



# HackUNIVPM2018



# HackUNIVPM2018



## ➤ Agenda

- Benvenuto e saluti degli organizzatori
- Comunicazione ed illustrazione del tema
- Indicazioni sullo sviluppo dell'aspetto imprenditoriale del progetto e sul taglio comunicativo della presentazione finale
- Regolamento Hackathon e note tecniche
- Presentazioni aziende partner
- Domande/risposte



# Tema HackUNIVPM2018

Alessandro Cucchiarelli - DII - UNIVPM

## Spunti



**Web**



**Servizi**



**Circolare**



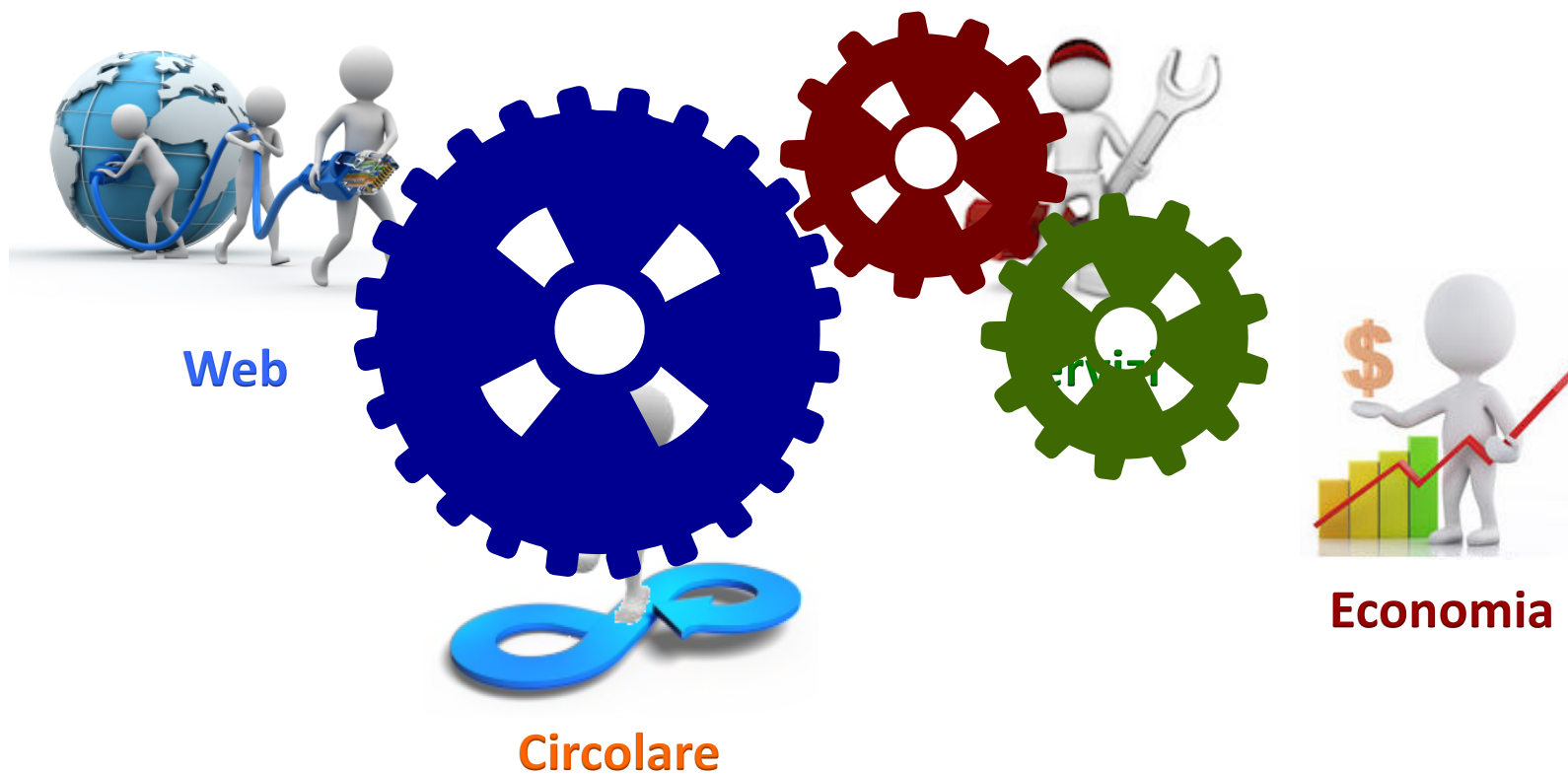
**Economia**



# Tema HackUNIVPM2018

Alessandro Cucchiarelli - DII - UNIVPM

## Spunti





# Tema HackUNIVPM2018

Alessandro Cucchiarelli - DII - UNIVPM

Un'Applicazione **Web** per l'erogazione di **Servizi**  
legati all' **Economia Circolare**

# Tema HackUNIVPM2018

Alessandro Cucchiarelli - DII - UNIVPM



## Economia circolare: cosa è?

- L'**economia circolare** è un sistema economico **pianificato per riutilizzare i materiali** in successivi cicli produttivi, **riducendo al massimo gli sprechi**
- Caratterizzata da un modello che **sostituisce** il ciclo produttivo **lineare** produzione-consumo-smaltimento con quello **circolare** produzione-consumo-riuso



## Trasformare il Rifiuto in Risorsa

# Info Evento

## ➤ **Quando: 29 – 30 Novembre 2018**

### ➤ Giovedì 29 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 30 Novembre

- 14:00- Termine Sviluppo progetti
- 14:15- Presentazione progetti
- 16:30- Valutazione progetti
- 17:30- Proclamazione dei team vincitori, premiazioni 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;
- non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.



