

“Regolamento ufficiale Hackathon Youbiquo presso Università di Salerno – Edizione 2026”

Data/luogo: “16–17 aprile, Università di Salerno

Organizzatori: Youbiquo con la partecipazione di UNISA

Il presente Regolamento disciplina la partecipazione all’Hackathon organizzato da Youbiquo in collaborazione con l’Università di Salerno. La partecipazione implica piena accettazione del Regolamento e dei documenti richiamati.

OBIETTIVI HACKATHON

In occasione dell’Hackathon lanciato online da Youbiquo sul sito COMING SOON ciascun Team iscritto sarà chiamato a cogliere le challenge lanciate sulla base delle specifiche esigenze ed indicazioni e presentare alla fine un progetto. Tali direttive saranno specificate sul sito web nella sezione e all'interno del regolamento.

ABRIDGED TERMS

“Hackathon in presenza: 16–17 aprile, Università di Salerno.”

L’hackathon inizierà il 16 aprile alle ore 09:30 e termina il 17 aprile alle ore 18:00

La Gara avrà inizio il giorno 16 aprile alle ore 10:30 e terminerà con la consegna del lavoro alle ore 18:00 del giorno 17 aprile.

Per partecipare è necessario iscriversi come squadra (team), la singola iscrizione, verrà sottoposta a selezione.

La selezione terrà conto dei seguenti requisiti:

- gruppi già formati
- data di iscrizione
- categoria di iscrizione.

Tutte le persone non selezionate, faranno parte di una Attending List, da cui si potrà essere nuovamente selezionati in caso di rinunce da parte di team iscritti e iscrizione singole.

Questo è un concorso basato sulle competenze. I vincitori saranno scelti in base a criteri dichiarati.

- “Due categorie di partecipazione:
 1. NEOLAiA (UNISA);
 2. Youbiquo;

- Per la categoria NEOLAiA saranno ammessi 4 team, mentre per la categoria Youbiquo sono previsti 6 team
Per la categoria Youbiquo sono previsti **n. 2 (due) premi** (primo e secondo classificato).
- La partecipazione è gratuita, salvo eventuali costi personali di trasferta.
- La proprietà intellettuale resta ai partecipanti i quali si impegnano a pubblicare l'applicazione all'interno dell'App Store di Youbiquo riservandosi la proprietà intellettuale secondo le presenti regole descritte nel presente Regolamento.

LEGGERE ATTENTAMENTE IL PRESENTE REGOLAMENTO PRIMA DI PARTECIPARE.

Partecipando all'Hackathon il candidato accetta integralmente il Regolamento, che avrà valore di accordo vincolante nei confronti degli organizzatori.

In particolare, la partecipazione comporta:

- (i) l'accettazione delle condizioni di partecipazione e di consegna dei progetti;
- (ii) la concessione a Youbiquo di utilizzare la licenza per il tempo strettamente necessario per la manifestazione;
- (iii) la concessione a Youbiquo di valutazione della stessa e di eventuale inserimento a carico del candidato nella Youbiquo App Store;
- (iv) la concessione a Youbiquo di poter utilizzare, sotto forma di sponsorizzazione, le licenze inserite o pubblicate nello Youbiquo app store in eventi e manifestazioni di settore, avvalendosi di opportuna strumentazione digitale;
- (v) la responsabilità esclusiva del candidato in ordine alle dichiarazioni rese all'atto dell'iscrizione, ivi incluse quelle inerenti la proprietà intellettuale della pubblicazione, con salvaguardia dei diritti di Youbiquo, dei terzi, nonché di sicurezza del software;
- (vi) il rispetto delle condizioni stabilite nel regolamento per la partecipazione a seconda della categoria (Youbiquo o NEOLAiA), con annessa accettazione delle clausole di responsabilità e manleva.

Regolamento ufficiale

1. IDONEITA'

1.1. Categoria NEOLAiA (UNISA)

La categoria NEOLAiA è riservata agli studenti UNISA i quali hanno espressamente accettato le condizioni di partecipazione dettate dall'ufficio accademico di appartenenza.

Il Metaverso NEOLAiA è un ambiente accademico, istituzionale e inclusivo. Per questo motivo, tutti i progetti presentati dovranno attenersi ai seguenti vincoli. Saranno squalificati i lavori che includeranno:

- Contenuti inappropriati: Nessun materiale per adulti (18+), sessualmente esplicito o che promuova l'uso di sostanze illecite.

- Contenuti offensivi e discriminatori: Tolleranza zero verso odio, razzismo, sessismo, o qualsiasi forma di discriminazione e bullismo.
- Propaganda politica o religiosa: L'ambiente deve rimanere neutrale e laico, focalizzato sull'educazione.
- Violenza e gioco d'azzardo: Sono vietate meccaniche di gioco, ambienti o interazioni che simulino o incoraggiano la violenza, l'uso di armi o il gambling.
- Violazione del Copyright: Tutti gli asset (grafica, modelli 3D, audio, codice) devono essere originali o regolarmente licenziati per l'uso (es. Royalty-free, Open Source).
- Violazione della Privacy: Le nuove feature non dovranno in alcun modo raccogliere o tracciare i dati personali degli utenti senza esplicito consenso.

1.2 Categoria Youbiquo

La categoria Youbiquo è aperta a: studenti universitari, freelance e dipendenti di aziende, salvo esclusioni indicate.

I partecipanti garantiscono di avere titolo a partecipare e a concedere le licenze previste dal presente Regolamento. Nel caso di dipendenti/consulenti, il partecipante dichiara di avere l'autorizzazione del proprio datore/committente e/o che la titolarità dei diritti è gestita in modo conforme. Le regole di Iscrizione, sono descritte all'art. 4- Iscrizione e Submission.

2. ORGANIZZATORE E SOGGETTI COINVOLTI

Organizzatore: Youbiquo s.r.l

Partner Accademico /Ospitante: Università di Salerno.

I ruoli operativi, sono disciplinati nel presente accordo e/o in accordo organizzativo separato tra le parti (Addendum).

Youbiquo è organizzatore.

UNISA è partner accademico ospitante, responsabile degli spazi e della tutela dei terzi. A carico di entrambe, resta la tutela della privacy prescritta ex lege.

