

UX CHALLENGE: AVVISO PUBBLICO DI SELEZIONE STUDENTI

INTRODUZIONE

La UX Challenge è un'iniziativa di Fondazione Hub Innovazione Trentino (di seguito, "HIT"), realizzata in collaborazione con la Fondazione Bruno Kessler, l'Università di Trento, l'Istituto Pavoniano Artigianelli per le Arti Grafiche, Trentino Sviluppo S.p.A e Confindustria Trento, nel contesto del Digital Innovation Hub Trentino Alto-Adige/Südtirol.

L'iniziativa ha scopi divulgativi, di conoscenza e di formazione. L'obiettivo principale è quello di favorire il trasferimento di conoscenza tecnologica e lo sviluppo di collaborazioni ricerca-impresa in un contesto di open innovation:

- consentendo alle imprese di venire a conoscenza dei benefici dell'impiego di metodologie e tecniche di miglioramento della User Experience (UX) nella progettazione di prodotti e servizi ad alto contenuto tecnologico;
- consentendo agli studenti universitari a padroneggiare tali metodologie applicandole a problemi e sfide industriali, migliorando la propria preparazione (Challenge-Based Learning);
- offrendo a docenti e ricercatori un'occasione per trasferire le proprie conoscenze e know-how tecnologico.

Nello specifico, la UX Challenge consente alle imprese di migliorare l'usabilità, la User Experience e quindi il valore di prodotti e servizi in fase di progettazione oppure esistenti. Ciò è possibile anche grazie al coinvolgimento di utenti finali in attività di progettazione e test dei prodotti in via di sviluppo al fine di evidenziare problemi, bisogni ed opportunità che altrimenti rimarrebbero disattesi.

Nel contesto della UX Challenge, tali attività saranno svolte principalmente da studenti e giovani ricercatori competenti nelle metodologie del Service Design, User-Centric Design, Interaction Design, Product Innovation, Marketing e Graphic Design (di seguito, "Solver"), coadiuvati da esperti del settore, che lavoreranno in gruppo per testare e migliorare la qualità dei prodotti e servizi presentati dalle imprese partecipanti. Oltre a ciò, alla UX Challenge parteciperanno cittadini selezionati da HIT, in qualità di utenti, attraverso Smart Crowds Territorial Lab (<https://www.smartcrowds.net/>), che avranno il ruolo di testare i prodotti e le proposte dei Solver e contribuire al processo di innovazione.

La UX Challenge 2023 si terrà dal giorno 27 febbraio al giorno 3 marzo 2023, in modalità blended, e part time. L'evento finale si terrà il 6 marzo 2023 possibilmente presso gli spazi della SOI – School of Innovation dell'Università di Trento, a Trento, in Via Tommaso Gar 16/2.

ART. 1 – OGGETTO DELL'AVVISO

Il presente Avviso è finalizzato a selezionare studenti triennali, magistrali o dottorandi che avranno accesso alla UX Challenge in qualità di Solver. I Solver, coadiuvati da tutor,

saranno chiamati a svolgere attività di valutazione e miglioramento della User Experience (di seguito, “Attività”) ai prodotti digitali selezionati presentati da imprese (di seguito, “Prodotti”).

Nello specifico, a titolo esemplificativo, si intende:

- *Prodotti*: prodotti o servizi digitali il cui valore è molto influenzato da aspetti di interazione persona-macchina, come, a titolo esemplificativo: applicazioni mobile (smartphone o tablet), webapp, webpages e websites interattivi, applicazioni e software desktop, interfacce digitali di controllo di sistemi di domotica, infotainment nell’automotive, prodotti consumer, macchinari industriali, o altri sistemi. Si intende che i Prodotti possono trovarsi a diversi livelli di maturazione: già sul mercato, versioni prototipali, concept, idee in fase embrionale.
- *Attività*: esecuzione di un “Design Sprint” della durata di 5 giorni, che comprenderà analisi dei problemi di interazione digitale, ideazione di soluzioni con tecniche di design thinking, sketching di wireframe e mockup di interfacce grafiche, sviluppo di prototipi interattivi di interfacce grafiche su slide o con software specialistici, test di usabilità con utenti. Per maggiori informazioni sui benefici delle Attività e del Design Sprint si veda il link <https://sprintstories.com>.

