

## REGOLAMENTO

### TIMBOX Hackathon II Edizione 2018

Oggi si fa sempre più frequente (specialmente all'estero) il dibattito sulle molteplici applicazioni della tecnologia *Mixed Reality*. Realtà Virtuale (VR) e Realtà Aumentata (AR) stanno cambiando il modo in cui le persone percepiscono e interagiscono sia con il mondo digitale sia con quello fisico/reale. I confini tra mondo virtuale e mondo fisico si stanno sempre più sfumando, tanto che si tende sempre meno a parlare di mondo reale come netta contrapposizione a quello digitale. In questo contesto, si è ormai diffuso il concetto di *Mixed Reality*: VR e AR, combinate all'Internet of Things (IoT), applicazioni e servizi di Intelligenza Artificiale, piattaforme conversazionali cambieranno già a partire dal 2018 il modo di accedere (e fruire) ad informazioni visibili, con una esperienza onnipresente ed immersiva in moltissimi contesti.

Le società *Telecom Italia S.p.A.*, *Engineering Ingegneria Informatica S.p.A.*, *Clariter S.r.l.* e *Sogetel S.r.l.* (nel seguito "Organizzatori") organizzano la seconda edizione del #TIMBOXHackathon, con l'obiettivo di sviluppare potenziali servizi, erogabili attraverso il Set Top BOX di TIM, basati sulla tecnologia *Mixed Reality* (Realtà Virtuale - VR e Realtà Aumentata - AR).

## REGOLAMENTO

### (Parte I)

#### 1. Organizzatori del Contest

Sono **Organizzatori** dell'iniziativa #TIMBOXHackathon II Edizione 2018 (di seguito definita anche semplicemente "Contest"): *Telecom Italia S.p.A.*, *Engineering Ingegneria Informatica S.p.A.*, *Clariter S.r.l.* e *Sogetel S.r.l.* Le predette società contribuiranno all'evento fornendo "mentor" che, tramite la loro expertise, forniranno informazioni sul TIM BOX e le sue caratteristiche, sulla tecnologia -*Mixed Reality* e la gestione di Community.

#### 2. Obiettivi del #TIMBOXHackathon II Edizione 2018

L'obiettivo del Contest è quello di sviluppare potenziali servizi, erogabili attraverso il Set Top BOX di TIM, il TIM BOX, basati sulla tecnologia *Mixed Reality*.

#### 3. Data e luogo del Contest

Il Contest #TIMBOXHackathon II Edizione 2018 avrà luogo a partire dalle ore 10,00 del giorno 27 Settembre 2018 e fino alle ore 18,00 del giorno 28 Settembre 2018 presso la sede del Centro Studi Città di Orvieto (CSCO), in Piazza Corsica 2/a e presso la Sala dei 400, Palazzo del Capitano del Popolo, Piazza del Popolo I. Per eventuali esigenze tecniche e organizzative gli Organizzatori del Contest si riservano la facoltà di cambiare giorno, orario, e sede del Contest, dandone comunicazione con congruo anticipo ai partecipanti.

#### 4. Destinatari

Il Contest è aperto a coloro che siano interessati alla tecnologia e all'innovazione. E' rivolto, in particolare, a n. 40 giovani di età compresa tra i 18 e i 35 anni, compiuti alla data di svolgimento del Contest, interessati al tema *Mixed Reality* e che si iscriveranno sul sito <http://hackathon.eng.it> , **entro il 16 Settembre 2018**, con le modalità di seguito dettagliate.

## **5. Criteri di ammissione e regole di partecipazione**

L'iscrizione e la partecipazione al Contest è completamente gratuita. Per iscriversi al Contest è necessario registrarsi compilando l'apposito *form online* presente sul sito dedicato: <http://hackathon.eng.it> a partire dal 27 Agosto 2018 fino al **16 Settembre 2018**. L'iscrizione al Contest implica l'accettazione incondizionata del presente regolamento e la presa visione dell'Informativa Privacy.

Le specifiche relative alla registrazione sono riportate nella parte II del regolamento "Fasi di Partecipazione".

I partecipanti regolarmente registrati ed ammessi a partecipare al contest, verranno suddivisi in piccoli gruppi di lavoro (Team) composti da un minimo di 4 a un massimo di 5 persone ciascuno e riceveranno una email di comunicazione della avvenuta selezione entro il 18 settembre. Gli Organizzatori del Contest si riservano la facoltà di autorizzare la partecipazione di gruppi di lavoro già costituiti e comunque la più ampia discrezionalità nella composizione degli stessi Team. I componenti di ciascun Team garantiscono che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sono veritiere e prendono atto che ogni decisione presa dall'organizzazione del Contest verrà accettata incondizionatamente. Per i partecipanti ammessi al Contest si procederà, nella fase di accredito, alla verifica delle generalità dichiarate all'atto dell'iscrizione.