Gli spazi utilizzati per il concorso saranno messi a disposizione da UNISA e saranno gestiti secondo i criteri di iscrizione dei partecipanti (criteri Youbiquo, criteri UNISA)

3. PERIODO DEL CONCORSO / PROGRAMMA / LUOGO

16 aprile: accredito, kickoff, lavoro team, check tecnici.

17 aprile: lavoro team, consegna, pitch, valutazione, premiazione.

4. ISCRIZIONE e SUBMISSION

Destinatari

L'hackathon è aperto a studenti universitari, laureati, freelancer e dipendenti di aziende che vogliano mettersi in gioco con un progetto innovativo da sviluppare nell'ambito delle challenge proposte.

È rivolto a tutte le persone fisiche che abbiano raggiunto la maggiore età che ritengano di avere le competenze e una buona idea sui settori di riferimento.

Modalità d'Iscrizione

L'iscrizione avviene tramite un form pubblicato sul sito web dedicato

(<https://www.youbiquo.eu/geckode/>)

Nel caso in cui il numero di iscritti superi la capienza della location verrà effettuata una selezione. Gli iscritti possono presentarsi con il loro gruppo, definendo il nome del proprio team in modo tale che possano essere associati i partecipanti alla stessa squadra. Durante la selezione verrà data la precedenza ai team completi di tutte le figure necessarie a completare i task a seconda della sfida selezionata. Ogni categoria di sfida avrà la propria lista d'attesa.

Criteri d'Iscrizione

La partecipazione all'Hackathon è riservata alle persone maggiori di età.

Per partecipare al Concorso occorre iscriversi on-line seguendo le istruzioni fornite dalla Piattaforma. Non saranno accettate iscrizioni effettuate con modalità differenti da quelle ivi illustrate, incomplete, irregolari o pervenute oltre le scadenze eventualmente stabilite.

La mancata presentazione dei documenti eventualmente richiesti dall'Organizzazione, la non rispondenza al vero delle informazioni inserite o il ragionevole sospetto che tali informazioni siano false, inesatte, non aggiornate od incomplete, determinerà l'esclusione del Partecipante dal Concorso, con riserva di eventuali azioni legali in danno. I dati di tutti i Partecipanti saranno inclusi nel database dell'Organizzazione nel pieno rispetto delle leggi vigenti in materia di privacy.

Ciascuna squadra non potrà avere un numero di partecipanti superiore a 5 e la partecipazione per ogni categoria è prevista nelle seguenti modalità

- Categoria Youbiquo: 6 team
- Categoria NEOLAiA: 4 team

Procedura di partecipazione

Per partecipare all'Hackathon i Partecipanti devono ottemperare a quanto segue:

- a) Registrarsi sulla Piattaforma compilando l'apposito form di registrazione on-line.
- b) Iscriversi cliccando sull'apposito pulsante di adesione al Concorso.
- c) Partecipare agli steps successivi del Percorso dell'Hackathon.

La conferma dell'avvenuta iscrizione del Partecipante all'Hackathon sarà comunicata via e-mail all'indirizzo fornito nel form di registrazione

Regole di Partecipazione

Per partecipare è necessario iscriversi come squadra (team) e selezionare la Categoria a cui voler partecipare e il **profilo dei componenti** (studente / studente UNISA / freelance / dipendente azienda) e accettare le Clausole di Adesione. In assenza di tali accettazioni, l'iscrizione potrà essere considerata **incompleta e quindi non valida**.

La partecipazione all'Hackathon è aperta ai Team già formati in sede di registrazione e a singoli individui; questi ultimi, dopo essersi registrati come tali potranno, compatibilmente con le modalità e tempistiche stabilite dal Percorso, creare il loro Team nel corso della competizione o aderire ad un Team già creato da altri.

Le iscrizioni singole sono ammesse, ma verranno gestite separatamente e potranno essere abbinate a team in fase di selezione/riorganizzazione.

I partecipanti che non si iscrivono già come parte di un team, verranno suddivisi dall'Organizzatore in team composti da un minimo di 2 e un massimo di 5 persone ciascuno.

Ogni Partecipante può aderire a un solo Team.

Ogni Team è capitanato dal Partecipante che ha costituito il Team stesso in fase di registrazione sul Portale; questi sarà considerato a tutti gli effetti il Leader del Team, ossia, il soggetto di riferimento, sia interno che esterno, della squadra (il "Team Leader").

Ogni Team deve identificarsi con un nome (il "Team Name").

Per la categoria Youbiquo, la partecipazione implica l'accettazione delle condizioni di cui all'Art. 8 (IP e licenze), incluse le modalità dell'uso delle licenze e quelle di pubblicazione dell'app nello Youbiquo App Store.

I Partecipanti sono informati che la partecipazione all'Hackathon non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative (come le spese di viaggio) non saranno sostenute né rimborsate dall'Organizzazione.

Nel corso della Manifestazione sarà permesso l'utilizzo di qualsiasi tecnologia; nelle fasi che si svolgeranno durante le giornate di svolgimento dell'Hackathon, i Partecipanti opereranno sulla propria attrezzatura e dotazione informatica.

Per l'accesso alla struttura ospitante e l'utilizzo dei servizi potrebbe essere necessario attenersi a specifiche disposizioni definite dalla struttura ospitante stessa e/o dai suoi fornitori di servizi.

L'ente universitario ospitante fornirà gratuitamente a tutti i partecipanti una connettività cablata ad alte prestazioni e a mettere a disposizione aree attrezzate.

Team Leader e Organizzazione del Team

L'organizzazione interna del Team, la ripartizione di ruoli, compiti, responsabilità e l'attribuzione e/o il riconoscimento della titolarità di eventuali diritti di proprietà intellettuale e/o industriale sull'Elaborato e/o sulla Documentazione tra i suoi membri sono di esclusiva competenza del Team stesso e/o, in base alla decisione presa in tal senso dal Team, del suo Team Leader dove non diversamente specificato. Nessuna responsabilità né ingerenze al riguardo potranno essere attribuite all'Organizzazione che sarà tenuta ad interfacciarsi esclusivamente con il Team Leader come designato.

Conferma partecipazione: la conferma è ritenuta valida dal momento in cui i partecipanti si sono iscritti tramite piattaforma. Entro il 31/03/2026 . In assenza di conformità dell'iscrizione secondo il

Regolamento, l'Organizzazione potrà riassegnare lo slot ad altri candidati (lista d'attesa) e/o escludere la candidatura.

