrale in Biologia Molecolare e Applicata, al Corso di Laurea in Ingegneria Biomedica e al Corso di Laurea Magistrale in Biomedical Engineering. L'Hack-AI-Thon è stato sponsorizzato da varie aziende ciascuna delle quali ha messo a disposizione un ulteriore premio da 500 euro. Di seguito i vincitori dei premi e una breve presentazione del progetto presentato: Il premio "Migliore organizzazione di project management" (offerto da Lodestar) è stato vinto dal gruppo Just us il cui progetto mirava a realizzare un sistema basato sull'Intelligenza Artificiale per ridurre lo spreco di cibo nella Grande Distribuzione. Il gruppo era composto da Bottegoni Loris, Cambiotti Leonardo, Chihi Ines, Crocetti Valerio, Kouki Rim e Rinaldi Raffaele Domenico. Il premio "Validità delle soluzioni tecniche adottate e della loro integrazione" (offerto da Pluservice) è stato vinto dal gruppo ByteTheFuture il cui progetto mirava a realizzare un sistema intelligente per la raccolta dei rifiuti nelle strade delle città. Il gruppo era composto da Cardinali Anna, Festa Alberto, Iwendi Cynthia Onyenka, Petrella Mario Nicola, Worku Morka Mihretab e Zucaro Gilberto. Il premio "Completezza e commerciabilità del sistema" (offerto da Loccioni) è stato vinto dal gruppo ByteBandits. Il premio

"Piano di marketing, go-to-market e sviluppo del business model canvas" (offerto da eCapital) è stato vinto dal gruppo Just us. Il premio "Validità del progetto e gestione della sicurezza" (offerto da Eritel) è stato vinto dal gruppo ByteTheFuture. Il premio "Migliore idea di impresa" (offerto da Confindustria Pesaro Urbino) è stato vinto dal gruppo ByteBandits. Il premio "Innovatività dell'applicazione" (offerto da Confindustria Pesaro Urbino) è stato vinto dal gruppo ByteBandits. Il premio "Scalabilità dell'idea di business" (offerto da Biesse) è stato vinto dal gruppo Gli Ultimi! Il cui progetto mirava a realizzare un chatbot basato sull'Intelligenza Artificiale per il supporto alla certificazione ESG da parte delle aziende. Il gruppo era composto da Bartocci Alessandro, Bitew Michael, Bucci Tommaso, Cingolani Filippo e La Forgia Carlo. Il premio "Presentazione alla commissione" (offerto da "La Bulloneria" di Pesaro) è stato vinto dal gruppo Aria il cui progetto mirava a realizzare un sistema basato sull'Intelligenza Artificiale per il contrasto agli infortuni sui luoghi di lavoro. Il gruppo era composto da Albertini Alessandro, Anjulo Habtamu Samuel, Cristei Ana, Darilo Mastewal Tesfaie, Jouini Mohamed, Leonescu Davide e Nori Rocco. Questo è un comunicato stampa pubblicato il 30-03-2026 alle 14:09 sul giornale del 30 marzo 2026 0 letture.

[www.vivereancona.it/2026/03/30/allhack-ai-thon-univpm-vince-il-premio-panti-il-team-bytebandits/5381#...](http://www.vivereancona.it/2026/03/30/allhack-ai-thon-univpm-vince-il-premio-panti-il-team-bytebandits/5381#...)

## All'Hack-AI-thon **Univpm** vince il Premio Panti il team ByteBandits

Il team ByteBandits, composto da Leonardo Bordoni, Filippo Cingolani, Honja Getayawkay, Nicola Sebastianelli, Juri Vitali e Raymond Udobioroh ha vinto il Premio "Maurizio Panti" legato all'Hack-AI-Thon organizzato dall'**Università Politecnica delle Marche** e dalla Scuola Superiore dei Lions Club "Maurizio Panti".

Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di realizzare un sistema basato sull'Intelligenza Artificiale per supportare le aziende nell'individuare fornitori di materie prime che non usano tecniche di deforestazione per ottenere tali materie.

Anche quest'anno l'Hack-AI-Thon è stato dedicato all'Intelligenza Artificiale, in particolare, il tema di quest'anno era l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nel contesto della Sostenibilità ESG e si è svolto dal 26 al 27 Marzo 2026. Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale dieci, per un ammontare complessivo di 5500 euro. Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto il premio di 1.000 euro.

