

## BLUESLINKS PROJECT The Blue Way Hackathon 2026 Pesca & Turismo

Versione 14.04.2026

 **Location:** Youth Centre Zadar, **Indirizzo:** Ulica Stjepana Radića 11c 23000 Zara

Il 5 e 6 maggio 2026 si terrà a Zara il **terzo Hackathon** del progetto BLUESLINKS dedicato al **settore della pesca e del turismo, con un focus sul pescaturismo**. Una sfida volta a promuovere l'innovazione, la sostenibilità e la resilienza in questi settori. Il primo giorno, l'evento inizierà con l'Innovation Open Day, durante il quale rappresentanti provenienti dall'Italia e dalla Croazia forniranno approfondimenti tematici, con un'opportunità di networking e scambio in cui le PMI attive nella Blue Economy incontreranno potenziali candidati interessati alle opportunità di lavoro nel settore.

Informazioni, dettagli e registrazione al link [available soon](#)

### Martedì, 5 maggio 2026

#### THE BLUE WAY HACKATHON PESCA & TURISMO

48 ore. Una sfida: promuovere l'innovazione, la sostenibilità e la resilienza nel pescaturismo

Info, dettagli e registrazioni al link

VERSIONE ITALIANA <https://forms.gle/LHxPJhYFzneWG9pJA>

VERSIONE INGLESE <https://forms.gle/CPqoryb1TetnncAw6>

VERSIONE CROATA *available soon*

 08:30 – 19:00

**Location:** Youth Centre Zadar, **Indirizzo:** Ulica Stjepana Radića 11c 23000 Zara

#### AGENDA GIORNO 1 HACKATHON A TEMA PESCA & TURISMO (prima giornata)

 Youth Centre Zadar

##### 8.30 Accoglienza dei partecipanti e registrazione

- Conferma delle iscrizioni e distribuzione del materiale.
- Networking tra partecipanti, tutor e organizzatori.

##### 9.00 Sessione di benvenuto

- Discorso di benvenuto

##### 9.15 Presentazione della sfida

- Introduzione agli obiettivi della sfida.
- Istruzioni su linee guida, regole e criteri di valutazione.
- Presentazione dei tutor e della giuria.



**10.15 Pausa caffè**

**10:30 Sessione 1: Brainstorming**

- Attività interattive per stimolare la creatività e l'innovazione.
- Analisi delle migliori pratiche e dei casi di studio.
- Formazione dei team in base alle competenze, brainstorming delle idee migliori.

**12:30 Pausa pranzo**

**13:30 Sessione 2: Lavoro operativo – sviluppo iniziale**

- Definizione dell'ambito del progetto e degli obiettivi concreti.
- Consultazioni con i tutor per convalidare le idee.
- Pianificazione delle fasi di sviluppo successive.

**15:30 Sessione 3: Progettazione e prototipazione**

- Sviluppo delle idee in concetti dettagliati o prototipi.
- Test di fattibilità e validazioni con il supporto di esperti.
- Simulazioni iniziali per convalidare il progetto.

**17:30 Pausa caffè**

**17:45 Sessione 4: Sviluppo avanzato**

- Sviluppo ulteriore di concetti o prototipi.
- Supporto disponibile da parte dei tutor.

**19:00 Cena**

**Fine della giornata 1**

## **Mercoledì, 6 maggio 2026**

### **THE BLUE WAY HACKATHON PESCA & TURISMO E AREA GIOVANI**

 **09:00 – 14:45**

#### **AGENDA GIORNO 2 HACKATHON E AREA GIOVANI**

 **Youth Centre Zadar**

**09:00 Sessione 5: Messa a punto e presentazione della sfida**

- Feedback dei tutor ed eventuali modifiche.
- Preparazione del pitch per illustrare efficacemente il progetto.
- Presentazione alla giuria con una sessione di domande e risposte con ciascun team.