Rinuncia e Abbandono durante la Gara:

Ciascun Partecipante sin d'ora prende atto e accetta che l'abbandono del Team di cui è parte, per qualsiasi motivo non influirà sulla prosecuzione della competizione, rinunciando espressamente a qualsiasi compenso o pretesa, nonché, ad eventuali premi conseguiti dal Team stesso. In ogni caso, il Team che decide di abbandonare completamente la competizione, dovrà segnalarlo entro il 03/04/2026 alle ore 13:00 al contatto ufficiale marketing@youbiquo.eu.

L'organizzazione in caso di rinuncia o di abbandono durante la Gara, si riserva la possibilità di contattare coloro che verranno selezionati per la lista di attesa e che avranno così la possibilità di rientrare in gara.

Presenza minima: è richiesta la presenza per entrambe le giornate dell'Hackathon. Eventuali esigenze particolari dovranno essere comunicate in anticipo al contatto mail marketing@youbiquo.eu e saranno valutate dall'Organizzazione.

Selezione: la selezione terrà conto dei seguenti requisiti:

- team già formati;
- ordine/data di iscrizione;
- categoria di iscrizione;
- esigenze di equilibrio organizzativo (es. numero massimo di team per categoria e distribuzione delle competenze).

Lista d'attesa: tutte le persone/team non selezionati confluiranno in una Lista d'attesa, dalla quale l'Organizzazione potrà attingere in caso di rinunce (sia di team sia di iscrizioni singole).

Submission

Ogni team deve consegnare entro la deadline, prevista per il 17/04/2026 alle ore 18:00 che verrà confermata, nella giornata del 17/04/2026 durante la gara.

Requisiti minimi di submission della categoria NEOLAiA

1. link repository (Git NEOLAiA o altro indicato),
2. istruzioni minime per l'esecuzione;
3. dichiarazione su librerie/asset/dataset di terze parti e relative licenze;
4. scheda progetto (titolo, descrizione, categoria, screenshot).

Ogni team avrà una repository creata da account GitHub NEOLiA e quest'ultima predisporrà l'accesso ai membri del team e ad un membro di Youbiquo per le attività di revisione e valorizzazione.

Requisiti minimi di submission della categoria Youbiquo

Ogni team avrà una repository creata da account GitHub Youbiquo a cui verrà dato accesso ai membri del team

La submission così come è individuata per categorie si riterrà completa, solo se il progetto rispetta i requisiti di cui all'Art. 5 "Criteri di ammissione"

Clausola Adesione Categoria NEOLiA

Sono studente dell'Università di Salerno (UNISA) e appartengo ai requisiti previsti dalla categoria NeoLia.

1. Dichiaro di aver letto ed accetto il Regolamento dell'Hackathon e le regole organizzative dell'Università (spazi, orari, condotta, sicurezza).
2. Dichiaro di aver preso visione che la proprietà intellettuale dei progetti della categoria NeoLia è gestita secondo le regole/procedure UNISA, che possono prevedere indicazioni specifiche su repository e pubblicazione.
3. accetto di concedere a Youbiquo la valutazione del progetto e di eventuale inserimento a carico del candidato nella Youbiquo App Store, riservandosi l'uso della licenza;
4. Dichiaro di autorizzare l'eventuale utilizzo di foto/video realizzati durante l'evento per finalità di documentazione e comunicazione (secondo informativa dedicata).
5. *Dichiara di accettare l' Informativa Privacy* presente sul sito <https://www.youbiquo.eu/>

Clausola Adesione Categoria Youbiquo (aperte) – Studenti

Selezionando la categoria Youbiquo:

1. dichiaro di aver letto e di accettare il Regolamento dell'Hackathon.
2. Mi impegno a consegnare Il progetto frutto del lavoro del team e di utilizzare e consegnare il codice e i materiali inclusi nella submission (perché originali o perché ho licenze/autorizzazioni valide).

3. Mi impegno a dichiarare in modo completo eventuali terze parti utilizzate (librerie, asset, dataset, strumenti) e le relative licenze, e dichiaro che tali licenze sono compatibili con la distribuzione dell'app nello store.
4. Dichiaro che la submission non contiene malware, backdoor o funzionalità occulte e non ha comportamenti dannosi.
5. Accetto di concedere a Youbiquo la valutazione del progetto e di eventuale inserimento a carico del candidato nella Youbiquo App Store, riservandosi l'uso della licenza;
6. Mi impegno a rispettare eventuali vincoli o regole preventivamente stabilite dall'Ateneo, in tema di eventuali autorizzazioni necessarie.
7. Dichiaro di autorizzare l'eventuale utilizzo di foto/video realizzati durante l'evento per finalità di documentazione e comunicazione (secondo informativa dedicata).
8. *Dichiara di accettare l'Informativa Privacy* presente sul sito <https://www.youbiquo.eu/>

Clausola Adesione Categoria Youbiquo (aperte) – Freelance / P.IVA

Selezionando la categoria Youbiquo:

1. dichiaro di aver letto e di accettare il Regolamento dell'Hackathon.
2. Mi impegno a consegnare il progetto frutto del lavoro del team e ho diritto di utilizzare e consegnare il codice e i materiali inclusi nella submission (perché originali o perché ho licenze/autorizzazioni valide).
3. Mi impegno a dichiarare in modo completo eventuali terze parti utilizzate (librerie, asset, dataset, strumenti) e le relative licenze, e dichiaro che tali licenze sono compatibili con la distribuzione dell'app nello store.
Dichiaro che la submission non contiene malware, backdoor o funzionalità occulte e non ha comportamenti dannosi.
4. Accetto di concedere a Youbiquo la valutazione del progetto e di eventuale inserimento a carico del candidato nella Youbiquo App Store, riservandosi l'uso della licenza;
5. La regolamentazione degli accordi economici (fee/revenue share o sviluppi successivi) potranno essere definite tramite accordo successivo, se applicabile.
6. Dichiaro di autorizzare l'eventuale utilizzo di foto/video realizzati durante l'evento per finalità di documentazione e comunicazione (secondo informativa dedicata).
7. *Dichiara di accettare l'Informativa Privacy* presente sul sito <https://www.youbiquo.eu/>