ART. 2 – MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA CHALLENGE

La Challenge prevede che gruppi di Solver (di seguito, “Team”), lavorino parallelamente nel corso di 5 giornate per testare e migliorare la User Experience dei Prodotti selezionati. Per ogni Prodotto, vi saranno quindi uno o più Team dedicati, che lavoreranno in modo indipendente, ancorché coadiuvati da uno o più mentori che li supporterà nell’esecuzione delle Attività e nella produzione di un breve report finale (formato .ppt – Powerpoint) contenente suggerimenti e soluzioni per il miglioramento della User Experience del Prodotto assegnato (di seguito, “Risultati”).

La selezione dei Solver, la creazione dei Team e la loro formazione sarà effettuata da HIT, in coordinamento con i partners dell’iniziativa. La selezione dei Solver, creazione di Team e la loro formazione da parte di HIT sono decisioni insindacabili.

La Challenge si terrà secondo il seguente calendario:

- Lunedì 20 febbraio e mercoledì 22 febbraio 2023, ore 18:00 – 20:00: attività preliminari di formazione e team building dedicate ai Solver (online).
- Lunedì 27 febbraio 2023, ore 10:00 – 12:00: kick-off meeting tra team e imprese selezionate alla Challenge (prima fase Design Sprint – Map the problem). Le imprese partecipanti dovranno essere presenti con il proprio personale tecnico al fine di presentare direttamente il proprio Prodotto e relativa sfida al Team e ai mentori. Durante la giornata, le imprese dovranno garantire la reperibilità telefonica per rispondere ad eventuali necessità di chiarimenti o informazioni.
- Da martedì 28 febbraio 2023 a venerdì 3 marzo 2023: esecuzione attività di ideazione, decisione, prototipazione e testing (fasi 2, 3, 4 e 5 del Design Sprint). Queste attività verranno svolte in autonomia dai Solver, da remoto, in fasce orarie

che verranno definite al kick-off meeting in base alla disponibilità delle proprie agende, e in coordinamento con l'impresa e i mentori. Ai Solver è richiesto un impegno in part time. Alle imprese è richiesta la disponibilità a partecipare ad uno o più meeting di verifica in itinere con il Team.

- Lunedì 6 marzo 2023, ore 14:00 – 17:00: pomeriggio finale di attività in presenza, presso la sede della SOI – School of Innovation dell'Università di Trento, durante la quale si svolgeranno le riunioni di presentazioni dei Risultati da parte dei Team alle Imprese, in forma privata, e successivamente, l'evento finale aperto al pubblico durante il quale i Team presenteranno le modalità di applicazione delle Attività utilizzate e una parte dei Risultati (non coperti da confidenzialità) in accordo con ciascuna impresa

ART. 3 – VALUTAZIONE DEI TEAM

Durante la giornata, Imprese, Mentori ed esperti selezionati da HIT formuleranno e comunicheranno a HIT un giudizio sui Risultati presentati dai Team. Nello specifico, l'impresa formulerà un giudizio sui Team che avranno operato sul proprio Prodotto in base ai seguenti criteri:

- Criterio 1: potenziale impatto di business dei Risultati (da 1 a 5 punti);
- Criterio 2: realizzabilità dei Risultati (da 1 a 5 punti).

Similmente, i mentori formuleranno un giudizio sull'operato dei Team in base ai seguenti criteri:

- Criterio 3: capacità di utilizzare in modo proficuo le Attività (da 1 a 5 punti);
- Criterio 4: efficacia del lavoro di team (da 1 a 5 punti).

Infine, gli esperti formuleranno un giudizio sui Risultati in base ai seguenti criteri:

- Criterio 5: innovatività dei Risultati prodotti (da 1 a 10 punti);
- Criterio 6: completezza dei Risultati prodotti (da 1 a 10 punti).