**11:30 Pranzo**

**12:30 Area Giovani**

- *Scuola di Economia e Commercio / Ekonomsko-birotehnička I trgovačka škola Zadar*
- *Associazione CINAZ*
- *Scuole dall'Italia (in presenza): Liceo De Giorgi, Istituto Tecnico ed Economico Deledda, Istituto Nautico Da Vinci*



**14:30 Pausa caffè**

**14:45 Cerimonia di chiusura**

- Annuncio dei vincitori dell'Hackathon e premiazione delle migliori squadre

**Fine della giornata 2**



## INTRODUZIONE

L'Hackathon "Blue Way 2026 – Pesca e Turismo" rappresenta un'opportunità unica per studenti, professionisti, startup e PMI della Blue Economy di collaborare e sviluppare soluzioni innovative. Organizzato nell'ambito del progetto BLUESLINKS, **l'evento mira a promuovere nuove soluzioni per l'innovazione, lo sviluppo e la sostenibilità nei settori della pesca e del turismo**, favorendo la creazione di nuove idee e proposte di progetto.

L'Hackathon è organizzato dal progetto BLUESLINKS, coordinato dal Partner ZADRA NOVA.

Durante l'Hackathon, i partecipanti avranno 48 ore per affrontare sfide del mondo reale sviluppando soluzioni innovative volte a migliorare la competitività nei settori del turismo e della pesca.

L'evento fungerà da piattaforma di scambio interdisciplinare, dove le competenze tecniche si fonderanno con le capacità di problem solving e il lavoro di squadra per promuovere l'innovazione, rafforzare la competitività e trovare soluzioni in questi settori.

**Al termine dell'evento, tutti i partecipanti riceveranno un attestato di partecipazione.**

Il Blue Way Hackathon 2026 non è solo una competizione, ma un laboratorio di idee e innovazione, dove il talento e la visione del futuro incontrano le esigenze concrete del mercato.

## COS' È UN HACKATHON?

Un hackathon è un evento in cui esperti, neolaureati e fondatori di startup con esperienze e background diversi si riuniscono per ideare e lanciare nuove soluzioni a sfide concrete nei settori tecnologici, sociali e culturali. In questa occasione, l'attenzione sarà rivolta ai settori della **pesca e del turismo**. Si tratta di una **maratona di idee** in cui i partecipanti hanno a disposizione circa 48 ore per proporre soluzioni innovative in linea con il tema e le sfide definiti dagli organizzatori.

## REGOLAMENTO DELL'HACKATHON

### 1. OBIETTIVI E TARGET AUDIENCE

L'hackathon ha l'obiettivo di incentivare l'adozione di soluzioni innovative nel settore della pesca e del turismo, promuovendo la collaborazione tra aziende, startup e giovani laureati. L'evento è pensato per favorire l'incontro tra domanda e offerta di manodopera all'interno del settore, offrendo un'opportunità di crescita professionale e innovazione. Vi parteciperanno laureati, startup innovative e imprenditori provenienti dall'Italia e dalla Croazia.

Durante l'evento, i partecipanti saranno suddivisi in piccoli team composti da un massimo di 6/7 membri ciascuno, comunicando agli organizzatori il nome del team e i nomi dei membri.

### 2. FORMAT E DURATA DELL'HACKATHON

Il 5 e il 6 maggio, i team composti dai partecipanti iscritti avranno a disposizione circa 48 ore, in uno spazio dedicato allestito presso lo Youth Center Zadar (Indirizzo: Ulica Stjepana Radića 11c, 23000 Zara), per definire e perfezionare le soluzioni relative alle sfide lanciate dagli organizzatori.

L'evento si svolgerà in italiano e in inglese.

#### Programma:

- **Sessione di benvenuto** – Introduzione e networking tra i partecipanti.
- **Presentazione delle sfide** – Spiegazione dei problemi e delle opportunità nel settore della pesca e del turismo.
- **Formazione dei team** – Gruppi di circa 6/7 persone con competenze complementari.



- **Lavoro operativo** – Sviluppo di soluzioni con il supporto di mentori esperti.
- **Pitch finale** – Presentazioni dei progetti alla giuria.
- **Cerimonia di premiazione**

Dopo una sessione di benvenuto e di networking, i partecipanti formeranno dei team composti da un minimo di 4 a un massimo di 7 membri, selezionando le competenze più adatte ad affrontare le sfide proposte, in un mix di neolaureati e membri di startup. Ogni gruppo sarà affiancato da uno o più mentor.

Durante la seconda giornata, ogni team avrà l'opportunità di presentare l'idea sviluppata, che sarà valutata dalla giuria; l'idea che meglio risponde alle sfide proposte vincerà l'Hackathon.

L'evento sarà preceduto da presentazioni di casi di studio o sfide da parte di esperti o partner di progetto.

