

REGOLAMENTO

Hackathon

ITIS Our Future. Connessioni sostenibili. Innovazione. Energia.

Unareti S.p.A. (società del Gruppo A2A che gestisce la distribuzione di energia elettrica e gas nei territori di Brescia, Milano e Bergamo), con sede legale in Via Lamarmora 230, Brescia, in collaborazione con Tree S.r.l. con sede legale in Piazza Cardinale Pappalardo, 23 Catania (CT) (di seguito, l'Organizzatore") indice l'Hackathon denominato **ITIS Our Future** (di seguito "Hackathon"). L'iniziativa, rivolta agli studenti degli Istituti Tecnici Industriali Superiori di Milano con indirizzo elettronica, mecatronica, meccanica e idraulica, e affini ha l'obiettivo di promuovere e stimolare l'interesse per l'innovazione tecnologica e la transizione energetica attraverso attività in presenza come gli open day e l'hackathon. L'obiettivo principale è quello di migliorare le competenze tecniche e trasversali degli studenti, incoraggiandoli a sviluppare progetti concreti in team, lavorando come una startup. Questo approccio prepara gli studenti ad affrontare le sfide tecnologiche e organizzative del futuro, promuovendo soluzioni innovative e sostenibili per il settore energetico."

L'hackathon **ITIS Our Future** avvicina i ragazzi alle tematiche della sostenibilità ambientale, l'efficienza energetica e propone loro strumenti e metodologie innovative utili per affrontare le dinamiche del mondo professionale.

Destinatari oggetto dell'iniziativa

Potranno partecipare all'hackathon tutte le classi degli ITIS di Milano e città limitrofe con indirizzo elettronica, mecatronica, meccanica e idraulica e affini

Modalità di partecipazione e valutazione dei progetti

Per partecipare all'hackathon, i docenti che intendono proporre i loro studenti dovranno compilare il modulo di iscrizione disponibile online a questo link: <https://form.jotform.com/250083304939053> dal 1/09/2025 al 10/10/2025 salvo proroghe.

Per finalizzare la candidatura, sarà necessario compilare il form con i seguenti dati:

- Nome dell'istituto scolastico
- Indirizzo della sede dell'istituto scolastico
- Indirizzo e-mail dell'istituto scolastico
- Sito web dell'Istituto scolastico
- Numero di Telefono del docente di riferimento
- Indirizzo e-mail dell'istituto scolastico
- Nome docente di riferimento dell'istituto scolastico
- Indirizzo e-mail del docente di riferimento
- Quanti team si intende candidare all'Hackathon? (min. 1 – max. 5)
- Specificare il nome del team e il numero totale di componenti per ciascun team
- Specificare la challenge a cui intendono rispondere i singoli team



Ogni istituto può candidare un numero illimitato di team e ciascun docente di riferimento potrà candidare un massimo di cinque team.

Il docente che desidera iscrivere le classi all'hackathon, dopo aver preso visione del regolamento del Hackathon e dell'informativa privacy, dovrà accettare il regolamento e proseguire per la registrazione delle sue classi.

Durante lo svolgimento dell'Hackathon il titolare potrà effettuare fotografie ai partecipanti che abbiano prestato libero consenso. Ciascun docente di riferimento sarà tenuto a raccogliere e trasmettere la propria liberatoria e le liberatorie per l'utilizzo delle immagini dei componenti dei Suoi Teams. Le liberatorie dovranno essere sottoscritte dai partecipanti e se minorenni dai soggetti esercenti la potestà genitoriale. Il modello di liberatoria e le modalità di trasmissione saranno comunicate esclusivamente ai docenti di riferimento dei team che parteciperanno all'hackathon mediante apposita comunicazione via email.

Tuttavia, il numero di team effettivamente ammessi alla partecipazione dell'hackathon sarà stabilito a discrezione di Unareti S.p.A.

Svolgimento dell'Hackathon

L'hackathon si svolgerà in modalità presenziale e avrà luogo il 03 novembre 2025 presso sede da designare, per rispondere alle challenge.