Il Premio Panti, alla sua nona edizione, interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre di questa **Università** e della città di Ancona, particolarmente impegnato nel preparare i giovani ad affrontare la straordinaria sfida della vita attraverso lo studio, la ricerca e l'innovazione per la crescita.

L'Hack-AI-Thon è organizzato dal Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione, Dipartimento di Management, Dipartimento di Scienze Economiche e Sociali dell'**UnivPM**, Scuola Superiore dei Lions Clubs "Maurizio Panti", Confindustria di

Pesaro Urbino, EIDOS e AIDA Aps.

Il termine Hackathon nasce dalla fusione delle parole inglesi “Hacking” e “Marathon”: si tratta, quindi, di una competizione volta a realizzare un sistema informatico in cui i partecipanti e le partecipanti collaborano per sviluppare nuove idee in poco tempo. All’Hack-AI-Thon 2026 dell’**Univpm** erano richieste agli studenti e alle studentesse competenze di varia natura, dall’Intelligenza Artificiale alla programmazione e a competenza di natura economica. I software utilizzati dovevano essere open source e le soluzioni dovevano essere potenzialmente commerciabili.

“L’Hack-AI-Thon - afferma il Rettore **Enrico Quagliarini** - rappresenta una testimonianza concreta della capacità dei nostri studenti e delle nostre studentesse di misurarsi con le sfide più attuali dell’innovazione. La crescente partecipazione e l’alto livello delle soluzioni sviluppate dimostrano come il nostro Ateneo sia un luogo in cui talento, creatività e competenze tecniche trovano spazio per esprimersi e trasformarsi in idee capaci di generare valore. L’entusiasmo dei giovani e la qualità dei progetti presentati confermano la validità di un percorso che mette al centro lo sviluppo delle competenze digitali, l’uso responsabile dell’Intelligenza Artificiale e la capacità di trasformare intuizioni in soluzioni concrete e potenzialmente commerciabili.”

L’Hack-AI-Thon è stato notevolmente apprezzato dagli studenti e dalle studentesse, il numero dei partecipanti ha raggiunto, infatti, velocemente il numero massimo possibile. In particolare, ci sono stati 54 iscritti divisi in 9 squadre, composti da studenti e studentesse iscritti ai Corsi di Laurea in Ingegneria Informatica e dell’Automazione (Triennale e Magistrale), al Corso di Laurea in Ingegneria dell’Informazione per Videogame e Realtà Virtuale, al Corso di Laurea in Digital Economics and Business, al Corso di Laurea Magistrale in Economics and Commerce, al Corso di Laurea Magistrale in Economia e Management, al Corso di Laurea in Economia e Commercio, al Corso di Laurea Magistrale in Biologia Molecolare e Applicata, al Corso di Laurea in Ingegneria Biomedica e al Corso di Laurea Magistrale in Biomedical Engineering.

L’Hack-AI-Thon è stato sponsorizzato da varie aziende ciascuna delle quali ha messo a disposizione un ulteriore premio da 500 euro.

Di seguito i vincitori dei premi e una breve presentazione del progetto presentato:

Il premio “Migliore organizzazione di project management” (offerto da Lodestar) è stato vinto dal gruppo Just us il cui progetto mirava a realizzare un sistema basato sull’Intelligenza Artificiale per ridurre lo spreco di cibo nella Grande Distribuzione. Il gruppo era composto da Bottegoni Loris, Cambiotti Leonardo, Chihi Ines, Crocetti Valerio, Kouki Rim e Rinaldi Raffaele Domenico.

Il premio “Validità delle soluzioni tecniche adottate e della loro integrazione” (offerto da Pluservice) è stato vinto dal gruppo ByteTheFuture il cui progetto mirava a realizzare un sistema intelligente per la raccolta dei rifiuti nelle strade delle città. Il gruppo era composto da Cardinali Anna, Festa Alberto, Iwendi Cynthia Onyenka, Petrella Mario Nicola, Worku Morka Mihretab e Zucaro Gilberto.

Il premio “Completezza e commerciabilità del sistema” (offerto da Loccioni) è stato vinto dal gruppo ByteBandits.

