

REGOLAMENTO

Excellence Challenge - Talenti in connessione 2025

PREMESSA

"Excellence Challenge" è un evento organizzato dalla Scuola Superiore di Studi Avanzati della Sapienza Università di Roma in collaborazione con CESOP. L'evento si svolge nel mese di novembre, nelle giornate del 13 e 14.

1. Obiettivi dell'Hackathon:

L'obiettivo del progetto (hackathon) è invitare i partecipanti a sfidarsi a challenge con al centro il tema dell'innovazione digitale ed in particolare dell'intelligenza artificiale, affrontato da molteplici prospettive: tecnologica, sociale, economica e comunicativa.

Secondo le consuete caratteristiche di un concorso a tempo, intensivo ed altamente selettivo, l'evento vuole promuovere e produrre le migliori idee e/o prototipi in relazione alle sfide/temi scelte dai promotori e descritte di seguito: Salute, Educazione, Ambiente e Sostenibilità, Tecnologia e AI

Ciascun Team di partecipanti è chiamato a presentare un'idea che permetta alla giuria di valutare il progetto più innovativo. Il progetto sarà presentato con una presentazione multimediale in PowerPoint o altre applicazioni simili, con una lunghezza massima di 15 slide.

L'iniziativa si configura come un'esperienza unica di partecipazione ad un laboratorio di innovazione con la possibilità di sviluppare alcune competenze importanti come, la capacità di lavorare in gruppo e per progetti (con un rispetto delle consegne e dei tempi), di relazione tra professionalità diverse e, di sviluppo di tematiche nuove e importanti per il futuro di tutti i settori.

2. Partecipanti all'Hackathon (i "Partecipanti"):

La partecipazione è riservata agli studenti e studentesse della Scuola Superiore di Studi Avanzati della Sapienza e studenti e studentesse di altra Scuola Superiore. È ammessa la partecipazione anche di altri studenti universitari, regolarmente iscritti, a condizione che nel team ci sia la maggioranza di studenti affiliati ad almeno una Scuola Superiore. I Promotori si riservano il diritto di verificare l'idoneità dei Partecipanti e di pronunciarsi in merito a qualsiasi controversia relativa all'Hackathon in qualsiasi momento.

3. Date dell'Hackathon

L'Hackathon si terrà in data 13 – 14 novembre 2025 presso la sede della Scuola Superiore di Studi Avanzati della Sapienza Università di Roma. La valutazione dei progetti avverrà in data 14 novembre 2025 a seguito di presentazione delle applicazioni sviluppate dai partecipanti. La comunicazione dei vincitori verrà data in data 14 novembre 2025.

4. Condizioni per la partecipazione all'Hackathon

La partecipazione è libera. Per poter partecipare sarà obbligatorio [compilare il form di partecipazione ed inviarlo via email entro il 1 novembre 2025.](#)

5. Garanzie

Partecipando all'Hackathon, ciascun Partecipante garantisce che l'Applicazione sviluppata dovrà essere creata durante l'Hackathon ed è un'opera originale del Partecipante; non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il Partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare; non violi altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela; non costituisce l'oggetto di contratto con terzi; non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa, o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'Università o di qualunque altra persona o società; non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (incluse specificamente la discriminazione basata sull'etnia, sul sesso, orientamento sessuale, sulla religione e/o credo politico di individui o gruppi), né contenuti che promuovano violenza o lesioni nei confronti di qualsiasi essere vivente o qualunque altro contenuto offensivo, osceno o inappropriato; non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona; non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

6. Valutazione delle Applicazioni

Tutte le applicazioni saranno valutate al termine dell'Hackathon dal comitato scientifico, che si assicurerà che esse siano idonee per l'Hackathon e che rispettino il Regolamento. Le applicazioni verranno valutate sulla base dei seguenti criteri:

- Innovatività e Originalità (peso 30)
- Fattibilità Tecnica e Operativa (peso 20)
- Analisi di Mercato e Go-to-Market (peso 25)
- Potenzialità e Coesione del Team (peso 10)
- Capacità di Comunicazione e Presentazione (peso 10)
- Impatto Atteso (peso 5)

Alla migliore idea dell' Hackathon verrà attribuito il titolo di vincitore e un premio in kind, ovvero un buono per l'acquisto di prodotti, del valore economico di 150 euro.

7. Supporto Fornito ai team partecipanti

Durante lo svolgimento dell'evento saranno presenti dei Docenti, Speaker e Mentor, appartenenti ai soggetti Promotori, con specifiche competenze, che daranno supporto contenutistico e tecnico ai partecipanti.

8. Trattamento Dati personali

CESOP tratterà i dati personali dei Partecipanti esclusivamente ai fini della gestione dell'Hackathon. Tutte le attività di trattamento saranno svolte nel rispetto del General Data Protection Regulation (GDPR) europeo.

9. Proprietà intellettuale

Ai partecipanti sono riconosciuti, come previsto dalle vigenti normative, il diritto d'autore e i diritti esclusivi sulle applicazioni sviluppate, comprensivi del diritto di sfruttamento economico, nonché il

diritto di effettuare o autorizzare la riproduzione, la traduzione, l'adattamento, la trasformazione, la modificazione e la distribuzione in qualsiasi forma.

10. Responsabilità e forza maggiore

I promotori si riservano il diritto di escludere alcuni Partecipanti dall'Hackathon ove tali persone abbiano violato il presente Regolamento o sia ragionevole ritenere che tale violazione si sia verificata. I promotori non hanno alcun obbligo di informare tali persone delle ragioni della loro esclusione. Gli organizzatori si riservano il diritto di abbreviare, prolungare, modificare l'Hackathon in casi di forza maggiore. Il Regolamento sarà di conseguenza aggiornato a seconda delle necessità.

11. Contestazioni

La partecipazione all'Hackathon comporta a pieno titolo e automaticamente l'accettazione senza riserve del presente Regolamento da parte dei Partecipanti. Ogni contestazione, di qualsivoglia natura, relativa al presente Regolamento o all'Hackathon sarà decisa senza possibilità di appello a discrezione dei promotori.