Ogni team dovrà scegliere una sola challenge a cui partecipare.

Challenge 1 | *Mitigazione architettonica delle cabine secondarie, per favorirne l'inserimento in diversi contesti urbani*

Descrizione:

Le cabine secondarie sono elementi essenziali della rete elettrica, ma spesso oltre a impattare visivamente in maniera negativa sul paesaggio urbano, producono un impatto da non trascurare anche sull'ambiente e sull'utilizzo del suolo. Unareti è sensibile al tema del rispetto delle risorse, e invita i partecipanti a sviluppare soluzioni innovative che non solo integrino esteticamente queste strutture nel contesto urbano, ma che riducano anche il loro impatto ambientale, in termini di utilizzo di risorse sostenibili.

Obiettivo:

- Valorizzare lo spazio pubblico, integrando la cabina in modo armonico con l'ambiente circostante.
- Promuovere l'uso di materiali sostenibili e di tecnologie innovative.
- Progettare di soluzioni che riducano il consumo energetico della cabina e promuovano l'efficienza energetica

- Utilizzare materiali riciclati, energie rinnovabili (es. pannelli solari integrati nella struttura) e tecnologie a basso impatto ambientale.

Challenge 2 | *App per smartphone per la gestione di vari servizi su rete elettrica e gas*

Immagina un'app che ti permetta di gestire in modo semplice e intuitivo tutti i servizi energetici, dal monitoraggio dei consumi alla segnalazione di guasti. La challenge invita gli studenti a immaginare un'applicazione innovativa che rivoluzioni il modo in cui interagiamo con la gestione dei servizi energetici.

Obiettivi:

- Fornire strumenti intuitivi per monitorare i consumi in tempo reale, proponendo un **approccio di gamification** per l'interazione con l'app
 - **Segnalare guasti:** Semplificare la procedura di segnalazione di guasti e interruzioni del servizio, immaginando un'assistenza clienti che utilizza l'intelligenza artificiale per supportare i clienti
- Interagire con i dispositivi smart:** Immaginare integrazione dell'app con dispositivi smart (termostato intelligente, contatori smart, ecc.) per consentire una gestione automatizzata dei consumi.

Challenge 3 | *"Energy Influencer"*

Descrizione: La comunicazione è la chiave per avvicinare i giovani ai temi dell'energia. Per farli diventare protagonisti di una rivoluzione sostenibile, attraverso messaggi chiari in grado di suscitare un interesse concreto sul tema della sostenibilità energetica. Creare un format per coinvolgere gli influencer sui social media per promuovere l'efficienza energetica e la sostenibilità tra i loro follower.

Obiettivi:

- Creare un format per coinvolgere gli influencer sui social media per promuovere l'efficienza energetica e la sostenibilità tra i loro follower.
- Selezionare influencer che risuonino con il target di riferimento.
- Sviluppare contenuti autentici e divertenti che promuovano l'efficienza energetica.
- Utilizzare hashtag creativi, Meme e Gif

Per eventuali esigenze tecniche e logistiche, la Società Promotrice, Unareti S.p.A., si riserva la facoltà di modificare date, orari e sede dell'hackathon. Qualsiasi modifica verrà notificata via e-mail e con congruo anticipo ai partecipanti già iscritti.



La Società Promotrice, Unareti S.p.A., non sarà ritenuta responsabile se, per causa di forza maggiore o di qualsiasi evento indipendente dalla propria volontà, l'Hackathon fosse oggetto di modifiche rispetto a quanto precedentemente programmato, reso di durata più breve o cancellato.

La partecipazione è consentita fino ad un massimo di 70 persone, ovvero un massimo di 14 team da 5 componenti.

