



REGIONE
LAZIO



Allegato I REGOLAMENTO HACK FOR TEAM BUILDING

#H4TB

Lazio Innova, in collaborazione con Tree srl e Mylia/Adecco S.p.A., e con le imprese Revera srl e Keiron srl, promuove un *Hackathon*, ossia una maratona di progettazione alla quale partecipano, a vario titolo, esperti di diversi settori dell'informatica e figure trasversali umanistiche (sviluppatori di software, programmatori, grafici, hr, formatori, project manager, marketer, ecc.) e che si propone di favorire l'incontro fra domanda e offerta di innovazione, oltre che di accompagnare i processi di trasferimento tecnologico e di accelerazione dell'innovazione nel tessuto produttivo, con particolare riferimento alle Micro, Piccole e Medie Imprese.

(Periodo: 15 –17 marzo 2024)

Premesso che:

Per promuoverne l'utilizzo si è ritenuto opportuno utilizzare la filosofia dell'Open Innovation, ossia partire dall'esistenza di un potenziale utilizzatore che lancia una sfida agli innovatori; Il progetto proposto consiste nell'organizzazione di un Hackathon incentrato sull'utilizzo combinato della realtà virtuale (VR) e della fabbricazione digitale per promuovere l'innovazione tecnologica nel settore del *Team Building* aziendale.

L'obiettivo principale dell'evento è quello di riunire menti creative e appassionate di tecnologia per collaborare alla realizzazione di prototipi di applicazioni che possano supportare le aziende nei processi e nelle attività di *Team Building*, utilizzando queste due tecnologie emergenti: VR e tecnologie digitali.

Grazie alla tecnologia della VR è possibile realizzare, infatti, simulazioni immersive di attività collaborative che rafforzino lo spirito di cooperazione dei partecipanti e li sproni a lavorare in gruppo per raggiungere obiettivi specifici.

Gli **obiettivi specifici** del **#H4TB**:

- Promuovere l'innovazione tecnologica: l'Hackathon mira a stimolare l'innovazione nell'ambito della realtà virtuale e della fabbricazione digitale, consentendo ai partecipanti di esplorare nuove idee e sviluppare soluzioni creative che sfruttino appieno il potenziale di queste tecnologie.
- Favorire la collaborazione: il progetto mira a creare un ambiente collaborativo in cui gli esperti di realtà virtuale, fabbricazione digitale, sviluppatori, designer e altri professionisti possano unire le proprie competenze e lavorare insieme per risolvere sfide tecnologiche.
- Sperimentare l'interazione tra realtà virtuale e fabbricazione digitale: l'evento offrirà ai partecipanti l'opportunità di sperimentare l'interazione tra VR e fabbricazione digitale, esplorando come queste tecnologie possono integrarsi e potenziarsi reciprocamente. Gli utenti avranno a disposizione materiali e tecnologie quali:
 - visori HMD di varia natura
 - microcontrollori ed elettronica per la prototipazione



REGIONE
LAZIO



- macchine CNC quali stampanti 3d, laser cutter, frese ecc.

Articolo 1 Oggetto del regolamento

Scopo del presente Regolamento è quello di disciplinare la partecipazione, secondo i criteri e le modalità riportate negli articoli successivi, dei partecipanti al Hack for *Team Building* organizzato da Lazio Innova Spazi Attivi di Ferentino e Zagarolo nelle date del 15-17 marzo 2024.

Articolo 2 Destinatari e posti disponibili

Sono ammessi alla selezione le seguenti tipologie di partecipanti: programmatori, 2D/3D artist, marketer, designer UX/UI e figure trasversali umanistiche che hanno idee e/o progetti innovativi da proporre e sviluppare in *Team* multidisciplinari.

Nel dettaglio, programmatori che conoscano i linguaggi di programmazione *c#*, *c++* - game engine: Unity 3d, Unreal Engine; 2D/3D Artist con competenze nell'utilizzo 2D: photoshop, illustrator o simili e 3D: maya, blender o simili substance, quixel o simili; UI/UX Designer, Game Designer e Sound Designer.

Alla scadenza del termine per l'invio delle Candidature, verranno valutate le prime 50 richieste pervenute in linea con le tematiche dell'hackathon in oggetto. In caso di rinunce, saranno valutate le successive candidature pervenute seguendo l'ordine cronologico.

Lazio Innova si riserva di ammettere un numero superiore di partecipanti qualora se ne ravvisassero le condizioni.

La partecipazione è consentita fino ad un massimo di 50 persone, che potranno candidarsi sia singolarmente che in *Team* ovvero di 9/10 *Team* da massimo 5 persone.

L'iniziativa verrà realizzata solo al raggiungimento di almeno 30 partecipanti.

Verranno privilegiati i progetti a carattere innovativo che possano rappresentare una reale opportunità di innovazione implementabile dalle aziende con tempi contenuti.

