REGOLAMENTO SEMIFINALE

Microsoft European Social Hackathon for Communities

Milano, 26 e 27 novembre 2026

INTRODUZIONE

La semifinale del Microsoft European Social Hackathon for Communities 2026/2027 avrà l'obiettivo di sviluppare risposte concrete alle sfide sociali e ambientali individuate a livello locale in ognuno dei territori partecipanti. Utilizzando strumenti di AI e tecnologie e accompagnati da mentor, i giovani coinvolti dovranno trovare soluzioni innovative e presentare le loro idee davanti a una giuria di esperti.

Il percorso prevede una due giorni a Milano (26 e 27 novembre 2026) in cui i giovani potranno confrontarsi con esperti di aziende tecnologiche, stakeholder locali, operatori del Terzo Settore e della Pubblica Amministrazione, sperimentando concretamente cosa significa co-progettare insieme ad altri coetanei per elaborare proposte e soluzioni su temi d'interesse per la realizzazione delle persone e per la coesione territoriale.

Un format esperienziale, utilizzato da Fondazione Triulza da diversi anni, che oltre a fornire ai giovani nuove competenze trasversali e relazionali vuole far scattare nei partecipanti la voglia di mettersi in gioco per sé stessi e per le comunità.

Per il team vincitore a Milano l'esperienza proseguirà partecipando gratuitamente alla finale internazionale che si svolgerà ad Amsterdam dal 19 al 21 aprile 2027. Ulteriori informazioni verranno fornite in seguito.

AMBITO DELLA CHALLENGE

L'ambito della challenge sarà la città intesa come "arcipelago urbano": un insieme di territori con caratteristiche differenti in termini di risorse, opportunità e condizioni, ma fortemente interdipendenti. In questo contesto, le disuguaglianze e la marginalità non sono distribuite in modo uniforme ma dipendono da vari fattori. Le città moderne superano infatti la dicotomia centro-periferia e chiedono di trovare nuove soluzioni per favorire la coesione territoriale e costruire connessioni tra luoghi, persone, servizi e opportunità.

In questo scenario la challenge individua i giovani come attori del cambiamento e l'innovazione e la tecnologia possono essere le principali alleate verso il cambiamento.

Link utili:

- Rapporto sulla Sostenibilità Ambientale: spunti utili riguardo a obiettivi e prospettive di sostenibilità ambientale grazie alle infrastrutture digitali.
- Microsoft Sustainability Journey: gli impegni di Microsoft in ambito sostenibilità e informazioni di contesto generale
- Responsabile AI: il manifesto di Microsoft sull'uso responsabile e consapevole dell'Intelligenza Artificiale
- Contribuire a creare un futuro sostenibile nella vostra comunità

- I temi di sostenibilità più urgenti

DETTAGLI ORGANIZZATIVI

La semifinale si svolgerà in presenza il 26 e 27 novembre 2026 a Milano. Il 26 novembre 2026 si terrà presso la Social Innovation Academy di Fondazione Triulza in MIND - Milano Innovation District, mentre il 27 novembre 2026 presso la sede di Microsoft in via Pasubio 21, Milano. Termine ultimo per l'iscrizione: venerdì 13 novembre 2026.

La partecipazione alla semifinale è riservata a giovani (dai 18 ai 35 anni): studenti universitari, delle scuole superiori di II grado, FP, IFTS e ITS, neo laureati o neo diplomati e anche giovani con la voglia di mettersi in gioco.

L'iscrizione è gratuita e deve avvenire compilando e inviando il form di adesione disponibile al seguente link: https://forms.gle/86h7Etznf8AMQHgc6

È possibile iscriversi come partecipante singolo o come team. I team iscritti possono essere composti da un minimo di 2 a un massimo di 5 persone. I promotori considereranno le iscrizioni in ordine di registrazione e potranno intervenire nella creazione o nell'implementazione dei team per garantire la partecipazione degli iscritti singoli. I posti sono limitati.

Ogni persona iscritta garantisce la veridicità delle informazioni fornite. L'ente promotore si riserva il diritto di richiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni dei partecipanti.

L'ente promotore a sua insindacabile discrezione può declinare la registrazione per qualsivoglia ragione, ivi inclusa l'eventuale dichiarazione, da parte del partecipante, di informazioni incomplete e/o inesatte o il mancato possesso dei requisiti per prendere parte alla competizione.

Il team vincitore parteciperà alla finale internazionale che si terrà che si svolgerà ad Amsterdam dal 19 al 21 aprile 2027, accompagnato dallo staff di Fondazione Triulza. I costi di viaggio (volo, vitto e alloggio) saranno coperti dall'organizzazione.