La giornata, strutturata come un *hackathon* – ovvero un evento collaborativo e competitivo durante il quale i partecipanti, organizzati in team, lavorano intensamente per sviluppare soluzioni innovative a problemi specifici in un arco di tempo definito – sarà articolata in diverse fasi. Durante la prima parte, i team lavoreranno ai tavoli per ideare e sviluppare i loro progetti, supportati da sessioni di mentorship tecnica fornite dal team Unareti. In parallelo, saranno organizzate sessioni di mentorship orizzontale a cura degli innovation manager della Società Organizzatrice, tree srl, con l'obiettivo di rafforzare competenze trasversali quali il lavoro in team, il problem solving e la comunicazione efficace.

Un momento di formazione propedeutico sarà dedicato alla preparazione della *Pitch Session* finale, dove i partecipanti apprenderanno come strutturare una presentazione chiara, incisiva e persuasiva delle proprie idee. Durante la *Pitch Session* finale, ogni team individuerà un referente incaricato di esporre il pitch alla giuria e alla platea presente. Ciascun team avrà a disposizione un tempo totale di 5 minuti: 4 minuti per la presentazione dell'idea e 1 minuto per una sessione di domande e risposte (*Q&A*), durante la quale la giuria potrà porre domande di approfondimento sulla presentazione. Il rispetto dei tempi assegnati sarà considerato uno dei criteri di valutazione finale.

La giornata si concluderà con la valutazione della giuria, che analizzerà i progetti sulla base di criteri quali l'originalità, la fattibilità tecnica, l'impatto potenziale e il rispetto delle tempistiche di presentazione.

Partecipazione all'Hackathon

La partecipazione all'Hackathon è aperta ai team già comunicati in sede di registrazione. Ciascun team sarà identificato con un nome scelto dagli stessi componenti, che non potrà corrispondere o far riferimento a denominazioni sociali e/o a marchi registrati. I nomi dei team non potranno, inoltre, contenere o essere associabili ad espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione, a pena di esclusione del team dall'hackathon.

I docenti sono informati che la partecipazione all'hackathon non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative (come i costi dell'alloggio e le spese di viaggio) non saranno sostenute e/o rimborsate né dalla Società Organizzatrice né da Unareti.

Ciascun team e il docente di riferimento sono responsabili, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, alla

Società Organizzatrice e a Unareti, con riferimento al contenuto dei Progetti dei team partecipanti all'hackathon.

Limitazione di responsabilità

Unareti non sarà ritenuta responsabile per la mancata o incompleta ricezione, per qualsivoglia ragione, della registrazione elettronica dei candidati e dei team. La Società Promotrice, pertanto, non può essere ritenuta responsabile se i dati relativi alla registrazione di un partecipante non sono ricevuti o sono illeggibili.

Ciascun partecipante si obbliga a partecipare all'Hackathon a proprio rischio. Durante l'Hackathon, ciascun partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. La Società Organizzatrice non sarà ritenuta responsabile né a proposito di eventuali attacchi, né per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del partecipante.

Giuria e valutazione

I Progetti presentati dai team partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito, la "Giuria"), tra cui i rappresentanti di Unareti. I Progetti saranno valutati sulla base, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, dei seguenti criteri:

Criterio	Descrizione	Punteggio (1-5)
a. Creatività e innovatività	Il progetto propone un'idea originale o un nuovo punto di vista sul tema affrontato	Da 1 a 5
b. Fattibilità tecnica ed economica	La proposta è realizzabile con tecnologie accessibili e risorse sostenibili, tenendo conto dei vincoli di contesto	Da 1 a 5
c. Coerenza con la challenge	Il progetto risponde in modo chiaro e diretto alla sfida scelta, centrando gli obiettivi proposti	Da 1 a 5
d. Impatto sociale ed ambientale	Il progetto può generare effetti positivi per la comunità e per l'ambiente: migliora la vivibilità urbana, promuove comportamenti sostenibili o consapevolezza tra i cittadini.	Da 1 a 5
e. Chiarezza e completezza della presentazione	Il progetto è esposto in modo ordinato e comprensibile, con tutti gli elementi necessari (descrizione, obiettivi, benefici, strumenti usati).	Da 1 a 5

Ogni membro della Giuria attribuirà ad ogni Progetto un punteggio da 1 (uno) a 5 (cinque) (e.g. dove cinque esprime la valutazione massima). Dopo l'attribuzione del punteggio, che concorrerà a determinare il posizionamento del team in una prima classifica, seguirà una fase di consultazione fra i membri della Giuria, che determinerà la classifica finale dei Progetti in gara.

