



Visto il grande successo delle analoghe iniziative tenutesi nelle ultime annualità, l'Università di Modena e Reggio Emilia - sede di Mantova (Unimore), in rete con la Fondazione UniverMantova, organizza la **sesta edizione** dell'**Hackathon SCIoTEm** dedicato all'ideazione, progettazione e prototipazione di **soluzioni innovative per individuare soluzioni creative in ambito Smart city and mobility, Internet of things, Digital twins e Manufacturing**.

Ospiti d'eccezione saranno **importanti aziende internazionali e del territorio** che metteranno a disposizione le proprie competenze e professionalità per affiancare i team nello sviluppo delle proposte.

L'Hackathon è organizzato da Unimore con Fondazione UniverMantova, in collaborazione con Laboratorio Territoriale Occupabilità - LTO Mantova, all'interno del progetto **"Laboratori per le Transizioni e l'Occupabilità"**, attivato dalla **Camera di commercio di Cremona-Mantova-Pavia** con la gestione operativa della sua **Azienda Speciale PromolImpresa – Borsa Merci** grazie al sostegno del bando "Emblematici Maggiori 2022" di Fondazione Cariplo.

OBIETTIVI

Ai partecipanti sarà richiesto di lavorare in team per **ideare, progettare ed eventualmente prototipare soluzioni innovative per migliorare la vita nelle città tramite servizi informatici innovativi**.

L'hackathon si concentrerà su diversi temi:

- **Smart city and mobility**, individuare soluzioni creative a supporto della mobilità urbana (es. ride sharing, mobility as a service, gestione dei flussi di traffico, sistemi di rifornimento, applicazioni di visione artificiale);
- **Internet of things**, sviluppare e prototipare sistemi IoT a supporto delle attività produttive e dei processi industriali;
- **Digital twins**, individuare soluzioni innovative per il monitoraggio, la simulazione e la gestione di impianti e sistemi di produzione;
- **Manufacturing**, individuare soluzioni tecnologiche e opportunità di innovazione per la digitalizzazione, l'automazione e l'evoluzione dei processi manifatturieri.

Le problematiche oggetto di studio saranno presentate da aziende e soggetti coinvolti nella gestione del territorio mantovano.

All'interno del progetto



Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di



DATE E SVOLGIMENTO

SCloTeM 2026 si svolgerà il **18, 19 e 20 Febbraio 2026** a Mantova presso la Fondazione Università di Mantova, in Via Scarsellini 2. L'Hackathon inizierà il pomeriggio **del 18 Febbraio 2026** e terminerà il pomeriggio **del 20 Febbraio 2026** con la presentazione e la premiazione delle soluzioni progettate.

DESTINATARI

L'hackathon si rivolge a studenti universitari, informatici, sviluppatori, maker, e altre figure professionali che operano nel settore della progettazione di soluzioni digitali innovative.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione è totalmente **gratuita** ed è aperta a **massimo 50 partecipanti**.

Per partecipare alla Call è necessario compilare e trasmettere **entro il 13 febbraio** il modulo on line <https://forms.gle/iPr2c6wqfb8XkjSt8>, allegando il curriculum in formato Europass e la copia di un documento di identità.

Verrà effettuata una **selezione dei partecipanti** in base alla valutazione dei curricula, delle competenze e della motivazione presentate in concomitanza della domanda.

Il numero massimo di partecipanti potrà essere eventualmente esteso a seguito di accurata valutazione sulla base dei criteri sopra descritti.

I **team di lavoro** saranno composti da massimo 4 partecipanti, possibilmente con competenze eterogenee. Eventuali preferenze sulla composizione dei team potranno essere specificate nel modulo d'iscrizione nella tabella apposita. Nel caso i partecipanti non dovessero esprimere preferenze, i team saranno formati direttamente il primo giorno di hackathon.

CREDITI FORMATIVI

La partecipazione all'hackathon consentirà agli studenti del corso triennale di Ingegneria Informatica dell'Università di Modena e Reggio Emilia (sede di Mantova) di ottenere 1 credito formativo inserendo l'attività all'interno del piano di studi. È possibile ottenere 1 ulteriore credito formativo, proseguendo l'attività progettuale in seguito all'hackathon, al fine di sviluppare un prototipo della soluzione proposta.

PREMI

Tutte le soluzioni presentate dai team il 20 febbraio 2026 saranno valutate da una commissione di esperti che selezionerà tre progetti vincitori sulla base dell'originalità, funzionalità, innovatività, fabbricabilità e replicabilità assegnando i seguenti premi (ammontare lordo):

- 1.500,00 € al primo team classificato;
- 1.000,00 € al secondo team classificato;
- 500,00 € al terzo team classificato.

All'interno del progetto



Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di



PROGRAMMA

Le tre giornate di lavoro saranno aperte da un **breve momento introduttivo** durante il quale gli organizzatori aiuteranno i partecipanti a formalizzare l'iscrizione e presenteranno il programma e le regole dell'hackathon.

Successivamente si terranno i saluti istituzionali e la presentazione dei temi progettuali sui quali dovranno lavorare i team.

Durante il tempo restante i partecipanti, suddivisi da parte degli organizzatori in **team di lavoro**, potranno sviluppare la propria proposta progettuale **affiancati da esperti** nei settori dell'informatica e dell'industria.

Mercoledì 18 febbraio 2026

- 14.30 Accoglienza dei partecipanti e formazione dei team
- 15.00 Introduzione al tema di progettazione con esperti
- 17.00 Avvio dei lavori da parte dei team affiancati dagli esperti

Giovedì 19 febbraio 2026

- 9.00 Ripresa dei lavori da parte dei team
- 13.00 Pranzo
- 14.00 Ripresa dei lavori da parte dei team
- 17.00 Prima presentazione da parte dei team

Venerdì 20 febbraio 2026

- 9.00 Ripresa dei lavori da parte dei team
- 13.00 Pranzo
- 14.00 Allestimento e ultimi ritocchi ai progetti e alle presentazioni
- 16.00 Presentazione dei risultati
- 17.00 Premiazione dei vincitori

All'interno del progetto



Organizzato da



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA



In collaborazione con



Con il sostegno di

