

## **REGOLAMENTO HACKATHON FINALE SOFT BOT | ROMECUP**

*Metamorfosi della Customer experience nella nuova normalità*

28 aprile 2021, dalle 9.30 alle 16.00

Link: [https://us02web.zoom.us/webinar/register/WN\\_OnAhQBkXS8GYeEMNbwN6ng](https://us02web.zoom.us/webinar/register/WN_OnAhQBkXS8GYeEMNbwN6ng)

### **DEFINIZIONE DI HACKATHON**

È l'evento al quale partecipano, a vario titolo, esperti di diversi settori che, per un tempo fissato, si riuniscono per elaborare proposte in risposta a un problema specifico posto dai promotori della sfida. Lo svolgimento tipico di un hackathon prevede la scelta di un tema o di una sfida, la suddivisione dei partecipanti in squadre, sessione di lavoro, presentazione dei progetti (pitch elevator) e scelta del progetto migliore a giudizio di una giuria.

### **LA SFIDA**

La pandemia di Coronavirus e il lockdown hanno modificato i comportamenti di acquisto e le aspettative dei consumatori. Di conseguenza le aziende devono rivedere i propri modelli di customer experience

La diffusione del virus, le misure adottate dalle istituzioni per arginare i contagi e il senso di paura diffuso tra le persone hanno creato in pochi mesi nuovi stili di vita, con nuove abitudini alimentari, nuovi spazi e modalità di svago e nuove modalità di vivere anche le varie esperienze d'acquisto. Quest'ultimo aspetto, in particolare, impone oggi una riflessione approfondita all'interno delle aziende.

La sfida che SAP rivolge ai ragazzi chiederà di disegnare innanzitutto l'azienda che vogliono rappresentare (settore, offerta, dimensione, sfide di business, target di riferimento) e poi sviluppare la soluzione per capire i nuovi bisogni dei clienti e offrire loro la migliore esperienza possibile, sfruttando la potenza dei dati e almeno una delle nuove tecnologie affrontate durante i webinar.

Agli studenti universitari sarà chiesto di sviluppare un prototipo della soluzione usando "build" <https://www.build.me/>. Un insieme di tool di sviluppo, gratuiti e in cloud.

### **ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO**

Il giorno 28 aprile dalle 9.30 alle 16.00 si svolge l'hackathon finale di Soft Bot, che coinvolge gruppi di universitari e studenti delle scuole secondarie di secondo grado, in una maratona di lavoro comune. I partecipanti sono chiamati a elaborare soluzioni creative e innovative partendo da casi di studio reali. Gli strumenti sono prodotti e servizi SAP da integrare con le tecnologie abilitanti (cloud, big data, IoT, intelligenza artificiale, blockchain ecc.) e con una nuova visione del rapporto uomo-macchina.

I partecipanti all'hackathon, da novembre 2020 a marzo 2021, hanno seguito quattro webinar preliminari con esperti SAP per migliorare la collaborazione con le macchine grazie ad app e chatbot. I partecipanti sono suddivisi in team: per le scuole superiori i team sono composti da un minimo di quattro studenti mentre per le università i partecipanti possono gareggiare anche singolarmente. I partecipanti, durante l'hackathon, avranno a disposizione due mentor SAP e tre tutor della Fondazione Mondo Digitale e lavoreranno in stanze digitale parallele su piattaforma Teams.

### **SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO**

Dalle 10.15 alle 10.45 i ragazzi delle scuole superiori avranno 30 minuti di confronto con i mentor SAP per approfondire i casi studio presentati durante l'apertura della giornata e le

tecnologie SAP trattate durante i webinar. Per il resto delle ore di lavoro verranno seguiti e supportati dai coach di FMD. I team delle scuole secondarie di secondo grado lavoreranno fino alle 13.30 per la consegna del template di presentazione fornito da Fondazione Mondo Digitale. Dopo la consegna verranno selezionati i sei gruppi che accederanno ai pitch finali che avranno 30 minuti di tempo per preparare la presentazione della propria idea. I team finalisti degli studenti delle scuole superiori inizieranno ad esporre i pitch finali dalle 14.30 e ogni team ha a disposizione tre minuti per la propria presentazione.

#### **AGENDA DI LAVORO**

09.30 | Saluti di apertura e lancio della sfida.

10.15 | Confronto con i mentor SAP

10.45 | Inizio lavori

13.30 | Consegna lavori

14.30 | Pitch team in gara - link:

[https://us02web.zoom.us/webinar/register/WN\\_aprFeAj4RhuPQhbHWVkJew](https://us02web.zoom.us/webinar/register/WN_aprFeAj4RhuPQhbHWVkJew)

15.45 | Premiazione vincitori

16.00 | Chiusura dei lavori

#### **UNIVERSITA'**

Gli studenti universitari saranno supportati dai mentor SAP per tutta la giornata. I partecipanti avranno a disposizione l'applicativo fornito da SAP. La sessione di lavoro finirà alle ore 14. I pitch per gli studenti universitari inizieranno alle ore 15 e ogni team avrà a disposizione 5 minuti per la propria presentazione.

#### **AGENDA DI LAVORO**

09.30 | Saluti di apertura e lancio della sfida

14.00 | Consegna lavori

15.00 | Pitch team in gara - link:

[https://us02web.zoom.us/webinar/register/WN\\_aprFeAj4RhuPQhbHWVkJew](https://us02web.zoom.us/webinar/register/WN_aprFeAj4RhuPQhbHWVkJew)

15.45 | Premiazione vincitori

16.00 | Chiusura dei lavori

#### **OBIETTIVO**

L'evento si pone l'obiettivo di sviluppare soluzioni innovative e creative con strumenti SAP.

#### **COMMISSIONE E CRITERI DI VALUTAZIONE**

Le presentazioni dei lavori verranno valutate dalla giuria composta da:

- Alfonso Molina, direttore scientifico Fondazione Mondo Digitale
- Salvatore De Caro, Intelligent Technologies Presales, SAP Italia
- Pietro Olia Analytics & Insight Presales, SAP Italia
- Salvatore Miccichè, professore associato, Dipartimento Fisica e Chimica, Università di Palermo

La giuria voterà attraverso un modulo online. Al termine delle presentazioni e delle valutazioni, verrà stilata la classifica sulla base dei voti espressi dalla giuria e comunicato il nome del team vincitore.

Il giudizio viene espresso sulla base dei seguenti criteri:

- adozione di almeno una delle tecnologie oggetto dei webinar svolti da dicembre a febbraio (RPA, IOT, big data e chatbot)
- impatto di business: quali risultati e vantaggi dall'adozione della soluzione?
- originalità della proposta
- efficacia della presentazione

### **PREMIO**

Verrà selezionato un team vincitore per le scuole e un team per gli universitari.

Al team vincitore delle scuole secondarie di secondo grado verrà offerta la possibilità di approfondire la tecnologia portante della loro idea attraverso un webinar. All'intera classe di cui il team vincitore fa parte verrà offerta una visita presso l'azienda.

Al team vincitore delle università verrà offerto un workshop di approfondimento per lo sviluppo del prototipo dell'idea proposta.

A tutti i componenti del gruppo è riconosciuta, a parità di titoli e diritti, la paternità della proposta e del progetto.