Il premio “Piano di marketing, go-to-market e sviluppo del business model canvas” (offerto da eCapital) è stato vinto dal gruppo Just us.

Il premio “Validità del progetto e gestione della sicurezza” (offerto da Eritel) è stato vinto dal gruppo ByteTheFuture.

Il premio “Migliore idea di impresa” (offerto da Confindustria Pesaro Urbino) è stato vinto dal gruppo ByteBandits.

Il premio “Innovatività dell’applicazione” (offerto da Confindustria Pesaro Urbino) è stato vinto dal gruppo ByteBandits.

Il premio “Scalabilità dell’idea di business” (offerto da Biesse) è stato vinto dal gruppo Gli Ultimi! Il cui progetto mirava a realizzare un chatbot basato sull’Intelligenza Artificiale per il supporto alla certificazione ESG da parte delle aziende. Il gruppo era composto da Bartocci Alessandro, Bitew Michael, Bucci Tommaso, Cingolani Filippo e La Forgia Carlo.

Il premio “Presentazione alla commissione” (offerto da “La Bulloneria” di Pesaro) è stato vinto dal gruppo Aria il cui progetto mirava a realizzare un sistema basato sull’Intelligenza Artificiale per il contrasto agli infortuni sui luoghi di lavoro. Il gruppo era composto da Albertini Alessandro, Anjulo Habtamu Samuel, Cristei Ana, Darilo Mastewal Tesfaie, Jouini Mohamed, Leonescu Davide e Nori Rocco.

[www.ansa.it/marche/notizie/universita\\_politecnica\\_delle\\_marche/2026/03/30/ia-contro-la-deforestazio#...](http://www.ansa.it/marche/notizie/universita_politecnica_delle_marche/2026/03/30/ia-contro-la-deforestazio#...)

## L'ia contro la deforestazione, il progetto vince il premio Panti

All'Hack-AI-Thon 2026 della **Politecnica Marche**. Vince il gruppo "ByteBandits"

Un sistema di intelligenza artificiale per aiutare le aziende a individuare fornitori di materie prime che non ricorrono alla deforestazione: è il progetto con cui il team ByteBandits ha vinto il premio

"Maurizio Panti" all'Hack-AI-Thon 2026 dell'**Università Politecnica delle Marche** di Ancona, svoltosi il 26 e 27 marzo.



La competizione - giunta alla nona edizione e dedicata quest'anno all'uso dell'ia nel campo della sostenibilità Esg - ha registrato il record di partecipanti: 54 studenti divisi in nove squadre, provenienti da corsi di laurea in ingegneria, economia e biologia. In palio dieci premi per un totale di 5.500 euro, con un primo premio da mille euro assegnato al miglior progetto per originalità, innovatività e funzionalità.

Il team vincitore - composto da Leonardo Bordoni, Filippo Cingolani, Honja Getayawkay, Nicola Sebastianelli, Juri Vitali e Raymond Udobioroh - si è aggiudicato anche i premi per la migliore idea d'impresa e per la commerciabilità del sistema.

Tra gli altri riconoscimenti, il gruppo Just us ha vinto con un progetto contro lo spreco alimentare nella grande distribuzione, ByteTheFuture con un sistema intelligente per la raccolta dei rifiuti urbani, Gli Ultimi! con un chatbot per la certificazione Esg e Aria con una soluzione per la prevenzione degli infortuni sul lavoro.

L'hackathon è organizzato dall'**Univpm** insieme a Confindustria Pesaro Urbino, alla Scuola Superiore dei Lions Club "Maurizio Panti" e ad altri partner, con il sostegno di aziende sponsor che hanno contribuito ciascuna con un premio da 500 euro.

[www.msn.com/it-it/notizie/italia/l-ia-contro-la-deforestazione-il-progetto-vince-il-premio-panti/ar-#...](http://www.msn.com/it-it/notizie/italia/l-ia-contro-la-deforestazione-il-progetto-vince-il-premio-panti/ar-#...)

