

**Ministero della Cultura - Istituto centrale per la digitalizzazione del  
patrimonio culturale – Digital Library**

**PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR)  
Missione 1 Componente 3 Investimento 1.1 - Strategie e piattaforme digitali per  
il patrimonio culturale  
Sub-investimento 1.1.12 – Piattaforma di servizi digitali per sviluppatori e  
imprese culturali**

**AVVISO  
per la presentazione di domande di partecipazione all’Hackathon finalizzato  
allo sviluppo di *data product* in DPaaS (*Data product as a service*)  
CUP sub-investimento 1.1.12: F81H24000030006**

**Premessa**

Il Ministero della Cultura ricopre il ruolo di Soggetto Titolare e l’Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale – Digital Library (di seguito “Istituto” o “Digital Library”) dello stesso Ministero è stato individuato quale Soggetto delegato al coordinamento dell’attuazione dell’Investimento PNRR M1C3 1.1 *Strategie e piattaforme digitali per il patrimonio culturale*.

Nell’ambito del suddetto investimento è in corso di realizzazione la piattaforma DPaaS (piattaforma laboratorio pensata per realizzare software innovativi basati sui dati culturali) che si colloca tra le iniziative per la modernizzazione, valorizzazione e digitalizzazione del Paese incluse nel Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) e, più specificamente, nell’ambito della Missione 1 – Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo, Componente 3 – Turismo e cultura 4.0, Misura 1- Patrimonio culturale per la prossima generazione.

L’investimento 1.1 – Strategie e piattaforme digitali per il patrimonio culturale, diviso in 12 sub-investimenti distinti per tipologia di servizi, nasce dalla constatazione che l’attuale frammentazione

dei sistemi informativi e la carenza di competenze digitali limitino fortemente la transizione al digitale delle istituzioni culturali, l'accesso alle risorse digitali sul patrimonio culturale, nonché le opportunità per le imprese culturali/creative di utilizzare e riutilizzare le informazioni per i loro prodotti e servizi.

La finalità dell'intero programma è quella di colmare i *gap* nella transizione digitale e massimizzare il potenziale di musei, archivi, biblioteche, soprintendenze, istituti e luoghi della cultura pubblici che conservano, tutelano, gestiscono e/o valorizzano beni culturali, anche tramite la creazione di una nuova infrastruttura digitale nazionale (Servizi abilitanti – sub-investimento 1.1.4) che raccolga, integri e conservi i dati relativi a tale patrimonio, rendendoli fruibili attraverso piattaforme innovative e differenziate.

Il sub-investimento M1C3 1.1.12 è finalizzato alla creazione di DPaaS, ossia una piattaforma di servizi digitali per sviluppatori e imprese culturali, per condividere toolkit per lo sviluppo e l'integrazione di servizi complementari. La piattaforma presenterà le proposte disponibili e aiuterà a diffondere iniziative ed eventi, darà accesso a un mercato di servizi ad alto valore aggiunto, da sostenere attraverso bandi di finanziamento dedicati a start-up e imprese culturali e creative.

DPaaS offre un ambiente di sviluppo e servizi tecnologici innovativi, per creare prodotti innovativi basati sui dati in modo semplice e scalabile. La piattaforma promuove la collaborazione tra enti culturali, il mercato IT e il mondo della ricerca, generando nuove opportunità creative per favorire la valorizzazione del patrimonio culturale italiano.

ICDP-DL intende organizzare un evento collaborativo (nel prosieguo "Hackathon"), finalizzato a sperimentare lo sviluppo di una soluzione prototipale per la creazione di *data product* (v.si appresso) mediante i dati e gli strumenti resi disponibili dalla piattaforma DPaaS.

Con il presente Avviso, ICDP-DL intende raccogliere domande di partecipazione per l'adesione all'Hackathon per lo sviluppo di *data product* mediante i dati resi disponibili dalla piattaforma DPaaS, secondo i termini ed alle condizioni tutte appresso riportate.

