

Challenging a Chatbot - BTicino Hackathon

MODALITÀ DI ADESIONE

Il presente hackathon è ideato e promosso da BTicino SpA con sede Legale in Viale Borri, 231 - 21100 Varese - C.F. / P.IVA 10991860155 con il supporto tecnico/scientifico di Logol AG

Destinatari

L'hackathon è destinato a persone fisiche attualmente iscritte all'università oppure nate dopo il 31/12/1992, domiciliate e/o residenti in Unione Europea o in Svizzera.

I Destinatari potranno candidarsi in team. I team dovranno essere composti da un minimo di 2 ad un massimo di 5 persone. I partecipanti privi di team saranno assegnati ad un team a scelta dagli organizzatori.

Prerequisiti per ciascun Destinatario partecipante:

- conoscere almeno un linguaggio di programmazione
- avere un proprio device per sviluppare.

Obiettivo

L'Obiettivo del presente hackathon è costruire un ChatBot che dialogando con il ChatBot di BTicino scopra più informazioni possibili su LivingNow ottenendo al contempo una conversazione tra i due ChatBot di alta qualità.

Dettagli e regole per la realizzazione dell'Obiettivo:

- il ChatBot Bticino accetta delle domande (lunghe tra i 2 e i 100 caratteri) e a seconda dell'argomento può proporre di approfondire alcuni temi a scelta dell'utente;
- il ChatBot di ciascun team può effettuare un massimo di 10 chiamate ogni 30';
- il ChatBot di ciascun team sarà valutato con un'unica esecuzione in cui potrà fare un massimo di 10 domande, le risposte affermative o negative date a domande poste dal ChatBot di Bticino non sono conteggiate come domande
- non si può accedere manualmente alla pagina web che contiene il ChatBot BTicino
- il ChatBot prodotto dai partecipanti dovrà rispettare i seguenti criteri:
 - essere eseguibile in ambiente Microsoft,
 - contenere tutte le dipendenze necessarie al suo funzionamento o usare una tecnologia già compatibile,
 - essere eseguibile su una VM che sarà fornita dagli organizzatori.

Apertura Candidature

Le candidature dovranno essere presentate dal 31/07/2020 al 18/09/2020 tramite il sito hackathon.bticino.it

Evento hackathon

L'hackathon avrà luogo il 23/09/2020 a partire dalle ore 07:30, si svolgerà nella città di Milano presso TAG - TALENT GARDEN CALABIANA - MILANO e nel dettaglio la giornata prevede il seguente programma:

07:30 - 08:30 Registrazione

08:30 - 09:00 Opening Remarks - tipo tavola rotonda
Gloria Glang -Legrand
Marco Farina - Logol
Giornalista Wired

09:00 - 09:15 Rule of the game, *Alessandro Maserati - Logol*

09:15 - 18.00 Hackathon

18:00 Termine consegna codice

18:30 - 19:00 Presentazione lavori

19:00 Winner ceremony - closing remarks e aperitivo

() Gli organizzatori si riservano la facoltà di cambiare giorno, orario, e sede dell'evento, dandone comunicazione con congruo anticipo ai partecipanti.*

I partecipanti all'hackathon si impegnano a utilizzare i locali in cui si svolgerà l'hackathon e i materiali/attrezzature eventualmente messe a disposizione con la massima cura e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza personale e sanitaria imposte dalla location ed eventualmente a rispondere degli eventuali danni a persone o cose.

Organizzazione:

- ogni partecipante avrà a disposizione una connessione internet tramite wi-fi e una presa di corrente elettrica per ricaricare il proprio device;
- l'organizzazione fornirà i pasti e le bevande durante l'intera giornata.

Commissione e valutazione

I progetti presentati dai Team saranno valutati da una commissione scelta dagli organizzatori presente in loco che selezionerà n.1 progetto vincente.

La valutazione e relativa scelta dei vincitori da parte della commissione, deriverà dalla somma di valutazioni quantitative e qualitative dei progetti presentati dai Team partecipanti, così misurate:

- Quantitativa (60%):
 - Numero di prodotti ricavati e numero di caratteristiche
 - Penalizzazione per frasi casuali non riconosciute come un dialogo
- Qualitativa (40%):
 - Valutazione soluzione tecnica adottata

Il giudizio della commissione è insindacabile.

RICONOSCIMENTO AL TEAM

Tutti i membri del team che avrà realizzato il prodotto vincitore dell'hackathon, avranno diritto a un Buono Amazon* di Euro 1.000 cadauno. Il buono verrà fornito dagli organizzatori.

**Restrizioni applicate. Vedere dettagli su: amazon.it/gc-legal*

SPECIFICHE AGGIUNTIVE

Criteri di ammissione e di partecipazione

Per rientrare nella selezione è necessario che ciascun partecipante accetti le presenti modalità di adesione e Informativa Privacy.

