

Regolamento Hackathon

Innovazione in agricoltura e transizione ecologica e digitale

Università degli Studi di Sassari – Dipartimento di Agraria

29-30 gennaio 2026

Progetto INN-Pratica | *Projet INN-Pratica*

1. Obiettivi

La sfida per ogni Team coinvolto è sviluppare un proprio concept, un'idea progettuale o un prototipo (anche in forma preliminare) che nell'agricoltura rappresenti innovazione e promuova la transizione ecologica e digitale. Le proposte dovranno rispondere a bisogni reali del settore agrario – agricoltura e allevamento - e/o delle filiere correlate con soluzioni sostenibili e replicabili.

Il progetto potrà essere presentato nella modalità che i Team riterranno più opportuna, in base alle proprie competenze: presentazione PowerPoint, poster/one-pager, mockup, demo, video, prototipo digitale o altro elaborato idoneo alla presentazione finale.

Ulteriori obiettivi del Progetto:

- Stimolare la collaborazione interdisciplinare tra gli studenti dell'Università di Sassari;
- Favorire l'acquisizione di competenze di problem solving, teamwork e comunicazione efficace;
- Promuovere soluzioni con impatto ambientale, economico e sociale positivo (es. riduzione emissioni, efficienza, tracciabilità, economia circolare).

2. Partecipazione all'Hackathon

La partecipazione è riservata agli studenti dell'Università di Sassari (lauree triennali e magistrali). Non è ammessa la partecipazione individuale, ma esclusivamente in Team che potranno essere costituiti in fase d'iscrizione o all'inizio dei lavori.

Requisiti e regole principali:

- Registrazione tramite il seguente [link](#) (accessibile anche mediante QR code pubblicato sui materiali dell'evento);
- Team composti da un massimo di 5 persone – il proprio Team di appartenenza potrà essere indicato in fase di registrazione;
- Se non si ha un proprio Team, l'organizzazione provvederà a costituirli in fase di avvio dei lavori;
- Ogni partecipante garantisce la veridicità delle informazioni fornite in fase di registrazione;
- L'Organizzazione si riserva la facoltà di chiudere le iscrizioni al raggiungimento della capienza o di richiedere integrazioni/documentazione.

La partecipazione all'evento comporta l'accettazione integrale e incondizionata del presente Regolamento e il consenso al trattamento dei dati personali (sezione 11).

3. Supporto fornito

Durante lo svolgimento dell'evento saranno presenti Mentori/Facilitatori per supportare i Team nell'analisi del problema, nella definizione della soluzione e nella preparazione della presentazione finale. Potranno inoltre essere proposti momenti di orientamento (es. metodi di progettazione, pitch, comunicazione).

4. Materiale richiesto

Ogni Team dovrà presentarsi con almeno un PC e/o altri strumenti (tablet, smartphone, ecc.) ritenuti utili e provvisti dei software/app necessari. È consigliato portare cavi, carica batterie e adattatori.

Gli spazi di lavoro saranno assegnati dall'Organizzazione. Eventuali materiali di supporto (cancelleria, fogli, ecc.) potranno essere resi disponibili in base alle dotazioni del luogo ospitante.

5. Sede, date e orari

L'Hackathon si svolgerà presso l'Università degli Studi di Sassari – Dipartimento di Agraria – in Aula Servazzi.

Calendario:

- Giovedì 29 gennaio 2026, ore 15:00 – 21:00: avvio lavori e sviluppo dei progetti;
- Venerdì 30 gennaio 2026, ore 8.00-11.00: consegna elaborati, coffee break;
- Venerdì 30 gennaio 2026, ore 11.00-13.30: presentazione dei lavori, valutazione e premiazione.

L'Organizzazione, a proprio insindacabile giudizio, si riserva la facoltà di apportare modifiche a giorni, orari, durata e programma per esigenze tecniche e organizzative, dandone comunicazione ai partecipanti registrati.

6. Consegna degli elaborati e presentazione finale

Ogni Team dovrà inviare via mail all'indirizzo famadau@uniss.it (prof. Fabio Madau, Dipartimento di Agraria) entro il termine indicato dall'Organizzazione un elaborato di progetto (ad es. presentazione, poster/one-pager, demo, video, ecc.) e un breve abstract descrittivo.

La presentazione finale avverrà secondo modalità e tempi comunicati dall'Organizzazione. I Team si impegnano a rispettare la durata del pitch e le indicazioni operative (formato file, modalità di invio, ecc.).