Clausola Adesione Categoria Youbiquo (aperte) – Dipendenti di aziende

Selezionando una categoria Youbiquo dichiaro e accetto che:

1. Ho letto e accetto il Regolamento dell'Hackathon.
2. Dichiaro di partecipare come dipendente/collaboratore di [NOME AZIENDA] e di essere autorizzato dall'azienda a partecipare all'Hackathon.
3. Dichiaro che l'azienda (o il soggetto titolare dei diritti) è consapevole della partecipazione e della possibilità di pubblicazione dell'app nello store e che non vi sono vincoli che impediscano la concessione della licenza minima a Youbiquo per la pubblicazione nello store.
4. Mi impegno a dichiarare in modo completo eventuali terze parti utilizzate (librerie, asset, dataset, strumenti) e le relative licenze, e dichiaro che tali licenze sono compatibili con la distribuzione dell'app nello store.
5. Dichiaro che la submission non contiene malware, backdoor o funzionalità occulte e non ha comportamenti dannosi.
6. Accetto che, ai fini della partecipazione, debba essere garantita la possibilità per Youbiquo di pubblicare l'app nello store alle condizioni del Regolamento; in mancanza di autorizzazione aziendale o in caso di incertezza sulla titolarità dei diritti, l'Organizzazione potrà escludere la candidatura o richiedere conferma/integrazioni.
7. Dichiaro di autorizzare l'eventuale utilizzo di foto/video realizzati durante l'evento per finalità di documentazione e comunicazione (secondo informativa dedicata).
8. *Dichiara di accettare l' Informativa Privacy presente sul sito <https://www.youbiquo.eu/>*

5.CRITERI DI AMMISSIONE

5.A. Requisiti generali di ammissione - Tutte le categorie

Categoria NEOLAiA - UNISA

Per partecipare alla challenge Metaverso NEOLAiA c'è bisogno di un PC con 16gb di RAM e una scheda video Nvidia RTX 3060 o superiore (da confermare se ci sono requisiti particolari per i visori Leonardo in modalità PCVR). Consigliamo di installare il game engine Unity alla versione 2022.3.37f1.

Per i progetti della challenge "Metaverso NEOLAiA" è obbligatoria una licenza open-source per utilizzi non commerciali. I partecipanti alla challenge tengono la proprietà intellettuale del progetto.

Il repository del progetto ufficiale del Metaverso NEOLAiA è su Github a questo indirizzo:

<https://github.com/UNIC-Metaverse/NeoVerse>

Una persona di ogni team partecipante alla challenge può fare il fork e pubblicarlo sul proprio account Github con la propria modifica.

Tipologia di app ammessa e obiettivo

Il Metaverso NEOLAiA è uno spazio di incontro virtuale progettato per connettere studenti, docenti e visitatori di diverse università europee. Il suo obiettivo è azzerare le distanze fisiche e promuovere attività formative e di orientamento in modo accessibile e innovativo. Sfruttando la Realtà Virtuale, NEOLAiA facilita la collaborazione e l'interazione tra utenti dislocati in luoghi diversi, permettendo di ospitare eventi come corsi, seminari, workshop o colloqui individuali studente-docente.

Con questo Hackathon puntiamo ad arricchire e potenziare le caratteristiche del nostro mondo virtuale. Sfidiamo i partecipanti a mettersi in gioco per:

1. Creare nuovi ambienti all'interno del metaverso.
2. Sviluppare nuove modalità di interazione tra gli utenti.
3. Progettare e implementare funzionalità nuove

Categoria Youbiquo:

Un Team deve essere composto da due a cinque (2-5) partecipanti ("Partecipanti") provenienti da un'Università, da aziende private e freelance. I partecipanti di un Team possono provenire dalla stessa Università e non solo. Possono partecipare più Team provenienti dalla stessa università, ma i Partecipanti delle Università non possono far parte di più di un team.

Partecipando al Concorso, i Partecipanti dichiarano e garantiscono di aver letto e accettato tutte le Regole del Concorso stabilite nel presente documento e di aver ricevuto la previa approvazione dell'Università a cui i Partecipanti si rivolgono per partecipare al Concorso.

Obiettivo dell'App:

Le app sviluppate durante l'Hackathon devono essere orientate a casi d'uso professionali e/o formativi, con particolare riferimento a contesti INDUSTRIALI per formazione o simulazione e/o universitari (digital twin, formazione, laboratori, procedure operative, onboarding, sicurezza sul lavoro, ecc.).

Tipologia di app ammessa

A titolo esemplificativo e non esaustivo, sono ammesse app e contenuti digitali che rientrino in una o più delle seguenti categorie:

- digital twin
- formazione aziendale e training immersivo;
- simulazioni operative e procedure guidate (es. safety, manutenzione, qualità);
- onboarding e ambienti/percorsi di apprendimento;
- “aule immersive” e contenuti didattici per laboratori virtuali;
- tool o componenti utili alla gestione operativa (es. strumenti per il supporto remoto);
- contenuti interattivi a finalità didattica/professionale (es. moduli, walkthrough, esercitazioni).

Tipologia di app non ammesse

Non sono ammesse, e possono comportare esclusione o mancata pubblicazione, le app che rientrano in una o più delle seguenti condizioni:

- gaming “puro” o esperienze esclusivamente ludiche non coerenti con i target formativi/professionali dell'Hackathon;
- app che includono contenuti, asset, dataset o librerie senza licenza o con licenze incompatibili con la distribuzione nello store ed in ogni caso app che violano dati sensibili;
- app che, per vincoli tecnici, non possono essere installate o eseguite sul dispositivo target (Leonardo XR) secondo i requisiti minimi indicati;

Vincoli tecnici minimi (compatibilità e installabilità)

Per essere considerate valide ai fini della valutazione e/o della pubblicazione nello store, le app devono rispettare i seguenti vincoli e/o requisiti:

Requisiti tecnici obbligatori:

1. utilizzo LeonardoXR SDK (e delle relative dipendenze);

Requisiti minimi di consegna:

1. link repository (Git/altro indicato);
2. build demo eseguibile o istruzioni minime per l'esecuzione;
3. scheda progetto (titolo, descrizione, categoria, screenshots e/o video demo se richiesto);
4. dichiarazione su librerie/asset/dataset di terze parti e relative licenze;
5. dichiarazione originale e assenza malware/backdoor.