Al termine dell'evento, sulla base dell'aggregazione dei giudizi espressi da imprese, mentori ed esperti, sarà individuato il Team che avrà totalizzato il punteggio più alto (dandone comunicazione entro il termine dell'evento). Nel caso di punteggio a pari merito, prevarrà il Team che avrà totalizzato il maggior punteggio nel primo criterio a partire dal criterio 1.

I Solver partecipanti del Team che avrà totalizzato il punteggio più alto in graduatoria riceverà in premio un anno di membership per Professionisti alla scuola di design online Interaction Design Foundation (<https://www.interaction-design.org/>). I Solver partecipanti dei Team secondi e terzi in graduatoria riceveranno in premio un libro sulle tematiche della Challenge. Le valutazioni delle imprese e dei mentori sono insindacabili.

Gli studenti frequentanti corsi del Dipartimento di Psicologia e Scienze Cognitive (DIPSCO) che parteciperanno alla Challenge avranno anche la possibilità di acquisire 1 CFU sovrannumerario.

ART. 4 – DOMANDA DI PARTECIPAZIONE E MODALITÀ DI PRESENTAZIONE

Gli studenti interessati a partecipare alla Challenge dovranno compilare l'*Application Form* disponibile al link presente all'indirizzo www.trentinoinnovation.eu/ux-challenge-per-gli-studenti entro il **25 novembre 2022 ore 23:59 ora del server di ricezione**. Le candidature pervenute oltre il termine sopra indicato o il cui modulo non sia completo in ogni sua parte saranno considerate inammissibili anche se la diversa o mancata presentazione o il ritardo nella presentazione della domanda di partecipazione alla presente procedura siano dovuti a casi di forza maggiore, eventi non prevedibili o azioni di parti terze.

HIT si riserva in ogni caso la facoltà di modificare, sospendere, prorogare, revocare in qualsiasi momento la presente procedura o non darle seguito, qualora, a suo insindacabile giudizio, ne rilevasse la necessità o l'opportunità.

ART. 5 – MODALITÀ DI SELEZIONE DELLE DOMANDE DI PARTECIPAZIONE

Requisito di ammissibilità per candidarsi a partecipare alla UX Challenge in qualità di solver è, alternativamente:

- a) essere iscritti all'Università di Trento in qualità di studenti o dottorandi, oppure aver conseguito un titolo di studio presso la stessa da meno di 18 mesi;
- b) essere iscritti al percorso TAG – Trento Alta Formazione dell'Istituto Artigianelli oppure aver conseguito tale titolo di studio da meno di 18 mesi;

Verificata la presenza del requisito di ammissibilità, HIT identificherà gli studenti che saranno invitati a partecipare alla Challenge in qualità di Solver, stilando una graduatoria di idoneità in base ai seguenti criteri:

1. aver frequentato corsi di laurea o sostenuto esami all'interno dei quali si siano trattate le Attività applicate nella Challenge (da 1 a 5 punti);
2. aver messo in pratica (anche parzialmente) tali Attività su Prodotti o progetti nel corso di iniziative curriculari (term paper, project works, stage, tesi di laurea) (da 1 a 5 punti);
3. aver partecipato ad hackathon, design jam, innovation challenges, innovation contest, qualunque sia il campo (da 1 a 5 punti);
4. aver fatto altre esperienze di lavoro o volontariato (a parte quelle eventualmente riportate al punto precedente) (da 1 a 5 punti);
5. avere motivazioni convincenti a supporto della propria candidatura (da 1 a 5 punti).

Per essere considerati idonei, i candidati dovranno raggiungere un punteggio minimo di 13. Stilata la graduatoria, la Commissione selezionerà i candidati idonei che otterranno il punteggio migliore, in numero congruo a consentire il corretto svolgimento dell'iniziativa. Nel caso di parità di punteggi, verrà selezionata la candidatura con data antecedente.

Entro il **9 dicembre 2022**, i candidati riceveranno una comunicazione via email in merito agli esiti del processo di selezione.

Entro 5 giorni dalla ricezione di tale comunicazione, i candidati selezionati dovranno confermare la propria partecipazione all'Iniziativa tramite posta elettronica all'indirizzo ux-challenge@trentinoinnovation.eu. In assenza di tale conferma, HIT proporrà la partecipazione all'Iniziativa al candidato in posizione successiva in graduatoria. Al termine del processo, i nominativi dei candidati selezionati verranno pubblicati sulla pagina web dell'Iniziativa.