MATERIALE RICHIESTO e SUPPORTO FORNITO

Ogni team dovrà presentarsi fornito di almeno un PC e/o altri device (tablet, smartphone ecc.) ritenuti utili e sui quali saranno presenti le applicazioni ed i software che il gruppo riterrà più opportuni per lo sviluppo del progetto.

Ogni team avrà a disposizione una postazione dedicata con connessione wi-fi dove potrà lavorare.

Durante lo svolgimento dell'hackathon saranno presenti dei Mentor esperti nelle tematiche della challenge, appartenenti a Microsoft e altre organizzazioni, che metteranno a disposizione le loro competenze negli ambiti tematici e tecnici richiesti e aiuteranno i team ad approfondire i contenuti e la fattibilità delle loro proposte.

Tutti i partecipanti avranno l'opportunità durante tutto il percorso di interagire con esperti e realtà di aziende tecnologiche e del Terzo Settore, stakeholder dei Comuni interessati, che ogni giorno lavorano sui temi dell'innovazione digitale e sociale, della sostenibilità ambientale e dell'Intelligenza Artificiale. Il format dell'Hackathon è un'occasione unica per acquisire nuove competenze e conoscenze e sviluppare uno sguardo trasversale e cross-disciplinare necessario per affrontare le complessità del nostro tempo. Saranno inoltre presenti dei Tutor di Fondazione Triulza che forniranno supporto sulla parte tecnica, logistica e organizzativa.

Nella partecipazione è incluso il pranzo, tè, caffè e snack durante le giornate dello svolgimento delle attività. Sarà inviata una scheda dedicata per raccogliere indicazioni rispetto ad eventuali esigenze alimentari particolari degli studenti (allergie, intolleranze, ecc.). Si suggerisce di arrivare muniti di una borraccia.

AGENDA DELLA SEMIFINALE

L'agenda completa di tutto il percorso sarà disponibile a breve nel sito di Fondazione Triulza.

L'agenda in breve:

- **Giovedì 26 novembre**
  Location: Social Innovation Academy – MIND Milano Innovation District
  Orario: dalle ore 08.30 alle ore 17.00 (con pranzo)
- **Venerdì 27 novembre**
  Location: Sede di MICROSOFT – Viale Pasubio 21, Milano
  Orario: dalle ore 08.30 alle ore 15.15 (con pranzo)

OUTPUT DELLA SEMIFINALE

I team partecipanti all'hackathon dovranno elaborare un progetto che risponda alla challenge assegnata e che sarà valutato dalla giuria attraverso due output principali, che dovranno essere realizzati nella sede e durante le giornate dell'hackathon:

1. Una presentazione multimediale di massimo 10 slide con il titolo del progetto e una descrizione efficace delle soluzioni proposte. La presentazione sarà corredata da una breve scheda in word con il titolo del progetto, nomi dei componenti dei team, una riga descrittiva (150 caratteri spazi inclusi) e un breve abstract delle soluzioni proposte (700 caratteri spazi inclusi).
2. Uno speech di presentazione della durata massima di 5 minuti che illustri efficacemente la presentazione del progetto.

CRITERI DI VALUTAZIONE HACKATHON ITALIA

I progetti presentati dai team partecipanti saranno valutati da una giuria composta da rappresentanti dei promotori, di Microsoft e di partner non profit e della PA che valuteranno i progetti secondo questi criteri di valutazione:

- Rilevanza per la comunità (25%)
- Impatto sociale (25%)
- Fattibilità e sostenibilità (15%)
- Approccio inclusivo e orientato all'uso efficace delle risorse (20%)
- Innovazione e design (15%)
- Comunicazione e ingaggio del territorio (5%)

I partecipanti acconsentono espressamente, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti del processo decisionale e delle decisioni assunte dalla Giuria né sulla sua composizione.

PREMI

Il team primo classificato nell'Hackathon organizzato da Fondazione Triulza con il supporto di Microsoft a Milano vincerà la partecipazione alla finale internazionale, che si terrà che si svolgerà ad Amsterdam dal 19 al 21 aprile 2027. Se il team vincitore rinuncia a partecipare alla finale, sarà coinvolto un altro team tra i primi classificati.

Oltre al premio ai primi classificati, i promotori potrebbero assegnare delle menzioni speciali.

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l'evento non costituisce un concorso od operazione a premi ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito di innovazione sociale con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

L'autorizzazione concessa ai partecipanti di utilizzare i dati forniti dai promotori e dai partner è limitata alla durata dell'Hackathon. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Hackathon è soggetto a preventivo, separato accordo, concluso tra i promotori e i partecipanti.