Per garantire l'effettiva rappresentatività multidisciplinare e la presenza di competenze indispensabili per la formazione dei *Team*, chi si candida come singolo verrà inserito in *Team* di lavoro con altri candidati come singoli, oppure assegnato a un *Team* precostituito. In caso di candidatura di *Team* che non raggiungano il massimo di 5 componenti, tenendo conto anche delle aree curriculari di competenza, verranno aggregati partecipanti singoli al fine di provare a raggiungere una distribuzione quanto più eterogenea delle competenze.

Tutti i *Team*, sia quelli di nuova costituzione che precostituiti, saranno così composti da un minimo di 3 fino ad un massimo di 5 membri, sempre in ottica di multidisciplinarietà.



REGIONE
LAZIO



Articolo 3

Programma e attività del #H4TB

2 giorni e mezzo di Hackathon, maratona di idee *full immersion* in modalità ibrida, nel mondo VR e prototipazione di applicazioni, con l'obiettivo di costruire soluzioni funzionanti che agevolino il *Team Building*:

- **max 50 partecipanti**, tra programmatori, 2D/3D artist, marketer, designer UX/UI e figure trasversali umanistiche, divisi in **9/10 Team**. Nel dettaglio, programmatori che conoscano i linguaggi di programmazione c#, c++ - game engine: Unity 3d, Unreal Engine; 2D/3D Artist con competenze nell'utilizzo 2D: photoshop, illustrator o simili e 3D: maya, blender o simili substance, quixel o simili; UI/UX Designer, Game Designer e Sound Designer; Hr, formatori, PM, ecc.
- **8 risorse**, tra tutor e mentor, a supporto dei *Team*.

L'agenda è strutturata in modo da permettere ai partecipanti di ottimizzare le ore di lavoro ai tavoli e le ore dedicate all'apprendimento di nuove competenze grazie a workshop verticali e trasversali, erogati online e on site.

La maratona di progettazione si terrà presso lo Spazio Attivo Lazio Innova di Ferentino.
L'appuntamento online è per il **15 marzo 2024 alle 15.00**.

Il **16 marzo alle 9.00**, i *Team* e i singoli partecipanti raggiungeranno direttamente lo Spazio Attivo Lazio Innova di Ferentino, dove avranno la possibilità di conoscersi e integrarsi attraverso azioni di *Team forming* e *building*.

Durante l'*Hackathon* verranno tenuti 2 mini-workshop sul verticale della challenge e 1 mini-workshop trasversale per accompagnare i partecipanti a 360° nello sviluppo concreto dei prototipi e nella presentazione alla giuria delle proprie idee durante la pitch session.

I workshop verranno erogati da mentor esperti, messi a disposizione dal Fab Lab e dai partner.

Durante l'*Hackathon* verranno utilizzate delle modalità di gamification per il *Team Building* e apprendimento interattivo, grazie all'utilizzo di tool digitali a disposizione per i partecipanti e ad alcune attività on site.

Di seguito il programma dettagliato *Hybrid Hackathon*:

Online Virtual building #H4TB

15 marzo 2024

- 15:00-15:15 Accrediti dei partecipanti su *virtual building*
- 15:15-15:45 Saluti istituzionali
- 15:45-16:30 Presentazione della *challenge* e dei *partner*
- 16:30-17:30 *Workshop I: Pitch Training*, a cura di Opinho
- 17:30-18:30 Start lavori con supporto mentor
- 18:30-24:00 *Team at work* in autonomia sul *Virtual building* aperto h24

Onsite Spazio Attivo Ferentino

16 marzo 2024

- 09:00-09:30 Registrazione dei partecipanti onsite
- 09:30-10:00 Visita e presentazione dello Spazio Attivo e del Fab Lab
- 10:00-10:30 Attività di *icebreaking* e *Team Building*: "*Work in progress Team*" a cura di Mylia
- 10:30-12:00 *Workshop II "Game On! Come il Game e la Gamification possono Trasformare la Formazione Aziendale"*, a cura di Keiron
- 11:30-13:00 *Team at work*
- 13:00-14:00 *Break*



- 14:00-15:00 *Workshop III “Catalyzing collaboration: costruire connessioni tangibili tramite esperienze condivise in realtà virtuale”*, a cura di Revera srl
- 15:30-24:00 *Team at work*

Onsite Spazio Attivo Ferentino

17 marzo 2024

- 09:00-13:00 *Team at work*
- 13:00-14:00 *Break*
- 14:00-15:00 *Check presentazioni con i mentor*
- 15:00 *Consegna lavori*
- 15:00-17:00 *Pitch battle (5 min + 3 q&a)*
- 17:00-17:30 *Valutazione della giuria*
- 17:30-18:00 *Premiazione*

Articolo 4

Premi e criteri di valutazione

A conclusione dell'ultima giornata (17 marzo), ogni *Team* dovrà presentare a una platea di esperti e possibili finanziatori il proprio *Pitch* e prototipo, avendo a disposizione un massimo di cinque minuti. Verranno premiati i primi 2 migliori progetti.