## L'IA contro la deforestazione, il progetto vince il premio Panti

(ANSA) - ANCONA, 30 MAR - Un sistema di intelligenza artificiale per aiutare le aziende a individuare fornitori di materie prime che non ricorrono alla deforestazione: è il progetto con cui il team ByteBandits ha vinto il premio "Maurizio Panti" all'Hack-AI-Thon 2026 dell'**Università Politecnica delle Marche** di Ancona, svoltosi il 26 e 27 marzo. La competizione - giunta alla nona edizione e dedicata quest'anno all'uso dell'ia nel campo della sostenibilità Esg - ha registrato il record di partecipanti: 54



studenti divisi in nove squadre, provenienti da corsi di laurea in ingegneria, economia e biologia. In palio dieci premi per un totale di 5.500 euro, con un primo premio da mille euro assegnato al miglior progetto per originalità, innovatività e funzionalità. Il team vincitore - composto da Leonardo Bordoni, Filippo Cingolani, Honja Getayawkay, Nicola Sebastianelli, Juri Vitali e Raymond Udobioroh - si è aggiudicato anche i premi per la migliore idea d'impresa e per la commerciabilità del sistema. Tra gli altri riconoscimenti, il gruppo Just us ha vinto con un progetto contro lo spreco alimentare nella grande distribuzione, ByteTheFuture con un sistema intelligente per la raccolta dei rifiuti urbani, Gli Ultimi! con un chatbot per la certificazione Esg e Aria con una soluzione per la prevenzione degli infortuni sul lavoro. L'hackathon è organizzato dall'**Univpm** insieme a Confindustria Pesaro Urbino, alla Scuola Superiore dei Lions Club "Maurizio Panti" e ad altri partner, con il sostegno di aziende sponsor che hanno contribuito ciascuna con un premio da 500 euro. (ANSA).

[www.anconatoday.it/attualita/univpm-hack-ai-thon-2026-premio-maurizio-panti.html](http://www.anconatoday.it/attualita/univpm-hack-ai-thon-2026-premio-maurizio-panti.html)

## Univpm, l'intelligenza artificiale sfida la sostenibilità: i "ByteBandits" trionfano all'Hack-AI-thon 2026

Record di partecipanti e premi per la maratona tecnologica della Politecnica dedicata alle sfide ESG e alla tutela delle foreste

ANCONA - L'intelligenza artificiale non è solo il futuro, ma uno strumento concreto per salvare il pianeta. Lo hanno dimostrato i 54 studenti dell'Università Politecnica delle Marche che, dal 26 al 27 marzo, hanno partecipato all'Hack-AI-thon 2026, la maratona tecnologica dedicata quest'anno ai temi della sostenibilità ambientale, sociale e di governance. A sbaragliare la concorrenza e ad aggiudicarsi il prestigioso Premio Maurizio Panti, del valore di 1.000 euro, è stato il team ByteBandits. La squadra, composta da Leonardo Bordoni, Filippo Cingolani, Honja Getayawkay, Nicola Sebastianelli, Juri Vitali e Raymond Udobioroh, ha convinto la giuria con un progetto all'avanguardia: un sistema basato sull'IA capace di supportare le aziende nell'individuazione di fornitori di materie prime che non utilizzano tecniche di deforestazione.

L'edizione 2026 ha segnato un vero e proprio record per l'ateneo dorico, con 54 iscritti divisi in 9 squadre e un montepremi complessivo che ha raggiunto i 5.500 euro grazie a dieci diversi riconoscimenti. La trasversalità è stata la chiave del successo, con studenti provenienti da corsi di laurea differenti come Ingegneria Informatica, Economia, Biologia Molecolare e Ingegneria Biomedica, tutti impegnati a collaborare per trasformare intuizioni tecniche in soluzioni potenzialmente commerciabili. Il Rettore Enrico Quagliarini ha sottolineato come l'iniziativa rappresenti una testimonianza della capacità degli studenti di misurarsi con le sfide più attuali, dimostrando come l'ateneo sia un luogo dove il talento e la creatività trovano spazio per generare valore reale.