Inoltre i partecipanti dichiarano di essere consapevoli delle responsabilità civili e penali derivanti da dichiarazioni mendaci fornite al momento della registrazione ed adesione all'hackathon e dunque garantiscono che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sono veritiere.

I partecipanti dichiarano, inoltre, che ogni decisione presa dall'ideatore in merito all'hackathon verrà accettata incondizionatamente.

I partecipanti selezionati riceveranno conferma della loro partecipazione all'evento tramite messaggio di posta elettronica all'indirizzo indicato nel modulo di iscrizione. Nel caso l'indirizzo si rivelasse errato o comunque non fosse possibile consegnare l'e-mail, il partecipante verrà automaticamente escluso.

Per i partecipanti ammessi si procederà, nella fase di accredito, alla verifica delle generalità dichiarate all'atto della registrazione dell'iscrizione.

L'incompletezza e/o non corrispondenza al vero delle informazioni inserite all'atto della registrazione determinerà l'esclusione del candidato stesso dalla competizione.

I partecipanti si impegnano a non presentare applicazioni già candidate ad altre iniziative simili. Le idee/i progetti saranno elaborati nel corso della giornata di svolgimento della prova. Le idee/i progetti elaborati saranno presentati alla fine dell'hackathon.

I partecipanti prendono atto che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.

Rischi e responsabilità

Gli organizzatori non saranno responsabili in caso di mancata o incompleta ricezione della registrazione elettronica e/o della Documentazione per qualsivoglia ragione.

Ciascun Partecipante partecipa a suo proprio rischio ed è responsabile in via esclusiva del proprio Elaborato, della propria Documentazione, della propria attrezzatura e dotazione informatica e dei propri effetti personali; pertanto, ciascun Partecipante si obbliga, sin d'ora, a manlevare e tenere indenne gli organizzatori da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione all'Elaborato, alla Documentazione o comunque determinata dalla partecipazione all'evento da parte di un determinato Partecipante. Gli organizzatori non potranno essere ritenuti responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali.

Manleva e garanzie

Con la partecipazione e l'accettazione delle presenti Modalità di Adesione ciascun partecipante:

- dichiara espressamente che ogni progetto realizzato dalla persona/team è originale e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora gli organizzatori da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo;
- riconosce che ogni progetto realizzato è di proprietà della persona/team, che si assume l'onere e la piena responsabilità dell'eventuale tutela dello stesso e degli aspetti inventivi e/o originali attraverso i mezzi a tal fine apprestati dall'ordinamento (registrazione, brevetto o simili, a seconda dei casi);
- concede agli organizzatori il diritto, a titolo gratuito non esclusivo, di pubblicare il progetto su siti internet e sui social network.

Durante lo svolgimento dell'hackathon saranno considerate infrazioni, in base all'insindacabile giudizio degli organizzatori:

- l'utilizzo di un linguaggio e/o di espressioni ingiuriose, scurrili, offensive, diffamatorie, che incitino alla violenza e/o alla discriminazione, che invadano la privacy, che siano contrarie alla legge vigente o che abbiano un contenuto pubblicitario, politico/ideologico o religioso;
- la pubblicazione, trasmissione o diffusione, in qualsivoglia modo, di immagini,

materiali e/o contenuti illeciti, dannosi, violenti, minatori, abusivi, molesti, diffamatori e/o calunniosi e/o che possano essere considerati lesivi del decoro, della dignità personale o che risultino offensivi, volgari, osceni, lesivi della privacy altrui, razzisti, classisti, blasfemi, contrari al buon gusto o all'ordine pubblico o comunque repressibili o che suggeriscano un uso non appropriato delle attività che si svolgono nell'ambito dell'hackathon;

- la presentazione di Elaborati e/o l'utilizzo, in qualsivoglia modo, di Documentazione, contenuti e/o materiali che non siano originali, con ciò intendendosi, quelli che comportino la violazione di diritti di proprietà industriale e/o intellettuale – inclusi quelli di utilizzazione e sfruttamento di terzi soggetti;

- la pubblicazione, trasmissione o diffusione, in qualsivoglia modo, intenzionalmente o meno, di qualunque materiale che contenga virus o altri codici, file o programmi creati per interrompere, per distruggere o per limitare il funzionamento dei software, degli hardware o degli impianti di telecomunicazioni di terzi;

- l'alterazione di dati immessi da altri;

- lo svolgimento di operazioni, intenzionali o meno, che influenzino o compromettano la regolare funzionalità o che restringano la fruizione per gli altri utenti della Piattaforma, del Sito, dei servizi, server, reti o network collegati, connessi o utilizzati, anche indirettamente, dalla Piattaforma, dal Sito, dalla struttura ospitante e/o dagli organizzatori;

- la violazione, intenzionalmente o meno, di qualsivoglia legge o regolamento vigente;

- qualsiasi altra condotta, manovra fraudolenta o non consentita che possa anche solo potenzialmente influire negativamente sugli altri Partecipanti o sulla competizione, ostacolare e/o alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante o, comunque, compromettere il buon esito.