Il giorno dell'evento, tutti i partecipanti all'Hackathon dovranno esibire un documento di identità all'ingresso e consegnare il modulo firmato contenente l'informativa sulla privacy e il consenso alla registrazione e alla diffusione di immagini e video.

L'Hackathon si concluderà con una cerimonia di premiazione dei migliori progetti. Il premio per le migliori idee consisterà in un attestato dei risultati della maratona di idee.

### 3. SUPPORTO E RISORSE

I partecipanti avranno a disposizione uno spazio di lavoro completamente attrezzato, con aree dedicate alla progettazione, al brainstorming e alla discussione.

Presso la sede dell'Hackathon, per tutta la giornata, saranno disponibili:

- Spuntini, cibo e bevande a pranzo, a cena o a colazione
- Area dedicata all'ideazione e alla discussione

*Ogni partecipante riceverà un **kit di benvenuto** che potrà includere: una borsa di tela, un badge con il nome del partecipante, un taccuino e una penna o altri gadget, il programma stampato dell'evento con l'agenda dettagliata, la mappa della sede e informazioni logistiche utili, materiale promozionale del progetto BLUESLINKS, l'informativa sulla privacy e i documenti da compilare (se non già inviati), e i codici di accesso al Wi-Fi - Contenuti del kit in fase di definizione*

Ogni partecipante deve portare con sé un computer personale, oltre a qualsiasi altro strumento utile per la progettazione (lavagne, fogli, strumenti grafici, ecc.).

### 4. GIURIA E CRITERI DI VALUTAZIONE

Una giuria composta da esperti e rappresentanti delle PMI dei settori della pesca e del turismo selezionerà i migliori progetti sviluppati dai gruppi di lavoro durante l'Hackathon.

La valutazione della giuria si baserà sui seguenti criteri:

- Rilevanza rispetto alle sfide del Programma Italia-Croazia
- Coerenza con l'obiettivo innovativo e il contesto del progetto Blueslinks
- Carattere innovativo dell'idea proposta
- Fattibilità tecnica ed economica
- Qualità, sostenibilità ed efficacia del metodo di presentazione
- Potenziale impatto dell'idea di progetto sul settore della pesca e del turismo e sua sostenibilità a lungo termine



## 5. TEMA E SFIDE DELL'HACKATHON


Il progetto è rivolto a neolaureati e fondatori di startup di nazionalità italiana e croata. I partecipanti saranno chiamati a sviluppare soluzioni innovative per i settori della pesca e del turismo, a progettare soluzioni che affrontino le sfide concrete di tali settori, a contrastare il cambiamento climatico e a rafforzare la competitività delle imprese del settore.

L'obiettivo è quello di stimolare la creazione di strumenti e strategie volti a rendere il settore più innovativo, resiliente e competitivo, nonché a garantire che le produzioni siano sostenibili e in grado di rispondere alle sfide globali.


### Temi del Blue Way Hackathon


#### 1 Soluzioni digitali per la Blue Economy

 Digitalizzazione e user experience nella pescaturismo.


 **Challenge:** progettare soluzioni digitali in grado di mettere in contatto i turisti con esperienze autentiche di pesca, migliorando l'accessibilità, la visibilità e il coinvolgimento dei partecipanti.


#### 2 Turismo a basso impatto ambientale

 Sostenibilità ambientale e soluzioni a basse emissioni di carbonio.


 **Challenge:** sviluppare soluzioni innovative per ridurre l'impatto ambientale delle attività turistiche legate alla pesca.


#### 3 Filiera ittica trasparente e digitale

 Attenzione, tracciabilità, fiducia e qualità nel turismo enogastronomico legato al mare.

 **Challenge:** Creare sistemi che garantiscano ai turisti la trasparenza sull'origine, la sostenibilità e la qualità dei prodotti ittici.

#### 4 Comunità costiere resilienti

 Resilienza economica, patrimonio culturale e inclusione della comunità.

 **Challenge:** Sviluppare soluzioni che rafforzino le comunità locali, diversifichino le fonti di reddito e preservino il patrimonio marittimo.

## 6. PROCESSO DI ISCRIZIONE E VALUTAZIONE DELLE CANDIDATURE

La partecipazione all'Hackathon è riservata alle persone di età superiore ai 18 anni. L'iscrizione e la partecipazione non comportano alcun costo aggiuntivo.