L'Organizzazione si riserva la facoltà di richiedere adeguamenti minimi di compatibilità e di escludere (o non pubblicare) progetti che non rispettino tali vincoli.

È vietato: contenuti illegali, diffamatori, discriminatori, offensivi, che violino diritti terzi o che possano arrecare danno a persone o cose e/o che violino i dati sensibili.

I partecipanti devono rispettare le regole dell'Università UNISA sugli spazi (accessi, orari, comportamento, divieti).

Youbiquo e Università UNISA possono in qualunque momento squalificare o interrompere l'attività di un team in caso di violazioni o rischi.

Il team garantisce che il progetto è originale o utilizza esclusivamente materiali di terzi con licenze compatibili con la distribuzione nello store; è obbligatoria la dichiarazione completa di librerie/asset/dataset. È consigliato un uso moderato di strumenti di coding IA per permettere la corretta valutazione del contributo di ogni membro del team al progetto.

La generazione di asset 2D/3D non è soggetta a particolari restrizioni.

Uso di contenuti preesistenti

La percentuale di contenuto pre-esistente (ad esclusione dei soli asset 2D/3D) sul totale del progetto non deve superare il 30% del totale.

Al fine di valutare tale percentuale, il primo commit sulla repository dovrà contenere tutto il materiale pre-esistente (ad esclusione di asset 2D/3D) che il team intende utilizzare per il progetto. Se il team prevede l'utilizzo di add-on software (open-source, proveniente da Unity Asset Store o da altre fonti) deve inizialmente inserire almeno un file di testo "addons.txt" con le specifiche di tali plugin/pacchetti software.

È vietato inserire dati personali o informazioni riservate in prompt pubblici.

Le app di sviluppo devono essere una creazione originale del Team e non possono includere materiale protetto da copyright, marchio registrato, brevettato o precedentemente pubblicato. Le app non possono mostrare marchi/loghi protetti da copyright o marchi registrati senza licenza. Le app non devono diffamare o violare i diritti o la privacy di alcuna persona, vivente o deceduta, né violare in altro modo i diritti personali, proprietari o intellettuali di terzi. Le app non possono contenere materiale illegale o illecito e non devono promuovere alcun programma politico o contenere contenuti offensivi, dannosi, discutibili, discriminatori o altrimenti inadatti alla pubblicazione, anche in relazione a razza, religione, origine o genere, o che potrebbero riflettersi negativamente sul nome, la reputazione o la buona volontà dell'azienda organizzatrice Youbiquo dell'Hackatathon e l'Università UNISA e sponsor ad essi collegati; promuovere intolleranza, razzismo, violenza o discriminazione. Le candidature che, a esclusiva discrezione della Youbiquo, UNISA e dei giudici, violano queste condizioni in parte o nella loro interezza saranno squalificate. Le app che non soddisfano i criteri indicati, o le iscrizioni che, a esclusiva discrezione della Youbiquo, UNISA o dei giudici, potrebbero tecnicamente soddisfare i criteri indicati ma non riflettere l'intento e lo spirito del Concorso, non sono ammissibili. La Youbiquo e UNISA si riservano il diritto, a loro esclusiva discrezione, di sospendere, rimuovere o disabilitare l'accesso a qualsiasi iscrizione o account qualora ritenga che l'iscrizione

possa violare i diritti di proprietà intellettuale, contenere contenuti illeciti o inappropriati o altrimenti rappresentare rischi per la reputazione, la legalità o la sicurezza. Tali azioni possono essere intraprese con preavviso e possono comportare la squalifica dal Concorso.

I Team idonei riceveranno una (1) iscrizione al Concorso, tramite una riscontro mail alla mail di indicazione dei partecipanti. Le iscrizioni incomplete o indecifrabili saranno considerate non valide. Non sono ammesse iscrizioni multiple; ogni iscrizione deve essere inviata o ottenuta in conformità con il presente Regolamento Ufficiale del Concorso.

Inviando l'app di sviluppo, il Partecipante accetta di indennizzare e tenere indenne la Youbiquo e le sue società madri, sussidiarie, affiliate, rappresentanti di vendita, agenzie, rivenditori, grossisti, distributori e agenzie promozionali e di altri fornitori coinvolti in questo Concorso da qualsiasi reclamo, danno, spesa, costo (incluse le ragionevoli spese legali) e responsabilità (inclusi gli accordi transattivi), derivanti da o relativi all'invio del Partecipante o a qualsiasi informazione fornita o rappresentata alla Youbiquo dal Partecipante.

Salvo ove proibito, partecipando al Concorso e vincendo un premio, i Partecipanti acconsentono all'utilizzo del proprio nome, foto e/o immagine, informazioni biografiche, iscrizione e dichiarazioni attribuite al Partecipante (se veritiere) per scopi pubblicitari e promozionali, senza ulteriore compenso.

5.B. Requisiti di ammissione aggiuntivi per categoria

Oltre ai requisiti generali sopra indicati, le iscrizioni devono soddisfare i seguenti requisiti per ciascuna categoria rispettivamente:

Categoria Youbiquo

Le app presenti per la categoria devono basarsi su trasmettere un'esperienza attraverso l'esplorazione autoguidata per la risoluzione di un problema, l'efficienza dei processi, la sicurezza, il training aziendale.

Le app di sviluppo devono essere costruite con un tema, ed una risoluzione del problema chiaramente definito. Le app devono rispettare i requisiti richiesti.

Pur essendo prevista la licenza di pubblicazione, Youbiquo può decidere di non pubblicare o di rimuovere dallo store un'app per motivi tecnici, legali, sicurezza, reputazione o mancato rispetto dei requisiti. La pubblicazione è subordinata al rispetto dei requisiti minimi e, ove previsto, alla sottoscrizione dell'accordo successivo per condizioni economiche.

6. CRITERI DI VALUTAZIONE / SELEZIONE DEI VINCITORI

Le candidature saranno valutate da una giuria selezionata dalla Youbiquo e UNISA, che potranno includere dipendenti e/o influencer della Youbiquo e UNISA. Tutte le decisioni della giuria sono definitive e vincolanti per tutte le candidature.

