



ROME CUP 2019

13^a edizione

HACKATHON

I GIOVANI TALENTI ITALIANI DELLA ROBOTICA

ROMA, UNIVERSITÀ ROMA TRE

2-3-4 APRILE 2019



LA SFIDA

SUPERCONNECTED ROBOT

Realizzare robot sempre più connessi e intelligenti, con performance elevate e alla portata di tutti (ovvero che tutti si possano permettere di acquistare e/o usare) sfruttando le potenzialità della rete e ispirandosi alla sharing economy, al crowdfunding e al principio dell'inclusione.

REGOLAMENTO

1. DEFINIZIONE E OBIETTIVI

“L’hackathon: i giovani talenti italiani della robotica” è una sfida promossa da Fondazione Mondo Digitale, Invitalia e Scuola Superiore Sant’Anna di Pisa nell’ambito della RomeCup 2019.

L’obiettivo è di stimolare i giovani talenti a proporre soluzioni robotiche e idee di business ispirandosi allo sviluppo dell’intelligenza, dell’interconnessione e della sostenibilità in un contesto tecnologico democratico e diffuso.

2. DESTINATARI

Possono accedere alla sfida:

- persone fisiche, individualmente o in team (di max 3 persone)
- singole imprese in qualsiasi forma giuridica.

La partecipazione è aperta a startupper, ricercatori, esperti di robotica, studenti universitari.

Ogni soggetto, persona fisica o impresa, può partecipare con un’unica proposta.

Nel caso di partecipazione in team dovrà essere individuato il referente della proposta.

Fondazione Mondo Digitale potrà affiancare ai team uno studente delle scuole superiori esperto di robotica. Lo studente parteciperà all’hackathon esclusivamente a scopo didattico e non sarà considerato parte del team ai fini dell’art. 7.

3. REQUISITI DELLE IDEE

Con la sfida *Superconnected Robot* ci attendiamo un’idea di prototipo accompagnata da un modello di business per la sua eventuale diffusione sul mercato. Le idee devono:

- riguardare la creazione o lo sviluppo di nuovi prototipi robotici improntati all’autonomia, all’interconnessione e alla sostenibilità
- rispondere al tema “Superconnected Robot”
- realizzarsi o svilupparsi sul territorio italiano.

La sfida “Superconnected Robot”:

“Pensiamo a quando abbiamo realizzato l’infrastruttura dell’alta velocità, c’è poi stato bisogno di realizzare treni performanti capaci di camminare su questi binari. Con la robotica è la stessa cosa: abbiamo l’infrastruttura (la rete) che può darci tante possibilità e ora serve realizzare robot sempre più connessi e intelligenti, con performance elevate e alla portata di tutti (che tutti si possano permettere di utilizzare / acquistare). Questa è la grande sfida di oggi.

Per fare questo dobbiamo ispirarci ai principi dell’inclusione, della sharing economy (non serve realizzare robot che costano milioni di euro, la sfida è realizzare robot meno costosi e permettere a tutti di poterli comprare o affittare anche se solo per un periodo limitato) e del crowdfunding. Non ultimo cercare di realizzare un’idea che oltre a dare una soddisfazione personale sia anche utile alla società e ai più deboli e meno eletti”.

4. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

L'iscrizione e la partecipazione alla sfida è gratuita. Per partecipare è necessario iscriversi entro e non oltre il 18 marzo 2019, ore 12, compilando il form online al seguente link: <http://romecup.org/hackathon/> presentando:

- idea di business secondo il format di cui all'Allegato A
- documento d'identità del proponente, del referente del team o del legale rappresentante dell'impresa.

5. MODALITÀ DI SELEZIONE DELLE IDEE PRESENTATE

La valutazione delle idee si svolge in due fasi:

Fase 1 - Selezione delle idee

Le idee pervenute saranno valutate da Invitalia e Fondazione Mondo Digitale a cura di esperti in valutazioni di piani di impresa e di startup in conformità ai criteri e ai punteggi di seguito indicati

| Criteri di valutazione | Punteggio massimo |
|---|-------------------|
| 1. Coerenza con il tema "Superconnected Robot" | 30 punti |
| 2. Potenzialità di mercato e credibilità dei vantaggi competitivi esposti | 20 punti |
| 3. Fattibilità, sostenibilità e impatto sociale della soluzione | 30 punti |
| 4. Adeguatezza delle competenze del team rispetto ai contenuti dell'idea in un'ottica di implementazione della stessa | 20 punti |
| Punteggio massimo conseguibile | 100 punti |
| Punteggio minimo per l'ammissibilità | 50 punti |

A seguito della valutazione ed entro il 22 marzo 2019 sarà pubblicata sul sito romecup.org (sezione news) la graduatoria relativa alle idee presentate.

La graduatoria indicherà il nome della proposta e il punteggio assegnato.

Le idee di business che, avendo conseguito un punteggio almeno pari al punteggio minimo per l'ammissibilità (50 punti), rivestiranno le prime 10 (dieci) posizioni nella graduatoria accederanno alla selezione finale e saranno convocate per la partecipazione all'Hackathon.