7. Obblighi e responsabilità dei partecipanti

L'Hackathon è un evento collaborativo. Qualsiasi azione volta a ostacolare il lavoro di altri Team o a compromettere il regolare svolgimento dell'evento è vietata e può comportare l'esclusione.

I partecipanti si impegnano a:

- Rispettare gli altri partecipanti, lo staff e gli spazi ospitanti;
- Evitare contenuti offensivi, diffamatori, discriminatori o contrari alla legge;
- Non violare copyright, marchi o altri diritti di terzi;
- Sviluppare proposte coerenti con i temi dell'evento;
- Attenersi alle regole di sicurezza e alle indicazioni dell'Organizzazione.

Ciascun partecipante è responsabile della propria attrezzatura e dei propri effetti personali. L'Organizzazione non risponde di furti, smarrimenti o danneggiamenti.

8. Limitazione di responsabilità

L'eventuale connettività internet messa a disposizione è da intendersi come supporto generale. Ciascun partecipante è responsabile della sicurezza dei propri dispositivi, dei propri dati e si obbliga ad adottare misure adeguate di backup e protezione.

L'Organizzazione non potrà essere ritenuta responsabile per malfunzionamenti tecnici non direttamente imputabili alla stessa, né per perdita di dati, virus, intrusioni o danni ai dispositivi dei partecipanti.

9. Giuria e valutazione

I progetti saranno valutati da una Giuria nominata dall'Organizzazione. Il giudizio della Giuria è insindacabile.

Criteri indicativi di valutazione (non esaustivi):

- Coerenza con i temi: innovazione in agricoltura e transizione ecologica e digitale;
- Originalità e grado di innovatività;
- Impatto potenziale (ambientale, economico, sociale) e valore per il territorio/filiere;
- Fattibilità e sostenibilità della proposta;
- Chiarezza e qualità della presentazione (pitch e/o demo).

10. Benefit e premi

Gli studenti che parteciperanno all'iniziativa beneficeranno di un massimo di 2 CFU, (1 ogni 8 ore svolte).

Al termine dell'evento sarà proclamato il Team vincitore, al quale sarà assegnato il seguente premio:

- Viaggio studio nel Parco della Maremma (Toscana) per l'evento finale del progetto "INN-Pratica".

Dettagli organizzativi (date, durata, condizioni di partecipazione e eventuali requisiti) saranno comunicati dall'Organizzazione nel sito internet del Dipartimento di Agraria <https://agrariaweb.uniss.it/it>. Il premio ha finalità formativa e di riconoscimento del merito.

11. Privacy

I dati personali forniti in fase di registrazione e partecipazione saranno trattati dall'Organizzazione nel rispetto della normativa vigente in materia di protezione dei dati personali (Regolamento UE 2016/679 - GDPR e normativa nazionale applicabile). I dati saranno utilizzati esclusivamente per finalità connesse alla gestione dell'evento, alle

comunicazioni organizzative e, se previsto, per attività di rendicontazione/progetto e comunicazione istituzionale.

L'accettazione del presente Regolamento comporta il consenso al trattamento dei dati per le finalità sopra indicate. Eventuali consensi ulteriori e facoltativi, se richiesti, non pregiudicano la partecipazione.

12. Diritti di proprietà intellettuale

Ciascun Team dichiara che il progetto presentato è originale e non viola diritti di proprietà intellettuale di terzi. In caso di contestazioni o pretese di terzi, i partecipanti si impegnano a manlevare e tenere indenne l'Organizzazione da qualsiasi richiesta o danno.

Salvo diversi accordi scritti, i diritti sulle idee e sugli elaborati restano in capo ai Team autori. L'Organizzazione potrà utilizzare titolo, abstract e materiali descrittivi dei progetti (incluse immagini e riprese dell'evento) per finalità di documentazione e comunicazione istituzionale, nel rispetto della normativa privacy.

13. Accettazione del regolamento

La registrazione, l'adesione e la partecipazione all'Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento. Il Regolamento potrà essere aggiornato dall'Organizzazione per esigenze operative, con comunicazione ai partecipanti registrati.

14. Legge applicabile e foro competente

Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana. Per ogni controversia relativa all'interpretazione, validità ed esecuzione del presente Regolamento, sarà competente in via esclusiva il Foro di Sassari, salvo diversa disposizione inderogabile di legge.