A. Giudizio per la categoria Youbiquo

La valutazione avrà luogo l'ultimo giorno di gara previsto il 17/04/2026 come indicato nel Programma. La valutazione consisterà in un unico round in cui ogni candidatura verrà valutata su una scala di 70 punti come segue:

- **Un massimo 10 punti per la progettazione delle scene.** Questa categoria prenderà in considerazione l'estetica generale, insieme a caratteristiche che includono la composizione e il layout spaziale, combinati con animazioni ed effetti visivi/audio.
- **Un massimo di 10 punti per l'interattività e competenza tecnica.** Questa categoria esaminerà l'uso efficace di elementi e funzioni di progettazione interattiva. Inclusi, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, tutti gli elementi tecnici che consentono l'interazione, come fisica, illuminazione, audio, ecc.
- **Un massimo di 10 punti per la creatività.** Questa categoria valuterà l'originalità e il pensiero innovativo che danno vita al concept. I giudici cercheranno un concept/atmosfera unico, con un tema o una visione chiari e esperienze distintive e memorabili.
- **Un massimo di 10 punti per l'esperienza utente.** Questa categoria sarà valutata in base alla facilità di navigazione, alle funzionalità intuitive e al gradimento complessivo. Ad esempio, l'esperienza evita cinetosi, disorientamento o confusione visiva e l'ambiente è coinvolgente pur rimanendo confortevole per gli utenti.
- **Un massimo di 10 punti per il coinvolgimento degli utenti.** Questa categoria sarà valutata in base alla capacità di catturare e mantenere l'interesse degli utenti. I giudici valuteranno l'interattività e l'impatto emotivo sugli utenti; se l'esperienza suscita curiosità, entusiasmo o emozione e se gli utenti si sentono motivati a trascorrere del tempo esplorando e interagendo con l'app e desiderano tornare a esplorarlo di nuovo in futuro.
- **Un massimo di 10 punti per l'aderenza alla challenge e valore per le aziende.** Questa categoria valuterà quanto il progetto risponda in modo puntuale alla challenge proposta e la sua capacità di generare valore concreto per le aziende. I giudici considereranno la chiarezza del problema affrontato, la coerenza della soluzione rispetto agli obiettivi della challenge e l'impatto potenziale in termini di utilità, applicabilità e adozione in contesti reali.
- **Un massimo di 10 punti per la completezza "store-ready".** Questa categoria prenderà in considerazione il livello di maturità del progetto in ottica di pubblicazione/distribuzione, valutando se l'esperienza risulta completa e pronta per essere presentata come prodotto. A titolo esemplificativo ma non esaustivo, verranno considerati: stabilità e assenza di bug bloccanti, completezza dei flussi principali, qualità e coerenza dei contenuti, presenza di elementi minimi di packaging (nome, descrizione, istruzioni/controlli), gestione corretta di permessi e dipendenze, nonché rispetto di requisiti base di privacy e sicurezza ove applicabili.

B. Giudizio per la categoria NEOLAiA

La valutazione avrà luogo l'ultimo giorno di gara previsto il 17/04/2026 come indicato nel Programma. La valutazione consisterà in un unico round in cui ogni candidatura verrà valutata su una scala di 40 punti come segue:

Un massimo di 10 punti per l'impatto: Questa categoria sarà valutata in base alla reale efficacia del progetto nel risolvere problemi concreti e tangibili per studenti e docenti all'interno del contesto scolastico o accademico. Ad esempio, la soluzione riduce significativamente il tempo speso in attività burocratiche, facilita l'apprendimento e la comprensione dei concetti, migliora la comunicazione tra Università e studenti, oppure offre uno strumento pratico che ha un effetto positivo e misurabile sulla vita quotidiana nell'ambiente educativo.

Un massimo di 10 punti per l'innovazione: Questa categoria sarà valutata in base al grado di novità tecnica o metodologica rispetto alle soluzioni già esistenti sul mercato o comunemente usate. Ad esempio, l'idea introduce un approccio completamente inedito a un problema storico, utilizza tecnologie emergenti in contesti inaspettati, oppure si distingue nettamente dai classici software già a disposizione, dimostrando che non si tratta di una semplice replica di qualcosa "già visto altrove".

Un massimo di 10 punti per la creatività: Questa categoria sarà valutata in base all'originalità del concept, al pensiero "fuori dagli schemi" e all'unicità dell'approccio adottato dal team per sviluppare la soluzione. Ad esempio, il progetto affronta una sfida comune da una prospettiva sorprendente e divertente, integra elementi di gamification o un design accattivante in modo intelligente, e mostra una visione audace che va oltre la semplice funzionalità per creare un'esperienza memorabile.

Un massimo di 10 punti per la presentazione: Questa categoria sarà valutata in base alla chiarezza espositiva, all'efficacia comunicativa e alla capacità del team di trasmettere il valore del proprio lavoro durante il pitch. Ad esempio, il team spiega il problema e la soluzione in modo conciso e persuasivo, utilizza una demo o delle slide chiare e d'impatto, risponde alle domande della giuria con sicurezza e dimostra passione e coesione, mantenendo alta l'attenzione del pubblico.

La giuria sarà composta da 3 figure: 1 giurato interno all'università di Salerno e 2 esterni (di cui uno esperto di UX e uno sviluppatore).

Selezione dei Vincitori della categoria Youbiquo

Le **prime due (2) squadre classificate** nella categoria Youbiquo (ossia **primo e secondo posto**) saranno quelle composte dai partecipanti che avranno ottenuto i **due (2) punteggi totali più alti** a seguito della valutazione (di seguito, i "Potenziali vincitori di categoria"). In caso di parità, il partecipante con il punteggio più alto per il criterio della **completezza "store-ready"** sarà considerato vincitore. In caso di ulteriore parità, il partecipante con il punteggio più alto per **aderenza alla challenge e valore per le aziende** sarà considerato vincitore.

I potenziali vincitori di categoria saranno annunciati durante la manifestazione e nella giornata del 17/04/2026 come previsto da Programma.

Se un potenziale vincitore di una categoria di un premio non fornisce le informazioni richieste entro il periodo di tempo richiesto o non può accettare il premio, il potenziale vincitore di categoria perde il premio e la Youbiquo e/o UNISA si riservano il diritto di squalificare tale potenziale vincitore di categoria e di assegnare il premio a un team di riserva selezionato con le stesse modalità.