In caso di parità di punteggio nell'ultima posizione utile ai fini dell'accesso alla fase successiva, le idee di business che abbiano conseguito lo stesso punteggio saranno ammesse ex aequo alla successiva fase.

La graduatoria risultante all'esito della Fase 1 sarà oggetto di scorrimento qualora intervenisse la rinuncia da parte di un soggetto ammesso all'hackathon e/o emergesse l'insussistenza, in capo ad un soggetto ammesso all'hackathon, dei requisiti e delle condizioni per la partecipazione.

Fase 2 - Hackathon e selezione del vincitore del premio

L'Hackathon è una full immersion che si svolge tra le 11 del 2 aprile e le 12 del 4 aprile 2019, durante la quale i partecipanti fruiscono gratuitamente di servizi di accompagnamento e mentoring, orientati all'analisi dei punti di debolezza e delle aree di miglioramento del business model, al fine tuning dell'idea e alla preparazione di un pitch efficace. I lavori saranno accompagnati da speech ispiratori e sessione plenaria di orientamento, volta a stimolare l'innovazione e il networking.

Dalle ore 10 del 4 aprile 2019 i partecipanti presenteranno le proprie idee con un pitch della durata massima di 5 minuti.

I pitch presentati saranno valutati da una giuria tecnico-scientifica composta da 3 a 5 componenti indicati dagli enti promotori e/o incubatori/acceleratori d'impresa.

Le decisioni della giuria saranno adottate nell'ambito della propria discrezionalità esercitata entro il limite dei criteri e dei punteggi di seguito indicati. In particolare, nella valutazione dei pitch la giuria disporrà di 100 (cento) punti, la cui assegnazione sarà effettuata in conformità ai seguenti criteri:

| Criteri di valutazione | Punteggio massimo |
|--|-------------------|
| 1. Sostenibilità tecnologica e fattibilità | 40 punti |
| 2. Potenzialità di mercato | 30 punti |
| 3. Design e user experience | 30 punti |
| Punteggio massimo | 100 punti |

6. TEMPI E LOGISTICA

L'hackathon si svolgerà presso la sede del Dipartimento di Ingegneria di Roma Tre (Via Vito Volterra 62) secondo la seguente agenda:

Arrivo e registrazione 2 aprile 2019 ore 10.30 - Aula Conferenze

Conclusione dei lavori 4 aprile 2019 ore 12 - Vasca Navale

7. PREMIO

Al vincitore viene riconosciuto un premio di 5.000 euro offerto da Invitalia. Nel caso di vincita da parte di un team, il team stesso si impegna a dividere equamente il premio in denaro tra i componenti.

A tutti i componenti del gruppo è riconosciuta, a parità di titoli e diritti, la paternità della proposta e del progetto.

Il vincitore è tenuto a presentare a Fondazione Mondo Digitale una relazione sull'utilizzo del premio entro 180 giorni dall'accreditamento.

8. ACCETTAZIONE TERMINI E CONDIZIONI DELL'AVVISO. PROPRIETÀ INTELLETTUALE

A tutti i componenti del team è riconosciuta, a parità di titoli e diritti, la paternità della proposta e del progetto.

Con la presentazione dell'idea, i partecipanti all'hackathon accettano integralmente i contenuti del presente regolamento e dei relativi allegati e al contempo:

- autorizzano espressamente Fondazione Mondo Digitale, Invitalia e Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa a pubblicare l'idea di business presentata, ivi inclusa la diffusione su siti web facenti capo agli enti promotori;
- assumono ogni responsabilità in merito alla paternità e alla originalità delle idee presentate;
- assumono ogni responsabilità conseguente all'utilizzo, nell'idea di business presentata, di soluzioni tecniche o di altra natura che violino diritti di brevetto, di autore ed in genere di privativa altrui;
- si obbligano a tenere manlevati e indenni Fondazione Mondo Digitale, Invitalia e Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa da qualsivoglia azione giudiziaria promossa contro di essi da parte di terzi che vantino diritti di autore o altri diritti sull'idea presentata, assumendo a proprio carico tutti gli oneri conseguenti, inclusi i danni verso terzi, gli oneri e le spese giudiziali e legali a carico degli stessi.

9. LEGGE APPLICABILE - PRIVACY

Il presente regolamento è soggetto alla legge italiana. Con la presentazione dell'idea di business, i partecipanti dichiarano espressamente di aver preso visione del presente Regolamento e di aver preso visione dell'Informativa resa ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR) e di aver preso, quindi, piena contezza delle finalità e modalità dell'ambito di comunicazione e diffusione dei dati personali trattati.

Fermo quanto previsto nell'art. 4 che precede relativamente alla presentazione online dell'idea di business, qualsiasi comunicazione a Fondazione Mondo Digitale da parte dei partecipanti, salvo quando diversamente previsto dal presente regolamento, è da effettuarsi via posta elettronica all'indirizzo romecup@mondodigitale.org.