Oltre al trionfo dei ByteBandits, che hanno fatto il pieno di riconoscimenti ottenendo anche i premi per la commerciabilità, la migliore idea d'impresa e l'innovatività, l'evento ha messo in luce molti altri progetti di rilievo. Il gruppo Just us si è distinto nella lotta allo spreco alimentare nella grande distribuzione, vincendo i premi per il

project management e il business model offerti da Lodestar ed eCapital. Sul fronte delle smart city, il team ByteTheFuture ha convinto le aziende Pluservice ed Eritel con un sistema intelligente per la raccolta dei rifiuti urbani, mentre il gruppo Aria ha ricevuto il premio per la migliore presentazione grazie a un'applicazione dell'IA dedicata al contrasto degli infortuni sul lavoro.

Infine, il team denominato Gli Ultimi! ha ottenuto il riconoscimento per la scalabilità dell'idea di business con un chatbot specializzato nel supporto alla certificazione ESG. L'Hack-AI-thon, organizzato dai dipartimenti di Ingegneria e di Economia insieme alla Scuola Superiore dei Lions Club, si conferma un ponte fondamentale tra il mondo accademico e quello produttivo. L'iniziativa continua a onorare la memoria del professor Maurizio Panti, figura illustre di Ancona che ha dedicato la sua carriera a preparare i giovani alle sfide della vita attraverso lo studio e l'innovazione tecnologica.

[www.cronacheancona.it/2026/03/31/hack-ai-thon-univpm-vince-il-premio-panti-il-team-bytebandits/60010#...](http://www.cronacheancona.it/2026/03/31/hack-ai-thon-univpm-vince-il-premio-panti-il-team-bytebandits/60010#...)

## Hack-AI-thon **Univpm**, vince il Premio Panti il team ByteBandits

ANCONA - Il progetto sviluppato dal team aveva l'obiettivo di realizzare un sistema basato sull'Intelligenza Artificiale per supportare le aziende nell'individuare fornitori di materie prime che non usano tecniche di deforestazione per ottenere tali materie. In questa nuova edizione della competizione sono stati 54 gli iscritti divisi in 9 squadre, composti da



studenti iscritti ai vari corsi di laurea in Ingegneria Informatica Facebook X LinkedIn Whatsapp Stampa Email La premiazione dell'Hack-AI-thon **Univpm** Il team ByteBandits, composto da Leonardo Bordoni, Filippo Cingolani, Honja Getayawkay, Nicola Sebastianelli, Juri Vitali e Raymond Udobioroh ha vinto il Premio "Maurizio Panti" legato all'Hack-AI-Thon organizzato dall'**Università Politecnica delle Marche** e dalla Scuola Superiore dei Lions Club "Maurizio Panti". Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di realizzare un sistema basato sull'Intelligenza Artificiale per supportare le aziende nell'individuare fornitori di materie prime che non usano tecniche di deforestazione per ottenere tali materie. Anche quest'anno l'Hack-AI-Thon è stato dedicato all'Intelligenza Artificiale, in particolare, il tema di quest'anno era l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nel contesto della Sostenibilità ESG e si è svolto dal 26 al 27 Marzo 2026. Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale dieci, per un ammontare complessivo di 5500 euro. Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto il premio di 1.000 euro. Il Premio Panti, alla sua nona edizione, interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre di questa **Università** e della città di Ancona, particolarmente impegnato nel preparare i giovani ad affrontare la straordinaria sfida della vita attraverso lo studio, la ricerca e