L'ammissione dei candidati al Contest è riservata ad un numero massimo di n. 40 partecipanti, che saranno selezionati da una commissione interna composta da membri degli organizzatori in base a criteri di valutazione del CV e di attinenza alla tematica del Contest stesso. L'incompletezza e/o non corrispondenza al vero delle informazioni inserite all'atto della registrazione determinerà l'esclusione del candidato dalla competizione. In caso di rinuncia di un candidato a partecipare al Contest, si procederà alla sostituzione con altro candidato rispettando il principio della priorità temporale acquisita attraverso l'iscrizione.

I partecipanti si impegnano a non presentare applicazioni già candidate ad altre iniziative simili. Le idee e i progetti dei partecipanti saranno presentati nel corso della giornata finale del Contest, ovvero il 28 Settembre. Con l'accettazione del presente regolamento e la partecipazione al Contest, ciascun partecipante si impegna per tutta la durata del Contest a utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messe a disposizione da parte degli organizzatori, con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste dagli organizzatori del Contest e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose.

I partecipanti al Contest prendono atto che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.

**Non è ammessa la partecipazione al Contest dei dipendenti delle società organizzatrici dell'iniziativa, nonché di imprenditori individuali o di lavoratori autonomi la cui attività imprenditoriale o professionale rientri nell'oggetto del presente Contest o sia in qualsiasi modo connessa.**

## 6. Temi su cui sviluppare le soluzioni

I partecipanti ammessi al Contest dovranno sviluppare durante i due giorni della competizione un prototipo o mock-up di soluzioni su potenziali servizi, erogabili attraverso il Set Top Box di TIM, il TIM BOX, e basati sulla tecnologia *Mixed Reality*.

## 7. Giuria

I lavori realizzati dai Team nel corso del Contest saranno valutati da una Giuria qualificata composta da esperti e manager delle società organizzatrici. I componenti della Giuria hanno esperienze nel mondo dell'innovazione e dell'ICT.

## 8. Valutazione

La Giuria valuterà i lavori eseguiti dai partecipanti, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri: Innovazione, User Experience, Realizzabilità, Potenzialità di business, Qualità tecnica prototipo, Attinenza alla challenge proposta. La Giuria assegnerà per ciascun criterio un punteggio che concorrerà a determinare il posizionamento del Team nella classifica.

Risulterà vincitore del Contest il Team che avrà totalizzato il maggior punteggio risultante dalla somma dei punti assegnati ai singoli criteri di valutazione. In caso di pari merito si procederà ad una nuova votazione fino all'individuazione del Team vincitore.

## 9. Premiazione

La premiazione prevede l'assegnazione da parte della Giuria di un riconoscimento a tutti i componenti **dei primi 3 (tre) Team** classificati nel seguente modo.

### a) **a ciascun partecipante del Team classificato al primo posto:**

**Telecom Italia** assegnerà:

- un TIMBOX + un Gamepad con abbonamento TIMGAMES per 12 mesi (da attivare su linea fissa fibra TIM);
- un abbonamento per 12 mesi a TIMMUSIC Platinum (da attivare su linea mobile TIM);

**Engineering** assegnerà il seguente premio:

- Stage aziendale, con rimborso spese, della durata di 6 mesi <sup>1</sup>

**Sogetel** assegnerà il seguente premio:

- Un buono acquisto Amazon del valore di 200 euro

**Clariter** assegnerà il seguente premio:

- Un buono acquisto Amazon del valore di 100 euro.

---

<sup>1</sup> l'accesso allo stage è limitato ai candidati che non abbiano superato i 30 anni di età e che rientrino nei vincoli di legge per l'offerta di stage formativi aziendali. Nel caso di impossibilità di accedere allo stage in Engineering, verrà offerta la partecipazione a n.2 corsi di formazione presso la Scuola IT & Management "Enrico Della Valle", a Ferentino (FR)

**b) a ciascun partecipante del Team classificato al secondo posto**

**Telecom Italia** assegnerà:

- un abbonamento per 12 mesi a TIMMUSIC Gold (da attivare su linea mobile TIM);
- Una giornata formativa “in house” presso la TIM Academy.

**c) a ciascun partecipante del Team classificato al terzo posto**

**Telecom Italia** assegnerà:

- un abbonamento per 12 mesi a TIMMUSIC Gold (da attivare su linea mobile TIM)

Sui premi assegnati le Società che li attribuiscono dichiarano di non voler esercitare la facoltà di rivalsa di cui all'art. 30 del DPR 600/73, accollandosi gli oneri fiscali che, diversamente, graverebbero sul vincitore.