ART. 6 – RISERVATEZZA

Il Solver si impegna a mantenere riservati i dati e le informazioni che riguardano imprese e Prodotti selezionati, fatto salvo per i seguenti dati e informazioni delle imprese: ragione sociale, website URL, settore di riferimento, breve descrizione dell'attività imprenditoriale, nome del Prodotto. Inoltre il Solver si impegna, altresì, a mantenere riservati i Risultati e a non divulgarli in alcun modo e in alcuna forma, fatto salvo il diverso consenso scritto, anche parziale, dell'impresa interessata. Tale vincolo di riservatezza permane per due (2) anni dalla data di inizio della Challenge.

ART. 7 – PROPRIETA' INTELLETTUALE

I diritti di proprietà intellettuale sui Risultati apparterranno alle imprese, fatto salvo il diritto dei Solver ad essere riconosciuti come autori o inventori. Partecipando alla Challenge, le imprese autorizzano in ogni caso i Solver a menzionare la propria partecipazione alla Challenge, facendo espresso riferimento al nome del Prodotto e all'impresa a favore della quale abbiano svolte le Attività.

ART. 8 – ASSENZA DI GARANZIE. ESONERO DI RESPONSABILITA'

I Risultati vengono presentati dai Solver ed accettati dall'impresa "così come sono". Né HIT né i Solver forniscono alcuna dichiarazione o garanzia che i Risultati (i) siano di una determinata qualità tecnica; (ii) siano idonei ad uno scopo particolare; (iii) non violino diritti di terzi o posizioni soggettive giuridicamente tutelate.

Né HIT né i Solver si assumono alcuna responsabilità circa la correttezza, validità, originalità e qualità dei Risultati, che saranno considerati in completa autonomia dall'impresa. Con la partecipazione alla Challenge, i Solver espressamente esonerano e manlevano HIT da qualsiasi danno, diretto, indiretto, incidentale, consequenziale, punitivo o morale derivante dalla partecipazione alla Challenge causato a sé o ad altri.

ART. 9 – TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Ai sensi dell'art. 13 del GDPR 2016/679, si informa che tutti i dati che verranno in possesso di HIT nell'espletamento del procedimento previsto dal presente Avviso verranno

utilizzati esclusivamente per gli scopi ivi previsti e saranno trattati con l'ausilio di sistemi informativi nel pieno rispetto della normativa sopra richiamata.

I dati non saranno comunicati né diffusi a soggetti terzi. Il titolare del trattamento è HIT, nella persona del legale rappresentante pro tempore, cui ci si potrà rivolgere per l'esercizio dei diritti previsti, tra cui il diritto d'accesso ai dati, d'integrazione, rettifica e cancellazione. Per la visione dell'informativa completa si rimanda a: https://www.trentinoinnovation.eu/wp-content/uploads/2022/10/2023_Informativa-Privacy_UX-Challenge.pdf.

ART. 10 – AUTORIZZAZIONE A PUBBLICARE LA PROPRIA IMMAGINE

I Solver acconsentono a che HIT possa pubblicare la loro immagine con qualsiasi forma di supporto (stampa, siti web, e simili) al solo fine di promuovere e pubblicizzare la Challenge. HIT si impegna a non utilizzare alcuna immagine in modo tale che possa ledere o pregiudicare la dignità personale o in ogni caso per fini diversi da quelli ivi indicati e/o contrari a norme di legge.

ART. 11 – TRATTAMENTO DEI PREMI

L' iniziativa è da considerarsi rientrante nella categoria "progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività" ai sensi dell'art. 6 D.P.R. 26 Ottobre 2001, n. 430.

ART. 12 – RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Il Responsabile del Procedimento ai sensi della L.P. n. 23/1992 e s. m. e i.: ing. Luca Mion.

Trento, 19/10/2022

Prot. HITF -20.10.2022-0000756-P

Luca Mion

Head of Innovation and Techtransfer
Hub Innovazione Trentino – Fondazione
(FIRMATO IN ORIGINALE)