



**CONTEST PER IL SUPPORTO ALLA CREAZIONE E  
ALLO SVILUPPO DI START UP INNOVATIVE IN  
AMBITO ICT B2B**

## Premessa

**Tilt** è un acceleratore che nasce dalla partnership di realtà pubbliche e private, in particolare Teorema, uno dei principali partner Microsoft Italiani, AREA Science Park di Trieste, Innovation Factory srl e l'Università di Trieste. **Tilt** è uno dei partner di Grow It Up, l'iniziativa Microsoft legata al mondo delle Startup.

**Tilt** ha indetto un contest (di seguito: "**Contest**") e con il presente documento (di seguito: "**Regolamento**") intende informare il partecipante sulle modalità di partecipazione e svolgimento del Contest.

Il Contest è finalizzato alla ricerca di progetti digitali innovativi nel mondo dell'Information Technology che abbiano come obiettivo la realizzazione di soluzioni per il mondo delle imprese (mercato B2B). Scopo del Contest è far emergere e supportare i progetti più innovativi presentati durante la competizione (di seguito: "**Progetti**").

In particolare, il Contest è rivolto a progetti che incidano in uno dei seguenti ambiti dell'innovazione digitale e tecnologica:

- **Realtà Virtuale/Augmented/Mixed Reality** – La frontiera della ricerca attraverso spazi virtuali, prototipi tridimensionali nello spazio reale, esperienze digitali che permettono di conoscere e visitare musei, gallerie, ricostruzioni del passato attraverso i nuovi spazi della realtà virtuale.
- **Maker/Bots** – tutte le tecnologie legate allo sfruttamento della stampa 3d, dalla ricerca medica al design, il prototyping. Spazio alla creatività e al mondo delle idee e la loro realizzazione fisica.
- **IOT** – Internet of Things, ovvero l'utilizzo di dispositivi fisici che colloquiano tra di loro attraverso internet. Una serie di tecnologie che consentono di rendere "intelligenti" varie tipologie di prodotti e sistemi, dalla sveglia che si regola automaticamente in base al traffico stradale, al sistema di riscaldamento domestico che si attiva quando stiamo per tornare a casa, il monitoraggio dei consumi energetici e l'ottimizzazione dei consumi e molto altro ancora.
- **Big Data e Business Intelligence:** soprattutto in abbinamento al mondo dell'IT, la capacità di gestire basi dati sempre più dimensionalmente importanti e la sintesi, interpretazione e lettura dei risultati emergenti dalle informazioni raccolte
- **Machine Learning:** sistemi di intelligenza artificiale che permettono alle applicazioni di "apprendere" senza che sia necessario una loro puntuale programmazione, programmi in grado di cambiare quando esposti ad informazioni/dati nuovi (sistemi in grado di costruire per esempio una pagina web personalizzata sulla base del comportamento di un utente)
- **Cognitive Services:** l'utilizzo di sistemi di intelligenza artificiale che hanno come obiettivo la realizzazione di applicazioni in grado di utilizzare il linguaggio naturale, interpretare la reazione ed il coinvolgimento dei soggetti ad una situazione data, per esempio il gradimento di una vetrina di un negozio, o a suggerire comportamenti, suggerimento di acquisto in un sito di e-commerce
- **Home / Building Automation** – le tecnologie della casa intelligente e delle smart-city, il supporto agli anziani e a chi ha necessità di assistenza continuative, la gestione sostenibile del consumo energetico, il wireless power, e mille altre opportunità.
- **Digital Marketing** - le tecnologie che permettono di sfruttare Internet per rendere competitive aziende, nuovi prodotti e servizi a livello sia nazionale che globale. In quest'area gioca un ruolo sempre più importante il ruolo del "Social Media Marketing",

ovvero lo sfruttamento delle piattaforme Facebook, LinkedIn, Periscope, etc per raggiungere e dialogare con i nostri clienti o cittadini.

- **Il mondo delle Apps** – il mondo degli smartphone e delle idee, un mondo che ha saputo cambiare il modo di vivere di oltre un miliardo di persone, un'esperienza da mettere a disposizione di aziende ed istituzioni per realizzare la prossima generazione di prodotti e servizi, cavalcando la trasformazione digitale.

I progetti devono essere rivolti ad un pubblico Business/Aziendale, preferibilmente nel mondo del Manufacturing, Fashion, Turismo, PA (incluso Healthcare), Food, IOT, Realtà Virtuale-Aumentata, Cognitive Services, Machine Learning, Digital Marketing, Home and Building Management.