l'innovazione per la crescita. L'Hack-AI-Thon è organizzato dal Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione, Dipartimento di Management, Dipartimento di Scienze Economiche e Sociali dell'UnivPM, Scuola Superiore dei Lions Clubs "Maurizio Panti", Confindustria di Pesaro Urbino, Eidos e Aida Aps. Il termine Hackathon nasce dalla fusione delle parole inglesi "Hacking" e "Marathon": si tratta, quindi, di una competizione volta a realizzare un sistema informatico in cui i partecipanti e le partecipanti collaborano per sviluppare nuove idee in poco tempo. All'Hack-AI-Thon 2026 dell'Univpm erano richieste agli studenti e alle studentesse competenze di varia natura, dall'Intelligenza Artificiale alla programmazione e a competenza di natura economica. I software utilizzati dovevano essere open source e le soluzioni dovevano essere potenzialmente commerciabili. «L'Hack-AI-Thon - afferma in una nota il rettore **Enrico Quagliarini** - rappresenta una testimonianza concreta della capacità dei nostri studenti e delle nostre studentesse di misurarsi con le sfide più attuali dell'innovazione. La crescente partecipazione e l'alto livello delle soluzioni sviluppate dimostrano come il nostro Ateneo sia un luogo in cui talento, creatività e competenze tecniche trovano spazio per esprimersi e trasformarsi in idee capaci di generare valore. L'entusiasmo dei giovani e la qualità dei progetti presentati confermano la validità di un percorso che mette al centro lo sviluppo delle competenze digitali, l'uso responsabile dell'Intelligenza Artificiale e la capacità di trasformare intuizioni in soluzioni concrete e potenzialmente commerciabili». L'Hack-AI-Thon è stato notevolmente apprezzato dagli studenti e dalle studentesse, il numero dei partecipanti ha raggiunto, infatti, velocemente il numero massimo possibile. In particolare, ci sono stati 54 iscritti divisi in 9 squadre, composti da studenti e studentesse iscritti ai Corsi di Laurea in Ingegneria Informatica e dell'Automazione (Triennale e Magistrale), al Corso di Laurea in Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale, al Corso di Laurea in Digital Economics and Business, al Corso di Laurea Magistrale in Economics and Commerce, al Corso di Laurea Magistrale in Economia e Management, al Corso di Laurea in Economia e Commercio, al Corso di Laurea Magistrale in Biologia Molecolare e Applicata, al Corso di Laurea in Ingegneria Biomedica e al Corso di Laurea Magistrale in Biomedical Engineering. L'Hack-AI-Thon è stato sponsorizzato da varie aziende ciascuna delle quali ha messo a disposizione un ulteriore premio da 500 euro. Di seguito i vincitori dei premi e una breve presentazione del progetto presentato: Il premio "Migliore organizzazione di project management" (offerto da Lodestar) è stato vinto dal gruppo Just us il cui progetto mirava a realizzare un sistema basato sull'Intelligenza Artificiale per ridurre lo spreco di cibo nella Grande Distribuzione. Il

gruppo era composto da Bottegoni Loris, Cambiotti Leonardo, Chihi Ines, Crocetti Valerio, Kouki Rim e Rinaldi Raffaele Domenico. Il premio "Validità delle soluzioni tecniche adottate e della loro integrazione" (offerto da Pluservice) è stato vinto dal gruppo ByteTheFuture il cui progetto mirava a realizzare un sistema intelligente per la raccolta dei rifiuti nelle strade delle città. Il gruppo era composto da Cardinali Anna, Festa Alberto, Iwendi Cynthia Onyenka, Petrella Mario Nicola, Worku Morka Mihretab e Zucaro Gilberto. Il premio "Completezza e commerciabilità del sistema" (offerto da Loccioni) è stato vinto dal gruppo ByteBandits. Il premio "Piano di marketing, go-to-market e sviluppo del business model canvas" (offerto da eCapital) è stato vinto dal gruppo Just us. Il premio "Validità del progetto e gestione della sicurezza" (offerto da Eritel) è stato vinto dal gruppo ByteTheFuture. Il premio "Migliore idea di impresa" (offerto da Confindustria Pesaro Urbino) è stato vinto dal gruppo ByteBandits. Il premio "Innovatività dell'applicazione" (offerto da Confindustria Pesaro Urbino) è stato vinto dal gruppo ByteBandits. Il premio "Scalabilità dell'idea di business" (offerto da Biesse) è stato vinto dal gruppo Gli Ultimi! Il cui progetto mirava a realizzare un chatbot basato sull'Intelligenza Artificiale per il supporto alla certificazione ESG da parte delle aziende. Il gruppo era composto da Bartocci Alessandro, Bitew Michael, Bucci Tommaso, Cingolani Filippo e La Forgia Carlo. Il premio "Presentazione alla commissione" (offerto da "La Bulloneria" di Pesaro) è stato vinto dal gruppo Aria il cui progetto mirava a realizzare un sistema basato sull'Intelligenza Artificiale per il contrasto agli infortuni sui luoghi di lavoro. Il gruppo era composto da Albertini Alessandro, Anjulo Habtamu Samuel, Cristei Ana, Darilo Mastewal Tesfaie, Jouini Mohamed, Leonescu Davide e Nori Rocco.

© RIPRODUZIONE RISERVATA.