Qualsiasi violazione o condotta o comportamento illecito o irregolarità commessa comporterà, sulla base dell'insindacabile decisione degli organizzatori, l'espulsione o la squalifica del Partecipante e/o il ritiro del premio eventualmente già assegnato e la rimozione di ogni materiale e/o contenuto eventualmente già trasmesso o pubblicato.

I Partecipanti sono consapevoli che nel corso dell'evento, gli organizzatori e/o Terzi dallo stesso incaricati potranno effettuare foto e/o riprese audio/video che potranno interessare anche i Partecipanti. I Partecipanti autorizzano sin d'ora gli organizzatori ad utilizzare - a titolo gratuito, in perpetuo e per tutto il mondo anche in forma parziale e/o modificata o adattata – le foto e/o riprese audio/video della propria persona e degli ambienti, locali, oggetti e documenti fotografati e/o ripresi e realizzati nel corso dello svolgimento dell'evento.

È in ogni caso esclusa qualunque utilizzazione che possa arrecare pregiudizio all'onore, alla reputazione o al decoro della persona o delle persone ritratte, riprese o registrate.

Non divulgazione informazioni riservate

Gli iscritti/partecipanti all'hackathon accettano di mantenere la totale riservatezza rispetto alle Informazioni Riservate di cui verranno a conoscenza dal momento dell'iscrizione e/o partecipazione all'hackathon. Per "Informazioni Riservate" si intendono tutte le informazioni acquisite dal partecipante, in particolare informazioni sui servizi, dati, informazioni raccolte, materiali di comunicazione etc., sono fatti salvi tutti i contenuti che già sono di pubblico dominio. Gli iscritti all'hackathon accettano inoltre di non divulgare e/o comunque non rendere note a soggetti terzi le Informazioni Riservate; di osservare rigorosamente rispetto alle "Informazioni Riservate" acquisite la normativa vigente in materia di privacy e di protezione dei dati personali, di non avanzare alcun diritto, pretesa o concessione di licenza o di altro diritto di utilizzo di qualsiasi brevetto presente e futuro, marchio di fabbrica, modelli o altri diritti di proprietà intellettuale o industriale rispetto alle Informazioni Riservate.

Diritti di Proprietà Intellettuale e/o Industriale inerenti gli Elaborati e la Documentazione e Diritti di Utilizzo dei team non vincitori

Gli organizzatori riconoscono ai Partecipanti non vincitori la proprietà e piena disponibilità degli Elaborati e della Documentazione a questi inerente (inclusa la titolarità di ogni eventuale diritto di proprietà intellettuale e/o industriale su qualsiasi elemento di cui questi risultino composti e/o che questi concorrano a formare quale, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, l'idea, il modello di business, il format, i concetti sviluppati, le proposte e soluzioni presentate e/o il risultato ottenuto, nulla escluso o eccettuato) prodotti dai Team durante l'hackathon.

Ogni Partecipante rimane pertanto pienamente responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale eventualmente rawisabile nel proprio Elaborato e/o nella propria Documentazione attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge e dovrà farsi carico del pagamento di ogni eventuale spesa al riguardo.

Gli organizzatori potranno utilizzare gratuitamente gli Elaborati e la relativa Documentazione ad esclusivo fine di analisi, test, elaborazione e/o dimostrazione di quanto realizzato dai Partecipanti nell'ambito dell'hackathon. Fermo restando quanto sotto previsto con riguardo agli Elaborati dei Vincitori, ciascun organizzatore se interessato allo sviluppo di un Elaborato e/o ad ogni altro utilizzo dello stesso potrà contattare il Partecipante che l'ha realizzato per approfondimenti proponendo eventuali formule di ingaggio.

Resta salva sempre la possibilità per gli organizzatori di sviluppare indipendentemente o acquisire prodotti equivalenti e/o in concorrenza con gli Elaborati e che non violino alcun diritto di proprietà intellettuale sui medesimi.

Cessione dei Diritti di Proprietà Intellettuale inerenti gli Elaborati e la Documentazione del Vincitore e Condizione di Efficacia

In funzione del riconoscimento del premio i Partecipanti di un Team vincitore si impegnano a cedere agli organizzatori tutti i diritti di proprietà intellettuale e/o industriale sull'Elaborato e sulla relativa Documentazione, come riconosciuti (o riconoscibili) o attribuiti (o attribuibili) dalla vigente normativa in materia di proprietà intellettuale e/o industriale con la sola eccezione dei diritti morali, rinunciando sin d'ora espressamente a proporre qualunque azione o eccezione volta a contestare, in tutto o in parte, la titolarità ed esercizio dei diritti suddetti da parte degli organizzatori.

La presente iniziativa non è assoggettata alla disciplina del D.P.R. n. 430/2001.
Per ogni eventuale controversia è competente il Foro di Milano