### **PARTECIPANTI AMMESSI**

Il Contest si rivolge sia alle persone fisiche sia alle persone giuridiche (di seguito nella loro pluralità: "Partecipanti" o singolarmente: "Partecipante"). In particolare, il Contest si rivolge a:

- persone fisiche che hanno sviluppato un'idea innovativa nei settori di interesse sopra evidenziati;
- gli sviluppatori e le società di software house che stanno già lavorando sul Progetto presentato (anche solo a livello di test);
- le startup operanti nel settore Hi - Tech (avviate negli ultimi 5 anni ed iscritte nella sezione speciale delle start up innovative) che presentino Progetti innovativi nelle aree di interesse sopra descritte;

### **MODALITA' E CONDIZIONI PER LA PARTECIPAZIONE**

Le candidature saranno accettate fino, e non oltre, le ore 24:00 del 31 gennaio 2017.

Per partecipare al Contest, il Partecipante deve inviare una mail a entrambi i seguenti indirizzi: [info@teorema.net](mailto:info@teorema.net) e [segreteria@innovationfactory.it](mailto:segreteria@innovationfactory.it) con in allegato, in formato pdf e non più lunga di 5 pagine (font 12), la descrizione (in italiano o in inglese) del proprio Progetto.

La descrizione deve illustrare - sinteticamente - i seguenti punti:

- descrizione del team e delle proprie risorse e competenze;
- descrizione dell'applicazione o del servizio;
- descrizione delle esigenze che si intende soddisfare;
- descrizione del mercato target di riferimento;
- descrizione della tecnologia sottostante;
- descrizione dei risultati economici in termini di: eventuale fatturato, costi e investimenti (è sufficiente una breve sintesi, anche solo a livello di ordine di grandezza);
- descrizione del modello di scalabilità internazionale previsto.

Ai fini della partecipazione al Contest è necessario per il Partecipante rispettare le seguenti condizioni:

- Indicare il referente principale del Progetto candidato, anche qualora la candidatura venga presentata da un team.
- Aver compiuto la maggiore età e possedere la capacità legale al momento della presentazione del progetto (allegare copia della carta d'identità del referente principale del Progetto).
- Presentare tutti i documenti elaborati in italiano o in inglese.
- Aver preso visione dell'informativa sul trattamento dei dati personali ex art. 13 del D.Lgs. 196/2003 ed aver prestato il proprio esplicito ed informato consenso al trattamento dei propri dati personali.
- Aver preso visione ed accettare le condizioni di cui al presente Regolamento.

Si specifica che la partecipazione al Contest è gratuita, e che l'adesione alla competizione non comporta alcun vincolo o impegno di qualsiasi natura al di fuori delle condizioni di cui al presente Regolamento.

### **PROCESSO DI VALUTAZIONE E SELEZIONE**

I Progetti presentati al Contest, verranno valutati da un Comitato di valutazione costituito da personale di Teorema, AREA Science Park, Innovation Factory srl e da esperti universitari del mondo delle tecnologie digitali che dovranno selezionare un massimo di 10 Progetti finalisti.

I Partecipanti i cui Progetti presentati abbiano avuto accesso alla fase finale del Contest saranno affiancati - per circa un mese – dai mentor di Tilt.

Il Comitato di valutazione provvederà a selezionare, tra i 10 Progetti finalisti, i 3 progetti vincitori, sulla base delle ulteriori informazioni raccolte durante il periodo di affiancamento con i mentor.

Tutti i Partecipanti finalisti presenteranno i propri Progetti a Trieste, durante un evento aperto al pubblico. Durante l'evento verranno premiati i 3 Progetti vincitori del Contest.

La data e il programma dell'evento verranno pubblicate da Tilt nell'apposita sezione del sito.

Si specifica che i Partecipanti, inviando la propria candidatura al Contest, accettano incondizionatamente ogni decisione che verrà presa dal Comitato di valutazione in merito alla proclamazione dei Progetti vincitori.

