

# REGOLAMENTO DELL'HACKATHON "HACK-AI-THON" DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE UNIVERSITÀ POLITECNICA DELLE MARCHE

L'Università Politecnica delle Marche – Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione, con sede in Ancona, Via Breccie Bianche 12 ("L'Università"), insieme alla Scuola Superiore dei Lions Clubs "Maurizio Panti", per l'attribuzione del premio intitolato al Prof. Maurizio Panti, promuove un evento (da ora in poi denominato, "Hack-AI-thon") finalizzato a verificare le competenze economico-organizzative e tecnico-scientifiche dei Partecipanti attraverso lo sviluppo di un progetto che dovrà concretizzare un'idea imprenditoriale centrata sulla realizzazione, e successiva commercializzazione, di un sistema software innovativo, basato sull'utilizzo di approcci, tecniche e tool di Intelligenza Artificiale, in grado di fornire una soluzione potenzialmente commerciabile, ad un problema che verrà proposto prima dell'inizio dell'Hack-AI-thon.

La partecipazione all'Hack-AI-thon è gratuita e riservata agli studenti dell'Università.

## 1. Partecipanti all'Hack-AI-thon (i "Partecipanti")

La partecipazione è riservata ai soggetti che soddisfino tutti i seguenti requisiti: (a) essere studente iscritto ad almeno al terzo anno di un corso di Laurea Triennale, oppure essere studente di un Corso di Laurea Magistrale o Dottorato di Ricerca dell'Università Politecnica delle Marche (gli studenti al secondo anno di un Corso di Laurea Triennale potranno partecipare se faranno parte di un gruppo in cui la maggioranza dei componenti è iscritto ad un anno superiore al secondo); (b) non essere dipendente, stagista, collaboratore o titolare di cariche ufficiali presso qualsiasi entità professionalmente legata alla realizzazione dell'Hack-AI-thon o alla fornitura di premi per l'Hack-AI-thon e sue eventuali società controllanti, controllate, affiliate o soggette a comune controllo, nonché dirigente, funzionario, dipendente, agenzia pubblicitaria e di promozione, rappresentante e agente di una delle stesse, o altresì parente stretto e/o convivente di una di queste figure; (c) accettare il presente Regolamento ("Regolamento"), accessibile presso il sito <http://events.dii.univpm.it/Hack-AI-thon/regolamento.pdf>.

L'Università, in qualità di organizzatrice dell'Hack-AI-thon, si riserva il diritto di verificare l'idoneità dei Partecipanti e di pronunciarsi in merito a qualsiasi controversia relativa all'Hack-AI-thon in qualsiasi momento.

## 2. Oggetto della Hack-AI-thon

L'Hack-AI-thon ha lo scopo di promuovere la creatività e le competenze economico-organizzative e tecnico/scientifiche dei Partecipanti, invitandoli a realizzare dei sistemi basati sull'Intelligenza Artificiale; tali sistemi dovranno essere innovativi sebbene potranno essere basati su software open source, o comunque legalmente accessibile senza costi; essi, inoltre, dovranno essere in grado di fornire una soluzione potenzialmente commerciabile ad un problema che verrà proposto prima dell'inizio dell'Hack-AI-thon. Tali sistemi dovranno essere presentati alla giuria al termine dell'Hack-AI-thon.

## 3. Date dell'Hack-AI-thon

L'Hack-AI-thon si terrà in data 27-28 Marzo 2025.

La valutazione dei progetti avverrà in data 28 Marzo 2025 ed inizierà dopo la presentazione dei sistemi sviluppati da parte dei Partecipanti. La comunicazione dei vincitori verrà data al termine della stessa giornata.

## 4. Condizioni per la partecipazione all'Hack-AI-thon

La partecipazione all'Hack-AI-thon è totalmente gratuita. Il modulo di partecipazione dovrà essere compilato da ciascun Partecipante e dovrà essere consegnato prima dell'inizio dell'Hack-AI-thon.