Ciascun partecipante, accettando di partecipare all'iniziativa, dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'evento è originale, nella propria esclusiva disponibilità, e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun partecipante si impegna a manlevare sin d'ora i promotori da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

Il partner promotore Microsoft si riserva la facoltà di prendere contatto e coinvolgere partecipanti, qualora l'idea sviluppata nell'ambito dell'hackathon risulti di interesse e coerente con la programmazione istituzionale della Fondazione.

PRIVACY, AUTORIZZAZIONE ED UTILIZZO DELL'IMMAGINE

a) Ai sensi della normativa sulla Privacy art. 13 del Regolamento UE 2016/679, l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon comporta da parte dei partecipanti l'autorizzazione alla raccolta e al trattamento, con mezzi informatici e non, dei dati personali ed alla loro utilizzazione da parte dei soggetti promotori e partner dell'iniziativa per lo svolgimento degli adempimenti inerenti alla partecipazione all'iniziativa. I dati raccolti potranno essere visionati, modificati, aggiornati o cancellati in qualsiasi momento contattando Fondazione Triulza ETS, il Titolare del Trattamento dei dati in qualità di segreteria organizzativa del progetto.

b) Con la partecipazione all'Hackathon i partecipanti autorizzano i promotori e i partner a pubblicare una breve descrizione dei loro progetti. I partecipanti, inoltre, prendono atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei progetti presentati nell'ambito dell'Hackathon e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'iniziativa medesima (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità a tutti i partecipanti all'evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione. I soggetti promotori e partner non si assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea o opera 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, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o

indennizzo nei confronti di Fondazione Triulza e gli altri promotori e partner a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

c) Ciascun partecipante acconsente ed autorizza Fondazione Triulza e i partner promotori dell'iniziativa, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome e cognome; qualsiasi descrizione del proprio progetto e immagini dell'evento (dai momenti in plenaria ai lavori in team alla presentazione dei progetti) per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa all'iniziativa con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'evento o a qualsivoglia sito internet di Fondazione Triulza e gli altri promotori e partner, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo.

CONFIDENZIALITÀ – LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ

I componenti della Giuria prenderanno le misure necessarie per preservare la confidenzialità del materiale ricevuto dai partecipanti, che verrà utilizzato esclusivamente ai fini delle valutazioni dei progetti nell'ambito dell'iniziativa e della relativa comunicazione. In ogni caso, Fondazione Triulza, i promotori e i partner non sono tenuti a proteggere né a preservare la proprietà intellettuale o altri diritti dei partecipanti. La protezione della proprietà intellettuale dei progetti presentati dai partecipanti rimane di esclusiva responsabilità dei partecipanti medesimi. Fondazione Triulza non è responsabile per eventuali mancate consegne, ritardo o problemi con la posta elettronica o con l'idoneità dei formati digitali dei materiali dei partecipanti; si consiglia quindi ai partecipanti di inviare con tempo debito la domanda di partecipazione all'Hackathon e la documentazione richiesta.

ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO DELL'INIZIATIVA

La registrazione, l'adesione e la partecipazione all'Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del Regolamento da parte dei partecipanti.

MISCELLANEA

Ai sensi della normativa vigente (art. 6 comma 1, lettera a) del d.P.R. 26 ottobre 2001 n. 430) l'Hackathon non si considera concorso e operazione a premio in quanto rientra tra le iniziative indette per la produzione di opere letterarie, artistiche o scientifiche, nonché per la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività.

LEGGE APPLICABILE E RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE

Il Regolamento è regolato dalla legge italiana. Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al Regolamento, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.

RICHIESTE DI CHIARIMENTI E CONTATTI

Per maggiori informazioni e richieste di chiarimenti scrivere a: news@fondazionetriulza.org.

Le richieste di chiarimenti verranno elaborate dalla segreteria organizzativa che, attraverso il supporto della giuria di valutazione, elaborerà le risposte ai quesiti che verranno rese pubbliche sul sito www.fondazionetriulza.org. A proprio insindacabile giudizio, i promotori si riservano la facoltà di cambiare, previa apposita comunicazione, giorni, orari, durata e sede dell'iniziativa nonché di

cancellarla - se le circostanze lo richiedono - a fronte di esigenze tecniche e organizzative - senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo agli stessi.

Qualsiasi modifica verrà notificata via e-mail ai candidati partecipanti o ai partecipanti già iscritti.

Milano, Ottobre 2026