### **COSA SI VINCE**

I Partecipanti che sono risultati vincitori potranno contare sul supporto manageriale e di R&D di Teorema, di AREA Science Park e di Innovation Factory srl per accelerare il raggiungimento dei propri obiettivi di business, tramite ad esempio il supporto per la realizzazione di un POC (*proof of concept*) o il supporto alla commercializzazione del Progetto in Italia o all'estero. Il tutto attraverso una serie di servizi offerti quali ad esempio:

- Spazi di coworking attrezzati nelle sedi di Trieste, Padova e Milano,
- L'uso delle corrette tecnologie e il poter garantire l'ingaggio con i principali attori del mondo della tecnologia, per citarne alcuni: Microsoft, Google, Amazon
- Supporto nella fase iniziale dello sviluppo della startup
- Fornitura di formazione e tutoring tecnologico, garantendo il knowledge transfer necessario per la definizione e la realizzazione dei progetti
- Supporto tecnico, risorse qualificate per lo sviluppo dei prodotti e risoluzione dei problemi tecnici che si possono incontrare in fase di esecuzione dei progetti
- Amministrazione e gestione: supporto gestionale dell'azienda evitando gli errori che spesso portano alla prematura chiusura delle nuove realtà imprenditoriali
- Ingaggio Commerciale e Marketing: sfruttare il parco clienti e la forza commerciale e marketing di Teorema per la vendita dei prodotti e dei servizi delle Start-Up
- Offerta di parte del patrimonio intellettuale di Teorema come "dote tecnologica" alle Start-Up più brillanti, per lo sviluppo in tempi rapidi di nuovi prodotti

### **TUTELA DELLA PRIVACY E RISERVATEZZA**

Teorema, in qualità di Titolare del trattamento, provvederà al trattamento dei dati personali dei Partecipanti per le finalità e con le modalità indicate nell'informativa ex art. 13 del D. Lgs. 196/2003 fornita all'atto della partecipazione al Contest.

Tutti i Partecipanti e tutti i soggetti coinvolti, in ogni fase di attività prevista dal Contest, e per un periodo successivo di due anni dalla sua conclusione, si impegnano a garantire la riservatezza sulle

informazioni fornite dai Partecipanti ai fini della candidatura al Contest, compresi i contenuti dei Progetti presentati.

Si specifica che solamente i 10 Progetti finalisti verranno resi pubblici, mediante la loro diffusione e/o presentazione nel corso degli eventi e/o all'interno dei siti internet correlati al Contest o con altre modalità decise in comune accordo.

### **LIMITAZIONI DI RESPONSABILITA'**

Viste le modalità di partecipazione al Contest, Teorema non si assume alcuna responsabilità circa disfunzioni tecniche, di hardware o software, interruzioni delle connessioni di rete, documentazione dei Partecipanti non corrette, non accurate, incomplete, illeggibili, danneggiate, perse, ritardate, incorrettamente indirizzate o intercettate che per qualsiasi motivo non siano state ricevute, o comunicazioni elettroniche o di altro tipo che siano state ritardate o circa altri problemi tecnici connessi alla registrazione e all'invio dei materiali nell'ambito della presente iniziativa.

### **GARANZIE DEI PARTECIPANTI**

I Partecipanti garantiscono che il contenuto dei materiali inviati è conforme alle normative vigenti ed alle condizioni del presente Regolamento e che lo stesso, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- non violi norme regolamentari o di legge e/o eventuali diritti, posizioni o pretese di terzi, a titolo esemplificativo e non esaustivo quelli di cui alla legge sul diritto d'autore (l. 633/1941), al Codice della proprietà industriale (d. lgs. 30/2005), al Codice in materia di protezione dei dati personali (d. lgs. 196/2003).
- non contenga segni distintivi, loghi o materiale protetto dal diritto d'autore che non siano di titolarità del Partecipante o che siano utilizzati dal Partecipante in assenza di autorizzazione da parte degli aventi diritto e comunque non violi qualunque altro diritto di terzi;
- non contenga elementi che possano risultare lesivi dell'onore e della reputazione di qualsivoglia soggetto terzo, sia esso persona fisica o giuridica;
- non contenga alcun elemento e/o parte di natura pornografica, di incitamento all'odio o alla violenza e/o di carattere intimidatorio e/o comunque che possa risultare offensivo, molesto, osceno o inappropriato.

### **DIRITTI DI PROPRIETA' INTELLETTUALE E INDUSTRIALE**

Il Partecipante dichiara di essere il titolare di tutti i diritti di proprietà intellettuale e industriale relativi al contenuto dei Progetti presentati e di essere, altresì, il titolare dei diritti di utilizzazione economica del materiale inviato.

Il Partecipante, pertanto, dichiara che tutto il materiale presentato non lede in alcun modo, né in forma diretta né in forma indiretta, i diritti di qualsivoglia terzo.

### **MANLEVA**

Coloro che partecipano al Contest dichiarano di essere consapevoli che le responsabilità, anche penali, dei contenuti dei Progetti consegnati, al fine della partecipazione all'iniziativa disciplinata dal presente Regolamento, sono a loro unico ed esclusivo carico, manlevando fin da ora i gestori del Contest da qualsiasi pretesa da parte di terzi.