L'assegnazione del premio è subordinata al rispetto del presente Regolamento Ufficiale. Nel caso in cui un potenziale vincitore venga squalificato per qualsiasi motivo, lo Sponsor assegnerà il premio applicabile ai partecipanti successivi con il punteggio più alto in quella particolare categoria.

7. PREMI

Per la categoria Youbiquo sono previsti premi.

I premi non saranno in denaro. La Youbiquo non sostituirà i premi smarriti o rubati. Restano a carico dei vincitori il pagamento di tributi e tasse.

I premi per la categoria Youbiquo consisteranno in quanto segue:

- 1° posto categoria Youbiquo : (Squadra con il secondo punteggio più alto su 70)
 - **buoni Amazon** per un valore complessivo pari a **Euro 600,00**.
- 2° posto categoria Youbiquo: (Squadra con il punteggio più alto su 70)
 Percorso di mentoring gratuito della durata di tre (3) mesi, comprensivo della disponibilità di una postazione presso il coworking Youbiquo **a titolo gratuito** (in comodato d'uso gratuito), al fine di consentire al team vincitore di usufruire delle **facilities** e del supporto/competenze messi a disposizione dall'Organizzazione, secondo modalità e calendario che saranno comunicati dalla stessa.

I premi saranno assegnati entro trenta (30) giorni lavorativi dalla conferma del Vincitore di Categoria tramite e-mail.

I premi non sono trasferibili e non saranno effettuate sostituzioni, salvo quanto previsto a esclusiva discrezione della Youbiquo.

Qualora, per qualsiasi motivo, ivi inclusi casi di forza maggiore, il Team Vincitore non possa usufruire del premio assegnato, Youbiquo si riserva il diritto, a propria discrezione, di sostituire il premio con altro premio di valore uguale, senza che ciò comporti ulteriori pretese o diritti in capo al Team Vincitore.

La Youbiquo non sarà responsabile per l'erogazione e l'assegnazione del premio per la Categoria NEOLAiA /UNISA

Il premio per la Categoria Youbiquo è previsto per ogni componente del team vincente. Il Premio relativo alla Categoria Youbiquo sarà ripartito **in parti uguali** tra tutti i componenti del team vincitore, in misura proporzionale al numero dei membri **regolarmente iscritti e ammessi** alla competizione.

La Youbiquo assegnato il premio non risponde per eventuali difformità di erogazione del premio derivante da parti terze.

La Youbiquo si riserva il diritto, in qualsiasi momento, di:

A. Verificare l'idoneità dei partecipanti e/o dei vincitori provvisori attraverso molteplici mezzi, richiedendo le informazioni che riterrà ragionevolmente necessarie a tale scopo. L'iscrizione o l'assegnazione di un premio potrebbero essere sospesi fino al completamento della verifica.

B. Squalificare le iscrizioni che non sono effettuate direttamente dalla persona che partecipa alla Promozione.

- C. Squalificare le iscrizioni effettuate tramite servizi di posta elettronica anonimi quali, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, GuerrillaMail, Dispostable o Mailinator.
- D. Squalificare le iscrizioni in blocco da parte di singoli individui, commercianti, gruppi di consumatori o terze parti, le iscrizioni incomplete e le iscrizioni inviate tramite macro o altri mezzi automatizzati.
- E. Squalificare le iscrizioni che superano il massimo consentito o quelle che utilizzano tecniche quali "script", "forza brutta", mascheramento tramite manipolazione degli indirizzi IP, utilizzo di alias o identità diverse dalla propria o con qualsiasi altro mezzo dell'identità
- F. Squalificare i partecipanti che manomettono il processo di iscrizione.
- G. Squalificare le iscrizioni che, in qualche altro modo, non soddisfano i requisiti di questi Termini e Condizioni.
- H. Annullare, modificare o sospendere la Promozione qualora non fosse possibile svolgerla come previsto per motivi quali, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, manomissione, intervento non autorizzato, frode, disonestà, guasti tecnici o qualsiasi altra causa al di fuori del controllo del Promotore che comprometta o comprometta l'amministrazione, la sicurezza, l'equità, l'integrità o il corretto svolgimento della Promozione. In tal caso, la Youbiquo a sua esclusiva discrezione, potrà decidere di effettuare un'estrazione casuale tra tutte le iscrizioni idonee ricevute fino alla data di interruzione per uno o tutti i Premi offerti nel presente documento.

8. INTELLECTUAL PROPERTY (IP)

Categorie Youbiquo per studenti

(i) i Partecipanti e/o l'Università (a seconda degli Accordi di proprietà intellettuale dell'Università con i propri studenti) manterranno tutti i diritti, titoli e interessi nel Mondo sviluppato dal Partecipante ai sensi del presente Regolamento e (ii) nulla in questo Regolamento del Concorso creerà alcun diritto di proprietà o licenza sui Diritti di proprietà intellettuale dell'altra Parte, e ciascuna Parte continuerà a possedere e mantenere in modo indipendente i propri Diritti di proprietà intellettuale.

Categorie Youbiquo

La proprietà intellettuale dell'app, del codice e dei materiali resta in capo al team (o al soggetto titolare dei diritti), salvo diversi accordi applicabili (es. regole UNISA per NEOLAiA)

Condizione di partecipazione: il team concede a Youbiquo una licenza **non esclusiva** per pubblicare e distribuire l'app nello Youbiquo App Store e per usarne materiali (titolo, descrizione, screenshot, video demo) a fini di comunicazione/promozione dell'evento e dello store.

Con la presente, i partecipanti concedono alla Youbiquo e alle sue affiliate una licenza non esclusiva, irrevocabile, mondiale, perpetua, trasferibile, sublicenziabile e royalty-free in base a tutti i suoi diritti di proprietà intellettuale per copiare, trasmettere, eseguire, visualizzare, modificare, adattare, tradurre e utilizzare le app (inclusi tutti i diritti di proprietà intellettuale ivi incorporati) (i) in relazione a prove e dimostrazioni del suo intero sistema XR, comprensivo del suo visore, dell'app store, MDM e

componenti futuri che verranno realizzati e (ii) in relazione al marketing e alla promozione insieme alle suo intero sistema XR ad altri prodotti e servizi ad esso collegato (per es. futuri componenti che verranno realizzati) e (iii) per qualsiasi utilizzo di opere derivate, la Youbiquo non necessita dell'approvazione dei partecipanti per tale utilizzo, né sarà responsabile di eventuali costi aggiuntivi.