Lazio Innova mette in palio **1° premio da 5.000 euro per il miglior Team e Progetto elaborato, un premio da 2.500 euro per il secondo miglior Team e Progetto elaborato.**

I premi saranno suddivisi tra i componenti dei Team vincitori al lordo degli oneri fiscali applicabili. Sono a carico di ciascun percettore effettivo del premio (sia in danaro che di altra natura) tutti gli obblighi e/o adempimenti di qualsiasi specie (tributari, contabili, ecc.) connessi con e/o dipendenti dalla percezione di tale premio e/o, se del caso, dalla fruizione del servizio fornito.

L'Organizzatore e i partner collaboratori non si assumono alcuna responsabilità per eventuali errori, omissioni e/o mancato rispetto di quanto sopra da parte dei Partecipanti.

Accederanno alla fase finale di premiazione i *Team* che avranno maturato una frequenza per singolo membro del *Team* pari all'80% delle ore previste dalla maratona.

Di seguito i criteri di valutazione che saranno adottati dalla Giuria.

criterio	Punteggio
----------	-----------

<p>Innovatività e originalità soluzione</p> <ul style="list-style-type: none"> - La novità e l'originalità dell'esperienza proposta per il <i>Team building</i>; - L'efficacia nel coinvolgere gli utenti attraverso interfacce intuitive e esperienze immersive; 	<p>da 0 a 5</p>
<p>Fattibilità e scalabilità della soluzione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Costi e tempi di sviluppo e implementazione - Scalabilità della soluzione proposta 	<p>da 0 a 5</p>
<p>Attinenza agli obiettivi proposti</p> <ul style="list-style-type: none"> - La soluzione è in linea con la challenge - Utilità e valore del progetto 	<p>da 0 a 5</p>
<p>Chiarezza e completezza della presentazione e del pitch</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design della presentazione - Chiarezza espositiva 	<p>da 0 a 5</p>
<p>Realizzabilità, funzionalità e design del prototipo (BONUS PARTNER TECNICI)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funzionalità del prototipo - Design del prototipo - Sostenibilità del prototipo 	<p>3</p>

Ai fini dell'attribuzione dei premi in denaro, i *Team* con i progetti posizionati in posizione utile in graduatoria dovranno aver raggiunto il punteggio minimo di 14/23.

Lazio innova si riserva la possibilità di non assegnare uno o più premi.

Articolo 5
Benefici per i partecipanti



REGIONE
LAZIO



Creare prototipi funzionanti: i partecipanti saranno incoraggiati a sviluppare prototipi funzionanti utilizzando la realtà virtuale e la fabbricazione digitale. Saranno forniti materiali e risorse per consentire loro di creare prototipi che dimostrino l'applicazione pratica delle loro idee. L'idea è quella di produrre applicativi fruibili tramite visori HMD che "parlino" con hardware ad hoc realizzato durante l'evento (es. controller custom, sensoristica di vario tipo ecc.).

Favorire l'apprendimento e la condivisione delle conoscenze: durante l'Hackathon, saranno organizzate sessioni di formazione, workshop e talk tenuti da esperti nel campo della realtà virtuale e della fabbricazione digitale, sul *Team Building* e *Pitch Training*. Ciò consentirà ai partecipanti di ampliare le proprie conoscenze e di apprendere nuove competenze.

Articolo 6

Domanda di partecipazione, selezione dei partecipanti e scadenza

La domanda di partecipazione alla Call "#H4TB" potrà essere inoltrata compilando l'apposita sezione dedicata sul sito internet www.lazioinnova.it comprensiva di:

- dati anagrafici;
- cv, portfolio o altri allegati (ad es. un video);
- informativa privacy compilata e sottoscritta da ogni partecipante.

Il video eventuale dovrà avere dimensione max pari a 10 MB.

Il termine fissato per la presentazione delle domande è il **01/03/2024**

Alla scadenza del termine per l'invio delle Candidature, verranno valutate le prime 50 richieste pervenute in linea con le tematiche dell'hackathon in oggetto. In caso di rinunce, saranno valutate le successive candidature pervenute seguendo l'ordine cronologico.

Lazio Innova si riserva di ammettere un numero superiore di partecipanti qualora se ne ravvisassero le condizioni.

Articolo 7

Motivi di esclusione

Potrà essere disposta l'esclusione della candidatura per i seguenti motivi:

- assenza dei requisiti previsti nell'Avviso;
- la documentazione presentata risulta incompleta;
- la documentazione viene presentata in maniera difforme da quanto previsto nell'Avviso (allegato I);
- la documentazione viene presentata fuori dai termini previsti nell'avviso.

L'avvenuta ammissione al percorso sarà comunicata tramite mail.

Articolo 8

Trattamento dei dati personali

I dati personali forniti, in virtù della partecipazione al presente bando, saranno oggetto di trattamento nel rispetto di quanto previsto dalla normativa vigente (allegato 3)



REGIONE
LAZIO



Articolo 9

Disposizioni finali

Lazio Innova si riserva la facoltà di modificare o prorogare i termini per la presentazione delle domande di ammissione ed annullare la maratona dandone comunicazione attraverso il proprio sito web.