

HACKATHON ACQUAM

Acqua, Giovani e Innovazione

All'interno del progetto "Acquam – Mantova, una provincia tra terra e acqua"

La risorsa idrica è oggi al centro di sfide globali e locali di straordinaria rilevanza: cambiamenti climatici, crescita dei fabbisogni, degrado ambientale e necessità di governance integrate impongono nuovi modelli di gestione, monitoraggio e comunicazione dell'acqua. In questo scenario, l'innovazione digitale rappresenta uno strumento imprescindibile per rispondere con efficacia e sostenibilità alle sfide emergenti.

All'interno del progetto territoriale **Acquam – Mantova, una provincia tra terra e acqua**, promosso da una rete di enti pubblici e privati del territorio mantovano con il sostegno di Fondazione Cariverona, **FORMA Mantova**, **LTO Mantova** e **Fondazione UniverMantova** promuovono l'Hackathon ACQUAM per individuare soluzioni creative e innovative che integrino lo sviluppo digitale alla gestione sostenibile della risorsa idrica.

L'iniziativa, attivata in rete con l'**Università di Modena e Reggio Emilia – Sede di Mantova (Unimore)**, il **Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova** e l'**Università degli Studi di Brescia – Sede di Mantova**, intende valorizzare una positiva e produttiva collaborazione con le Università presenti sul territorio con cui si condivide la programmazione della concomitante "Notte Europea della Ricerca".

OBIETTIVI

Ai partecipanti sarà richiesto di lavorare in team per ideare, progettare ed eventualmente prototipare soluzioni innovative per rispondere alle sfide legate alla gestione, tutela e valorizzazione della risorsa idrica nel territorio mantovano. Le sfide saranno presentate in particolare dagli enti partner del progetto Acquam coinvolti quotidianamente nella gestione dell'acqua: ATO Mantova, Provincia di Mantova, Comune di Mantova, Consorzi di bonifica e AqA. Potranno aggiungersi anche altre sfide provenienti da soggetti pubblici e privati attivi a scala territoriale sul tema e interessati a investire su soluzioni innovative.

In coerenza con la vocazione della Notte Europea della Ricerca e con il ruolo attivo delle Università presenti sul territorio, alcune sfide potranno essere proposte direttamente da team di ricerca universitari impegnati su tematiche connesse alla risorsa idrica. In questo caso, l'Hackathon diventa occasione per condividere in forma aperta progettualità e risultati di ricerca, coinvolgendo i partecipanti nella loro applicazione, sperimentazione e restituzione al territorio, in dialogo con la rete Acquam e con gli enti gestori.

L'Hackathon si concentrerà sui seguenti temi:

- **QUALITÀ E SICUREZZA DELL'ACQUA.** Monitoraggio e analisi della qualità delle acque potabili e superficiali; soluzioni digitali per il controllo in tempo reale di parametri chimici, biologici e microbiologici; sistemi di allerta precoce per eventi di contaminazione; innovazione nei processi di potabilizzazione e depurazione.
- **EFFICIENZA NELLA GESTIONE DELLA RISORSA IDRICA.** Riduzione delle perdite nelle reti idriche (perdite fisiche e amministrative); ottimizzazione dei consumi nei settori civile, agricolo e industriale; soluzioni smart per la misurazione, il monitoraggio e la tariffazione; tecnologie per il risparmio idrico negli usi domestici e produttivi.

Organizzato da



Promosso da



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di



- **GOVERNANCE E PIANIFICAZIONE DELLA RISORSA.** Strumenti digitali e piattaforme dati a supporto della pianificazione e del governo della risorsa idrica; integrazione e interoperabilità delle informazioni tra i diversi soggetti gestori; sistemi di supporto alle decisioni; trasparenza, accesso ai dati e partecipazione pubblica.
- **ADATTAMENTO AI CAMBIAMENTI CLIMATICI.** Soluzioni per la prevenzione e la gestione delle siccità, delle esondazioni e degli eventi estremi; sistemi di raccolta e accumulo delle acque piovane; riuso delle acque reflue depurate; infrastrutture verdi e blu per la resilienza idraulica e ambientale del territorio mantovano.
- **ECONOMIA CIRCOLARE DELL'ACQUA.** Valorizzazione economica dei sottoprodotti del ciclo idrico integrato; riutilizzo delle acque reflue in agricoltura e industria; recupero di energia e risorse dai processi depurativi; modelli di business circolari legati alla gestione sostenibile della risorsa; opportunità per nuove professioni e filiere verdi.
- **TURISMO, CULTURA E VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO IDRICO.** Soluzioni digitali e progettuali per la fruizione turistica e culturale dei corsi d'acqua, dei laghi e delle infrastrutture idrauliche storiche del territorio mantovano; mobilità dolce e turismo sostenibile legati all'acqua; valorizzazione del patrimonio delle opere di bonifica; posizionamento di Mantova come "città d'acqua" a scala nazionale e internazionale.
- **COMUNICAZIONE, EDUCAZIONE E PARTECIPAZIONE CIVICA.** Metodologie e strumenti innovativi per la sensibilizzazione sul valore della risorsa idrica, rivolti a target diversi (studenti, cittadini, agricoltori, turisti); percorsi educativi formali e non formali sul tema dell'acqua; campagne di comunicazione che promuovano comportamenti consapevoli e una cultura idrica condivisa; coinvolgimento attivo delle comunità locali.