Le spese di viaggio e alloggio sono a carico dei partecipanti.

L'iscrizione avviene rispondendo alla Manifestazione di Interesse.

I posti disponibili saranno assegnati in base all'ordine di iscrizione e ai profili dei candidati per i primi 45 partecipanti. Nel modulo di iscrizione sarà richiesto un breve CV, che sarà valutato da un comitato organizzativo che valuterà vari aspetti per selezionare i partecipanti più idonei. Verrà considerata la pertinenza del profilo rispetto ai temi dell'Hackathon, con particolare attenzione alle conoscenze e all'esperienza nel settore della pesca e del turismo e, in generale, nei settori della Blue Economy, sulla base di esperienze lavorative dirette o di studi, ricerche e/o pubblicazioni.

Sarà garantita la partecipazione transfrontaliera di iscritti provenienti da entrambe le sponde dell'Adriatico, provenienti dai territori dei partner del progetto in proporzione al numero di partner italiani e croati coinvolti nel progetto.

## 7. VALUTAZIONE E OUTPUT FINALI



Ogni team dovrà realizzare una presentazione in PowerPoint per illustrare il progetto sviluppato e registrare un video di presentazione per esporre l'idea in modo chiaro ed efficace.

L'idea di progetto deve essere originale, inedita e concepita per soddisfare le reali esigenze del settore della pesca e del turismo. I progetti devono rispettare i principi di innovazione, competitività e sostenibilità, evitando contenuti offensivi o violazioni dei diritti di proprietà intellettuale. Gli organizzatori si riservano il diritto di escludere i lavori che non rispettano tali criteri.

La giuria valuterà i risultati in base ai seguenti criteri, assegnando un totale di 100 punti:

- o Presentazione dell'idea, del prodotto o del servizio (max 40 punti)
- o Qualità della presentazione (max 20 punti)
- o Domande e risposte: risposte chiare ed esaurienti (max 20 punti)
- o Contenuto dell'idea, del prodotto o del servizio (max 60 punti)
- o Coerenza con la sfida (max 20 punti)
- o Livello di innovazione (max 20 punti)
- o Modello di business: fattibilità tecnica e sostenibilità economica (max 20 punti)

Al termine della valutazione, verrà stilata una classifica in base ai punteggi ottenuti. La decisione della giuria è definitiva e non soggetta ad appello; i partecipanti accettano di non contestare la composizione o le decisioni della giuria. In caso di parità, la scelta sarà effettuata a esclusiva discrezione del presidente della giuria.

## **8. ESPERTI E MENTOR**

Un gruppo di professionisti e operatori nei settori della Blue Economy, dell'acquacoltura, della pesca, della nautica, dello sviluppo aziendale e della comunicazione affiancherà i team durante l'Hackathon, con l'obiettivo di assisterli nello sviluppo delle idee e fornire approfondimenti sugli argomenti in discussione.

I rappresentanti delle PMI e/o gli esperti e/o i partner del settore della pesca e del turismo svolgeranno il ruolo di mentor durante l'Hackathon, mettendo a disposizione le loro competenze tecniche e pratiche per sostenere lo sviluppo di soluzioni innovative e idee progettuali.

Il loro ruolo sarà quello di:

- condividere le sfide aziendali reali;
- offrire feedback sulla fattibilità delle idee proposte;
- guidare i partecipanti nell'allineamento dei loro progetti alle effettive esigenze del mercato.

## **9. PREMI**

I tre team migliori riceveranno un certificato attestante il posizionamento ottenuto in seguito alla valutazione della loro idea, durante la cerimonia di chiusura dell'Hackathon.

## **10. ORGANIZZAZIONE DEI GRUPPI**

L'organizzazione interna del team, la distribuzione dei ruoli, dei compiti e delle responsabilità, così come l'attribuzione e/o il riconoscimento di eventuali diritti di proprietà intellettuale e/o industriale sul

lavoro e/o sulla documentazione prodotta, saranno di esclusiva competenza del team stesso e/o, in

base alla decisione presa, del team e/o del suo team leader. Nessuna responsabilità in merito potrà

essere attribuita agli organizzatori.



