

# Regolamento Hackathon

## Art. 1 - Introduzione e tema

L'Hackathon è un laboratorio ideativo, sotto forma di concorso di idee, che si svolgerà dalle 10 del giorno 28 novembre alle 10.00 del 29 Novembre 2025 a Rovereto, presso TSpace in via delle Scuole 24, Rovereto.

L'Hackathon è organizzato da Trentino Sviluppo (di seguito "Organizzatore"). L'iniziativa è parte del programma Lead Generation dell'Area Startup e Innovazione.

L'iniziativa è pensata per favorire la nascita di **nuovi progetti imprenditoriali digitali**, capaci di unire creatività, intelligenza artificiale e visione di mercato.

Durante l'AI Sprint 24H, i partecipanti lavoreranno in team per ideare e sviluppare in sole 24 ore un **MVP (Minimum Viable Product)** funzionante, utilizzando strumenti di **AI generativa** per la progettazione e lo sviluppo delle proprie idee.

Le principali sfide proposte ruoteranno attorno a:

- **Applicazioni pratiche dell'intelligenza artificiale**, in ambiti di progettazione e sviluppo.
- **Validazione rapida delle idee**, con focus su prodotto, target e modello di business.
- **Prototipazione e presentazione**, per realizzare e mostrare una demo concreta, pronta per essere evoluta in un progetto reale o startup.

## Art.2 - Destinatari e modalità di partecipazione

L'Hackathon è rivolto a studenti, founder, aspiranti imprenditori, business developer, creativi, professionisti, e a tutte le cittadine e cittadini appassionati di Tech e di un uso proattivo dell'AI. Tutti i partecipanti devono essere maggiorenni.

Le iscrizioni saranno aperte dalle ore 9:00 del 05/11/25 fino alle ore 12:00 del 25/11/25.

Fino ad esaurimento posti. Gli iscritti oltre il limite verranno ricontattati solo in caso di rinunce.

Per annullare o modificare l'iscrizione, scrivere a [areastartup@trentinosviluppo.it](mailto:areastartup@trentinosviluppo.it)

Ogni gruppo potrà essere composto da 2 a 3 persone, preferibilmente con competenze miste. La partecipazione è consentita anche a partecipanti singoli che vogliono realizzare la propria idea.

Non sono previste attrezzature informatiche fornite: ogni partecipante dovrà utilizzare il proprio dispositivo (laptop).

Ad ogni team verranno forniti due account a titolo gratuito per poter realizzare il proprio progetto: OpenAI e Lovable.

### **Art.3 - Requisiti di ammissione**

Per essere ammessi:

1. Ogni partecipante deve registrarsi tramite la piattaforma Agorà al seguente link: <https://agoraspid.trentinosviluppo.it/Modules/CallForPapers/PublicSubmitRequest.aspx?type=RequestForMembership&View=None&idCall=20376>
2. I partecipanti devono essere maggiorenni al momento dell'iscrizione.

### **Art.4 - Norme di comportamento**

Ogni partecipante si impegna a:

- rispettare gli altri;
- seguire le regole e le indicazioni dell'Organizzatore;
- rispettare il regolamento di uso degli spazi di TSpace;
- non violare copyright o altri diritti;
- proporre solo progetti originali;
- non ostacolare il corretto svolgimento dell'evento;
- manlevare l'Organizzatore da qualsiasi responsabilità per condotte illecite.
- È vietato utilizzare strumenti digitali o software in modo improprio o contrario ai termini d'uso delle piattaforme fornite (OpenAI, Lovable, ecc.).

In caso di violazione, l'Organizzatore si riserva il diritto di escludere i partecipanti.

### **Art.5 - Mentoring**

Durante l'Hackathon, i partecipanti avranno supporto gratuito da parte di due sviluppatori e dal relatore Marco Brandi. I mentor affiancheranno i gruppi per supportare e rispondere ad eventuali dubbi, ma non faranno parte dei team.

### **Art.6 - Giuria e votazioni**

I gruppi presenteranno le loro proposte con un pitch di massimo 5 minuti illustrando l'idea, la demo e il potenziale di sviluppo futuro.

Le proposte saranno valutate da una Giuria tecnica nominata dall'Organizzatore.

I criteri di valutazione sono i seguenti:

<b>Criterio</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Punteggio massimo</b>
<b>1. Originalità e innovazione</b>	Grado di novità dell'idea, chiarezza del problema individuato e potenziale di mercato della soluzione proposta.	<b>35 punti</b>
<b>2. Utilizzo avanzato dell'AI e complessità tecnica</b>	Capacità di impiegare in modo consapevole e creativo strumenti di intelligenza artificiale per generare reale valore nel progetto.	<b>30 punti</b>
<b>3. Impatto comunicativo e capacità di presentazione</b>	Efficacia del pitch nel trasmettere la visione, il valore e la fattibilità del progetto.	<b>20 punti</b>
<b>4. User Experience e valore per l'utente finale</b>	Chiarezza del flusso d'uso, semplicità del prototipo e coerenza tra bisogni dell'utente e soluzione proposta.	<b>15 punti</b>

Le decisioni della Giuria sono vincolanti, definitive, insindacabili e saranno comunicate alla fine dell'Hackathon al momento della premiazione.

### **Art.7 - Premi**

Verranno premiate le prime 2 idee classificate. I premi consisteranno in:

1° Posto — Abbonamento gratuito semestrale per l'accesso giornaliero a TSpace a partire dal 2026

2° Posto — Abbonamento gratuito trimestrale per l'accesso giornaliero a TSpace a partire dal 2026

### **Art. 8 - Proprietà intellettuale**

Ad ogni partecipante di ciascun Team è riconosciuta la titolarità del progetto elaborato durante l'Hackathon.

Con l'iscrizione, i partecipanti:

- autorizzano l'Organizzatore a pubblicare e diffondere informazioni di carattere generale i progetti;
- garantiscono la titolarità e originalità dell'idea, sollevando l'Organizzatore da ogni responsabilità;
- si impegnano a non violare brevetti, copyright o altri diritti;
- si obbligano a manlevare e tenere indenne l'Organizzatore da qualsiasi rivendicazione.

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'Organizzatore non è responsabile di eventuali sviluppi successivi ispirati alle idee emerse durante l'Hackathon.

L'Organizzatore non è responsabile di problemi tecnici relativi a download, installazioni o funzionamento delle applicazioni.

#### **Art.9 — Note organizzative e logistiche**

Ogni team avrà un tempo prestabilito per il pitch conclusivo, che dovrà includere una breve introduzione al problema, alla soluzione/idea, la dimostrazione dell'MVP, potenziale sviluppo futuro, brevi sessioni di domande.

Si prevedono 5 minuti a partecipante che possono essere aumentati se i partecipanti saranno meno di 20. La giuria potrà decidere di introdurre ulteriori parametri o modificare i criteri sopra indicati in funzione del numero di partecipanti e della tipologia di progetti presentati.

L'Organizzatore 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.