**A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 il Contest #TIMBOXHackathon II Edizione 2018 non costituisce una manifestazione a premio in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale nel quale il conferimento di premi all'autore dell'opera prescelta rappresenta un riconoscimento per l'attività svolta, per l'impegno profuso, nonché a titolo di incoraggiamento nell'interesse della collettività.**

## **10. Proprietà intellettuale, manleve e garanzie**

Con la partecipazione al Contest e l'accettazione del presente regolamento, ciascun partecipante:

- dichiara espressamente che ogni prototipo o mock-up di soluzione presentata è originale e pienamente disponibile e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora gli Organizzatori del Contest da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo;
- riconosce che ogni prototipo o mock-up di soluzione presentata è di proprietà del Team che si assume l'onere e la piena responsabilità della eventuale tutela dello stesso e degli aspetti inventivi e/o originali attraverso i mezzi a tal fine apprestati dall'ordinamento (registrazione, brevetto o simili, a seconda dei casi);  
concede in particolare a Telecom Italia e a Engineering a titolo gratuito il diritto non esclusivo di pubblicare il prototipo o mock-up di soluzione su siti intranet e siti internet di Engineering e del Gruppo Telecom Italia e sui social network in cui Telecom ed Engineering sono presenti con le proprie pagine e prende atto che l'eventuale pubblicazione da parte di Telecom Italia S.p.A. e/o di Engineering del prototipo o mock-up di soluzione, comporterà la visibilità a tutta la community e che Telecom Italia S.p.A. e/o Engineering non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza attraverso l'accesso a siti internet e social network, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Telecom Italia S.p.A. e/o Engineering per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

## FASI DI PARTECIPAZIONE

### (Parte II)

#### 1. Registrazione

Per partecipare al Contest è necessario iscriversi effettuando la registrazione compilando il form online presente sul sito web: <http://hackathon.eng.it> dalle ore 14:00 - del 27 Agosto 2018 fino alle 17:00 del **16 Settembre** 2018 inserendo tutti i dati richiesti. Tutti i candidati avranno inoltre facoltà di inviare il proprio *curriculum vitae* alla seguente casella: [infohackathon@eng.it](mailto:infohackathon@eng.it) I curricula così ricevuti saranno resi disponibili sia a TIM che ad Engineering.

Eventuali registrazioni giunte incomplete o contenenti dati non veritieri o in contrasto con il regolamento determineranno l'esclusione dal Contest.

L'organizzazione del Contest si riserva la facoltà di prorogare o chiudere anticipatamente le registrazioni in relazione al numero di iscrizioni pervenute. La mail di conferma dell'avvenuta registrazione non rappresenta conferma di partecipazione al Contest.

#### 2. Conferma di partecipazione

I candidati selezionati secondo i criteri indicati nel presente regolamento riceveranno entro il **18 settembre** una conferma ufficiale di partecipazione al Contest all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione.

Con la predetta comunicazione ufficiale verranno anche forniti tutti i dettagli dell'iniziativa e tutte le informazioni utili per raggiungere la location in cui si svolgerà il Contest.

#### 3. #TIMBOXHackathon II Edizione 2018: l'evento

##### 3.1 La competizione

Il #TIMBOXHackathon II Edizione 2018 si svolgerà a partire dalle ore 10:00 del 27 Settembre 2018 e fino alle 18,00 del 28 Settembre 2018 presso la sede del Centro Studi Città di Orvieto (CSCO), in Piazza Corsica 2/a e presso la Sala dei 400, Palazzo del Capitano del Popolo, Piazza del Popolo I.

Tutti i Team avranno a loro disposizione uno o più "mentor", selezionati tra i dipendenti degli Organizzatori, con il compito di seguire e aiutare i Team a definire l'idea progettuale e supportarli, durante i 2 giorni della competizione, ai fini della realizzazione del prototipo o mock-up di soluzione. Alla scadenza prevista nel Contest ogni Team dovrà fare l'upload del proprio lavoro su un ambiente dedicato secondo le istruzioni fornite dall'Organizzazione.

L'Organizzazione del Contest provvederà a fornire a tutti i partecipanti la connettività. I partecipanti potranno utilizzare un proprio pc/device per lo sviluppo e il design della soluzione.

##### 3.2 La presentazione della soluzione

Nella fase finale del Contest la giuria prenderà visione dei mock-up di soluzione realizzati dai vari Team avendo così modo di valutarli secondo i principi descritti nel presente regolamento.

##### 3.3 La valutazione e la premiazione

In particolare, la Giuria analizzerà e valuterà, a suo insindacabile giudizio, tutti lavori presentati dai Team secondo i seguenti 6 criteri di valutazione:

- 1) Innovazione;

- 2) User Experience;
- 3) Realizzabilità;
- 4) Potenzialità di business;
- 5) Qualità tecnica prototipo;
- 6) Attinenza alla challenge proposta.

Il Team vincitore sarà premiato durante la cerimonia di chiusura al termine della giornata finale del 28 Settembre 2018.

## **NOTE FINALI**

La partecipazione al Contest è subordinata al rispetto delle regole stabilite e riportate nel presente regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare all'atto dell'iscrizione, unitamente al rilascio in favore degli Organizzatori dell'autorizzazione al trattamento dei dati personali e della liberatoria per l'utilizzo delle immagini e dei video realizzati nel corso dell'iniziativa.

Saranno esclusi ed allontanati i partecipanti che non rispettino quanto previsto dal presente regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentino di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero evento.

I partecipanti si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- rispettare gli altri partecipanti;
- non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- rispettare le norme privacy;
- non richiedere supporto esterno tramite e-mail/chat e messaggistica in genere.