## 11. RESPONSABILITÀ

Ciascun partecipante all'hackathon è responsabile della propria documentazione, attrezzatura informatica o di altro tipo ed effetti personali; pertanto, ciascun partecipante si impegna a sollevare l'organizzazione da ogni pretesa, anche risarcitoria, che dovesse essere avanzata, a qualsiasi titolo, in

relazione alla partecipazione all'evento. L'organizzazione non potrà essere ritenuta responsabile in caso

di furto, smarrimento, danneggiamento dell'attrezzatura e/o degli effetti personali. Per tutta la durata

dell'hackathon ciascun partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure opportune per proteggere i propri dati e/o software archiviati nelle proprie apparecchiature informatiche.

## 12. OBBLIGHI

L'iscrizione all'hackathon implica l'accettazione integrale ed incondizionata da parte del partecipante

dei termini e delle condizioni previste dagli articoli del presente regolamento.

Con l'iscrizione ciascun partecipante:

- garantisce che l'idea progettuale proposta è originale e non viola in alcun modo diritti di proprietà intellettuale o industriale di terzi, sollevando gli organizzatori da qualsiasi responsabilità, richiesta di

risarcimento danni e/o indennizzo che dovesse avanzare da parte di terzi;

- solleva gli organizzatori da ogni responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di qualsiasi sviluppo della stessa da parte di chiunque ne sia venuto a conoscenza, rinunciando a qualsiasi richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori, per qualsiasi motivo e/o causa.

- singolarmente o in team è responsabile del contenuto del proprio progetto e garantisce di esserne il

proprietario e di possedere tutti i diritti originali di utilizzo. Gli organizzatori non saranno responsabili nei confronti di terzi per il contenuto dei progetti. Il team/singolo partecipante si impegna sin d'ora a

sollevare gli organizzatori rispetto ad ogni responsabilità, anche risarcitoria, o pretesa che dovessero

avanzare terzi a qualsiasi titolo in relazione al progetto.

## 13. CODICE DI CONDOTTA

Gli organizzatori chiedono ai partecipanti di rispettare il seguente codice di condotta in ogni fase dell'hackathon. In particolare, si richiede di:

- rispettare il Regolamento, il calendario, le modalità di svolgimento ed accettare le decisioni prese dall'organizzazione e/o dalla giuria.

- rispettare gli altri partecipanti, il personale e gli altri componenti e/o delegati dell'organizzazione e/o

della struttura ospitante.

Qualsiasi violazione del Regolamento e/o del codice di condotta o qualsiasi comportamento da cui possa essere inferito o presunto un comportamento illecito, anche occulto, e/o che costituisca una violazione del presente Regolamento, nonché qualsiasi irregolarità commessa prima o durante l'evento, comporterà, a seconda dei casi e ad insindacabile giudizio dell'organizzazione, la mancata

partecipazione, l'espulsione o la squalifica del partecipante e/o il ritiro dell'eventuale attestato già



assegnato e la rimozione di qualsiasi materiale e/o contenuti già inviati o pubblicati.

#### **14. PROPRIETÀ INTELLETTUALE**

Ai partecipanti sono riconosciuti, sulla base della vigente normativa, la proprietà e la piena disponibilità dei progetti e della documentazione ad essi relativa, inclusa la titolarità di ogni diritto di proprietà intellettuale e/o industriale su qualsiasi elemento di cui sono composti e/o che contribuiscono a formare, a titolo esemplificativo ma non esaustivo l'idea, il modello di business, il format, i concept sviluppati, le proposte e soluzioni presentate e/o il risultato ottenuto, prodotti dai team durante l'hackathon. Ciascun partecipante, pertanto, resta pienamente responsabile della tutela di ogni elemento innovativo e/o originale che dovesse essere riscontrabile nei propri progetti.

#### **15. CONTATTI E INFORMAZIONI**

Per ulteriori informazioni, si prega di contattare [mia.juricic@zadra.hr](mailto:mia.juricic@zadra.hr).

Il sito web del progetto Blueslinks e il sito web ufficiale dell'evento forniranno tutti gli aggiornamenti necessari sull'evento e sulle modalità di partecipazione.

#### **16. DATI PERSONALI**

Con la partecipazione all'hackathon, i partecipanti dichiarano espressamente di aver preso visione del Regolamento e di aver preso visione dell'Informativa resa ai sensi dell'art. 13 del regolamento (UE) 2016/e di aver preso, quindi, piena contezza delle finalità e modalità dell'ambito di comunicazione e diffusione dei dati personali trattati.