I docenti espressamente approvano che il giudizio della Giuria sia insindacabile e che quest'ultima non motiverà le proprie decisioni. I docenti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o della decisione assunta dalla Giuria.

La giuria dovrà attribuire una votazione da 1 a 5 per ognuno dei criteri indicati nel presente paragrafo.

Premi

Durante l'evento, una giuria dedicata decreterà un podio di vincitori per ciascuna challenge.

 1° TEAM CLASSIFICATO € 1.000,00	 2° TEAM CLASSIFICATO € 750,00	 3° TEAM CLASSIFICATO € 500,00
--	--	--

I primi tre (3) team classificati riceveranno un premio in denaro, che verrà erogato ai genitori o ai tutori dei partecipanti minorenni, così suddiviso:



Tutti i team partecipanti riceveranno un attestato di partecipazione “ITIS our FUTURE”, che potrà essere esposto in classe.

Ai sensi dell’art. 6, comma 1 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001, l’Hackathon non costituisce un concorso ovvero un’operazione a premi ed è escluso dall’applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti in ambito commerciale o industriale, con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell’interesse della collettività.

Premio speciale “Idea più sostenibile”

Un ulteriore team, selezionato per l’innovatività, la creatività e l’impatto sostenibile della propria proposta, verrà premiato con una visita a un impianto Unareti e un incontro esclusivo con la linea Unareti su tematiche legate al mondo dell’energia. Questa attività potrà essere riconosciuta come PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l’Orientamento).

A conclusione dell’iniziativa, Unareti si riserva di coinvolgere i team più meritevoli di ciascuna challenge in un momento speciale di formazione e approfondimento. Ulteriori dettagli saranno eventualmente comunicati prima della chiusura dell’hackathon.

I team vincitori saranno comunicati esclusivamente durante l’hackathon. Successivamente, i docenti referenti riceveranno via email le indicazioni per il ritiro dei premi.

Ai sensi dell’art. 6, comma 1 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001, l’Evento non costituisce un concorso ovvero un’operazione a premi ed è escluso dall’applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell’interesse della collettività.



Protezione dati personali

I dati personali forniti direttamente dai docenti, quali soggetti “interessati”, sono trattati da Unareti, quale Titolare del trattamento, nel rispetto del Regolamento 2016/679/UE nonché della normativa italiana vigente, al fine di consentire l’adesione all’Hackathon e dare seguito alle prestazioni ivi ricomprese. Per informazioni ulteriori sulle modalità di trattamento dei dati personali, si rimanda alle informative complete rese note in fase di adesione e allegate al Regolamento.

Miscellanea

Il presente documento rappresenta il regolamento integrale dell’hackathon e può essere consultato presso la sede di Unareti S.p.A. e sulla pagina web del progetto <https://itisourfuture.it> dove possono essere altresì visionati:

- Informativa privacy di iscrizione all’Hackathon;
- Liberatoria proprietà intellettuale;
- Liberatoria utilizzo immagini e video, comprensiva dell’eventuale libero consenso.

I partecipanti autorizzano la società Unareti S.p.A. e le altre società appartenenti al Gruppo A2A, ad utilizzare a titolo gratuito, nell’ambito delle proprie attività di comunicazione e pubblicazione di Gruppo, gli elaborati e il materiale (a titolo esemplificativo fotografico/video) caricati sulla pagina web del progetto.

Per qualsiasi ulteriore informazione o chiarimento in merito all’Hackathon è possibile inviare una e-mail all’indirizzo itisourfuture@a2a.it o media.italy@opinno.com. _____.