DATE E SVOLGIMENTO

L'Hackathon si svolgerà il **23, 24 e 25 settembre 2026** a Mantova presso la Fondazione UniverMantova in Via Scarsellini 2 a Mantova.

L'Hackathon inizierà il pomeriggio del 23 settembre 2026 e terminerà il pomeriggio del 25 settembre 2026 con la presentazione e la premiazione delle soluzioni progettate, che apriranno la "Notte Europea della Ricerca 2026".

DESTINATARI

L'Hackathon è aperto alla candidatura di studenti universitari, neolaureati, informatici, sviluppatori, maker, architetti, designer, pianificatori, economisti/manager, esperti di comunicazione, ricercatori, docenti, innovatori, professionisti ed altre figure professionali che operano nel settore dell'informatica, della progettazione, della fabbricazione digitale e delle logiche connesse alla gestione sostenibile delle risorse idriche e ambientali.

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 15 settembre 2026 il modulo on line (<https://forms.gle/RE865LKUUeUBkkWw9>), 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.

Organizzato da



Promosso da



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di



I team di lavoro saranno composti da massimo 5 partecipanti, possibilmente con competenze eterogenee. Eventuali preferenze sulla composizione dei team potranno essere specificate nel modulo d'iscrizione. Nel caso i partecipanti non dovessero esprimere preferenze, i team saranno formati direttamente il primo giorno dell'Hackathon.

CREDITI FORMATIVI

La partecipazione all'Hackathon consentirà agli studenti del corso triennale di Ingegneria Informatica e di Chimica Verde e Sostenibile 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.

Rispetto a possibili analoghe opportunità con le altre Università in rete, si rimanda a successive verifiche che la Fondazione UniverMantova promuoverà con il Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova e l'Università degli Studi di Brescia – Sede di Mantova.

PREMI

Tutte le soluzioni presentate dai team il 25 settembre 2026 saranno valutate da una commissione di esperti che selezionerà tre progetti vincitori sulla base dell'originalità, funzionalità, innovatività, fattibilità 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.

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 delle sfide progettuali da parte degli enti partner.

Mercoledì 23 settembre 2026

- 14:30 Accoglienza dei partecipanti e formazione dei team
- 15:00 Introduzione alle sfide idriche con esperti e referenti degli enti partner
- 17:00 Avvio dei lavori da parte dei team affiancati dagli esperti

Giovedì 24 settembre 2026

- 9:00 Ripresa dei lavori dei team, con revisioni informali da parte dei tutor
- 10:45 Break
- 11:00 Lavoro dei team, con revisioni informali da parte dei tutor
- 13:00 Pausa pranzo
- 14:00 Ripresa dei lavori dei team
- 15:45 Break
- 16:00 Lavoro da parte dei team, con revisioni informali da parte dei tutor

Organizzato da



Promosso da



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di



- 17:30 Presentazione intermedia del concept (pitch di 3 minuti per team)

Venerdì 25 settembre 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
- 18:00 Premiazione dei vincitori all'interno della "Notte Europea della Ricerca 2026"

PARTNER DEL PROGETTO ACQUAM

Il progetto Acquam è realizzato con il sostegno di Fondazione Cariverona e sviluppato da un ampio partenariato pubblico-privato della provincia di Mantova composto da:

- Ufficio d'Ambito della Provincia di Mantova (ATO Mantova)
- Comune di Mantova
- Provincia di Mantova
- Consorzio di bonifica Territori del Mincio
- Consorzio di bonifica Terre dei Gonzaga in destra Po
- Consorzio di bonifica Garda Chiese
- FORMA Mantova
- LTO Mantova
- Fondazione UniverMantova
- Agire S.r.l.
- AqA S.r.l. SB
- Sigla S.r.l. SB

Organizzato da



Promosso da



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di