# 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;

## ➤ **Accettazione esplicita del Regolamento (scaricabile dal Sito Web)**

## ➤ "Premio Panti" (1000€) - 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)

## ➤ Chi valuta:

- Giuria Tecnica (Bompani, Cardinali, Cecchini, Morbidoni, Potena)
- Giuria Popolare (gli stessi partecipanti)

# Premi

## ➤ Premi per l'applicazione e il processo di sviluppo (500€ ciascuno):

- Innovatività dell'applicazione ([TeamSystem](#))
- Validità delle soluzioni tecniche adottate ([Vendini](#))
- User Interface e User Experience ([Grottini Lab.](#))
- Completezza del prototipo di applicazione ([Facile.it](#))
- Qualità dell'applicazione ([Loccioni](#))
- Organizzazione del lavoro di gruppo ([Nautes](#))

## ➤ Chi valuta:

- Esperti delle aziende che sponsorizzano il premio (seguiranno la due-giorni di sviluppo analizzando il lavoro dei gruppi e fornendo suggerimenti per gli aspetti che valuteranno)

# Modalità di svolgimento

## ➤ Gruppi

- Definizione fino al 29/11, prima dell'inizio dell'Hackathon
- Numero massimo di membri per gruppo: illimitato
- Per contatti finalizzati alla formazione dei gruppi, usare la pagina **Facebook dell'evento** (**HackUNIVPM 2018**) o la **mailing list** [hackunivpmfree@dii.univpm.it](mailto:hackunivpmfree@dii.univpm.it)

## ➤ 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 29-30/11 - cena 29/11 - 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: Fedora 28 x86\_64
- Apache: 2.4.34
- MariaDB: 10.2.19-1
- PHP: 7.2.12-1
- PhpMyAdmin: 4.8.3-1
- Protocolli abilitati:
  - **http/https** (web),
  - **ssh** (login remoto),
  - **vnc** (desktop remoto),
  - **scp** (file transfer)
- Account: utente semplice con accesso ai privilegi di root (**sudo su**)
- **Distribuzione account al termine della presentazione**



THE ITALIAN  
EDUCATION  
& RESEARCH  
NETWORK

# Ricorda

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

DOMANDE