## 5. Garanzie

Partecipando all'Hack-AI-thon, ciascun Partecipante garantisce che il sistema sviluppato: (i) viene creato durante l'Hack-AI-thon ed è un'opera originale del Partecipante (sebbene quest'ultimo possa far uso di qualsiasi software open source o comunque legalmente accessibile senza costi); (ii) 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; (iii) 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; (iv) non costituisca l'oggetto di contratto con terzi; (v) 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 o di qualunque altra persona o società; (vi) non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (incluse 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

# **REGOLAMENTO DELL'HACKATHON "HACK-AI-THON"**

## **DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE**

### **UNIVERSITÀ POLITECNICA DELLE MARCHE**

o inappropriato; (vii) non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona; (viii) non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

#### **6. Valutazione dei sistemi**

Tutti i sistemi realizzati saranno valutati al termine dell'Hack-AI-thon da una giuria composta da sei membri designati dall'Università e dalla Scuola Superiore dei Lions Clubs, che si assicureranno che essi siano idonei per l'Hack-AI-thon e che rispettino il Regolamento. I sistemi verranno valutati sulla base dei seguenti criteri:

- innovatività dell'idea;
- corrispondenza con il tema dell'Hack-AI-thon;
- completezza e commerciabilità;
- presentazione alla giuria;
- piano di marketing e go-to-market
- sviluppo del business model canvas
- sostenibilità economica del progetto con previsione di costi e ricavi
- interfaccia grafica e user experience.

Al miglior sistema dell'Hack-AI-thon verrà attribuito il premio intitolato al Prof. Maurizio Panti. Ulteriori premi potranno essere assegnati dagli sponsor tecnici direttamente al gruppo valutato da ciascuno sponsor come migliore rispetto ad una delle caratteristiche del sistema. Le caratteristiche oggetto dei premi saranno individuate dal Comitato Tecnico Scientifico e comunicate sul sito dell'Hack-AI-thon prima dell'inizio di quest'ultimo.

#### **7. Dati personali**

L'Università tratterà i dati personali dei Partecipanti esclusivamente ai fini della gestione dell'Hack-AI-thon. Tutte le attività di trattamento saranno svolte nel rispetto del D.lgs 196 del 30 giugno 2003, nel rispetto del General Data Protection Regulation (GDPR) europeo.

#### **8. Proprietà intellettuale**

Al partecipanti sono riconosciuti, come previsto dalle vigenti normative, il diritto d'autore e i diritti esclusivi sui sistemi sviluppati, comprensivi del diritto di sfruttamento economico, nonché il diritto di effettuare o autorizzare la riproduzione, la traduzione, l'adattamento, la trasformazione, la modificazione e la distribuzione in qualsiasi forma del software.

#### **9. Responsabilità e forza maggiore**

L'Università si riserva il diritto di escludere alcuni Partecipanti dall'Hack-AI-thon ove tali persone abbiano violato il presente Regolamento o sia ragionevole ritenere che tale violazione si sia verificata. L'Università non ha alcun obbligo di informare tali persone delle ragioni della loro esclusione. L'Università si riserva il diritto di abbreviare, prolungare, modificare o annullare l'Hack-AI-thon in casi di forza maggiore, senza che ciò comporti una responsabilità da parte di essa. Il Regolamento sarà, di conseguenza, aggiornato a seconda delle necessità.

Allo stesso modo l'Università non avrà alcuna responsabilità nel caso in cui l'accesso al Sito Internet dell'Hack-AI-thon e/o la sua consultazione risultino difficoltosi o persino impossibili per i Partecipanti. Iscrivendosi, i Partecipanti manlevano l'Università e la Scuola Superiore dei Lions Clubs, così come i loro rispettivi dipendenti, agenti, rappresentanti, quadri e dirigenti 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 la cui esclusione non è consentita dalla legge).

#### **10. Contestazioni**

La partecipazione all'Hack-AI-thon comporta a pieno titolo e automaticamente l'accettazione senza riserve del presente Regolamento da parte dei Partecipanti. Ogni contestazione, di qualsivoglia natura, relativa al presente Regolamento o all'Hack-AI-thon, sarà decisa senza possibilità di appello a discrezione dell'Università e dalla Scuola Superiore dei Lions Clubs.

**REGOLAMENTO DELL'HACKATHON "HACK-AI-THON"  
DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE  
UNIVERSITÀ POLITECNICA DELLE MARCHE**

**11. Legge applicabile**

Il presente Regolamento è disciplinato dal diritto Italiano. Per ogni controversia relativa all'Hack-AI-thon sarà esclusivamente competente il Foro di Ancona.