Categoria NEOLAiA

Per i progetti della challenge “Metaverso NEOLAiA” è obbligatoria una licenza open-source per utilizzi non commerciali. I partecipanti alla challenge tengono la proprietà intellettuale del progetto.

I team partecipanti alla challenge “Metaverso NEOLAiA” possono pubblicare il progetto sullo store Youbiquo citando Università di Salerno e NEOLAiA, non monetizzando e citando la licenza open e non commerciale.

C. Accordo Successivo

Eventuali condizioni economiche (fee, revenue share), attività evolutive/commissioni o utilizzi commerciali ulteriori rispetto alla pubblicazione nello store potranno essere disciplinati, se applicabile, tramite un **accordo successivo** tra Youbiquo e il titolare dei diritti (team/azienda/università, a seconda dei casi).

9. MANLEVE / SECURITY E MALWARE

Il team e l'università UNISA manlevano e tengono indenni Youbiquo da pretese di terzi relative a: violazioni IP, contenuti illeciti/offensivi, violazioni privacy, uso non autorizzato di asset/dataset, nonché presenza di malware/backdoor o comportamenti dannosi dell'app o dai materiali consegnati.

Il team e l'università UNISA manlevano e tengono indenni Youbiquo da qualsiasi perdita, responsabilità, danno e spesa (incluse le ragionevoli spese legali) derivanti da o correlati a qualsiasi reclamo di terzi ("Reclamo") correlato a un'accusa di violazione della proprietà intellettuale, contenuto offensivo o attacchi malware derivanti dall'uso dell'invio del partecipante. La Youbiquo e le sue agenzie e società associate non sono responsabili per alcuna perdita (inclusa, senza limitazioni, perdita indiretta, speciale o consequenziale o perdita di profitti), spesa o danno subito o sostenuto (derivante o meno dalla negligenza di una persona) in relazione a questo Concorso o all'accettazione o all'utilizzo del/dei Premio/i, fatta eccezione per qualsiasi responsabilità che non può essere esclusa dalla legge.

Il team lavora con i pc e tablet personali e sono responsabili dei propri dispositivi.

Il team dichiara che il software consegnato è privo di malware, backdoor, funzionalità occulte.

Youbiquo può effettuare verifiche tecniche e di sicurezza e può rifiutare la pubblicazione nello store per motivi tecnici, legali, di sicurezza o reputazionali.

È obbligatorio dichiarare SDK, librerie, asset, dataset e relative licenze.

Se vengono utilizzati dispositivi/servizi Youbiquo (MDM, account, rete), il team deve rispettare le policy di accesso e sicurezza fornite.

10. CONDIZIONI GENERALI

L'invio della registrazione e la conseguente iscrizione implica, da parte di ciascun concorrente (Partecipante), la conoscenza e l'accettazione esplicita e incondizionata di:

- questo Regolamento, incluse le premesse e gli obiettivi indicati;
- delle generalità e ruolo di Youbiquo e suoi partner;
- del brief;
- del calendario di svolgimento del concorso
- Programma, scadenario di svolgimento del concorso reso noto ai partecipanti mediante pubblicazione sul sito
- dell'informativa sulla privacy
- della liberatoria per utilizzo delle riprese audio/video e fotografiche realizzate nel corso dei concorsi

Si segnala a tutti i Partecipanti che per eventuali insindacabili esigenze tecniche e/o logistiche, l'Organizzazione si riserva la facoltà di modificare unilateralmente il Regolamento, i Brief, i calendari e/o il Percorso. Modifiche, aggiornamenti e/o integrazioni, sempre che non danneggiano i Partecipanti, saranno valide ed efficaci dalla data in cui saranno rese note mediante pubblicazione sulla Piattaforma e/o sul Sito (e/o, a seconda dei casi e dello stato di avanzamento dell'Hackathon, dalla data in cui saranno comunicate ai Partecipanti mediante i mezzi di comunicazione, on e off-line, ritenuti più idonei ed opportuni dall'Organizzazione). I Partecipanti sono pregati dunque di consultare spesso la Piattaforma, il Sito, il Regolamento, i Brief, i calendari e il Percorso prendendo come riferimento la data di ultima modifica degli stessi.

Inoltre, l'Organizzazione si riserva il diritto di estendere o abbreviare unilateralmente la durata dell'Hackathon, di sospendere o posticipare qualsiasi data e/o scadenza stabilita e finanche di cancellare la Manifestazione senza alcun tipo di pretesa da parte dei partecipanti.

11. LIMITAZIONI DI RESPONSABILITA'

Youbiquo non risponde di furti/smarrimenti di beni personali.

I partecipanti sono responsabili per uso diligente dei visori delle dotazioni e per danni causati da negligenza/dolo

12.DEVICE E MATERIALI YUBIQUO

L'uso dei visori e delle dotazioni Youbiquo è consentito esclusivamente per le finalità dell'Hackathon e secondo le istruzioni fornite. È vietata l'installazione di software non autorizzato. Il team è responsabile per l'uso diligente e per eventuali danni causati da dolo o negligenza

13. FORO COMPETENTE E CONTROVERSIE

Per ogni controversia che dovesse insorgere è competente, in via esclusiva, il Foro di Nocera Inferiore (SA).

14. INFORMAZIONI PRINCIPALI DEL PARTECIPANTE / PRIVACY

Le informazioni raccolte dai partecipanti che si iscrivono al Concorso sono soggette all'Informativa sulla privacy <https://www.iubenda.com/privacy-policy/26821979>

I dati personali saranno trattati secondo l'informativa dedicata. UNISA e Youbiquo definiscono ruoli e responsabilità privacy in base ai trattamenti (iscrizioni, gestione evento, comunicazione, pubblicazione vincitori, materiali foto/video).

15. ELENCO DEI VINCITORI

Youbiquo e UNISA si impegnano a pubblicare un elenco dei vincitori

16. Se una qualsiasi parte del presente Regolamento Ufficiale dovesse essere ritenuta invalida, illegale o inapplicabile per legge, la parte restante non ne sarà influenzata e continuerà ad avere pieno vigore ed efficacia.

17. In caso di discrepanza tra il presente Regolamento Ufficiale e quello presente in qualsiasi materiale promozionale, prevarrà il presente Regolamento Ufficiale.