### **Normativa di riferimento**

L'operazione oggetto del presente Avviso avverrà nel quadro e, per quanto di pertinenza, nel rispetto della normativa di riferimento per le iniziative di competenza di ICDP-DL per la modernizzazione, valorizzazione e digitalizzazione del Paese, incluse nel Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (e, più specificamente, nell'ambito della Missione 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività,

cultura e turismo, Componente 3 - Turismo e cultura 4.0, Misura 1 - Patrimonio culturale per la prossima generazione), di seguito richiamata:

- il Regolamento (UE) 2021/241 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 12 febbraio 2021, che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza;
- il “Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza” (di seguito “PNRR” o “Piano”) presentato dall’Italia alla Commissione europea in data 30 aprile 2021 e valutato positivamente con Decisione del Consiglio ECOFIN del 13 luglio 2021, notificata all’Italia dal Segretariato generale del Consiglio con nota LT161/21, del 14 luglio 2021, come modificato con Decisione del Consiglio ECOFIN 9381/24 del 26 aprile 2024;
- la Missione 1 “Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo”, Componente 3 “Turismo e cultura 4.0.”, Investimento 1.1 del PNRR che prevede lo sviluppo di strategie e piattaforme digitali per la conservazione del patrimonio culturale;
- il decreto-legge del 31 maggio 2021, n. 77, convertito con modificazioni dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, recante: «Governance del Piano nazionale di ripresa e resilienza e prime misure di rafforzamento delle strutture amministrative e di accelerazione e snellimento delle procedure»;
- il decreto-legge 9 giugno 2021, n. 80, convertito con modificazioni, dalla legge 6 agosto 2021, n.113, recante: «Misure urgenti per il rafforzamento della capacità amministrativa delle pubbliche amministrazioni funzionale all'attuazione del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR) e per l'efficienza della giustizia»;
- il decreto del Ministro dell’economia e delle finanze del 6 agosto 2021 relativo all’assegnazione delle risorse in favore di ciascuna Amministrazione titolare degli interventi PNRR e corrispondenti *milestone* e *target*;
- il decreto del Ministero dell’economia e delle finanze 11 ottobre 2021 recante «Procedure relative alla gestione finanziaria delle risorse previste nell’ambito del PNRR di cui all’articolo 1, comma 1042, della legge 30 dicembre 2020, n. 178», come modificato dal decreto del Ministero dell’economia e delle finanze 5 agosto 2022;
- l'articolo 17 del Regolamento UE 2020/852, che definisce gli obiettivi ambientali, tra cui il principio di non arrecare un danno significativo (*DNSH*, “*Do no significant harm*”), e la Comunicazione della Commissione UE 2021/C58/01 recante «Orientamenti tecnici

sull'applicazione del principio «non arrecare un danno significativo» a norma del regolamento sul dispositivo per la ripresa e la resilienza»;

- i principi trasversali previsti dal PNRR, quali, tra l'altro, il principio del contributo all'obiettivo climatico e digitale (c.d. *tagging*), il principio di parità di genere e l'obbligo di protezione e valorizzazione dei giovani e di riduzione dei divari di cittadinanza;
- gli obblighi di assicurare il conseguimento di *target* e *milestone* e degli obiettivi finanziari stabiliti nel PNRR;
- la legge 7 agosto 1990, n. 241, recante “Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi”;
- il decreto legislativo 20 ottobre 1998, n. 368 e successive modificazioni recante “Istituzione del Ministero dei beni e delle attività culturali, a norma dell’art.11 della legge 15 marzo 1997, n. 59”, d’ora in poi Ministero;
- il decreto del Presidente del Consiglio dei ministri 2 dicembre 2019, n. 169, come modificato dal decreto del Presidente del Consiglio dei ministri 24 giugno 2021, n. 123, recante “Regolamento di organizzazione del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo”, ed in particolare:
  - l’art. 26-*bis* con il quale viene istituita l’**Unità di missione per l’attuazione del PNRR**, quale ufficio dirigenziale di livello generale straordinario per il coordinamento e l’attuazione, anche in collaborazione con le altre amministrazioni competenti, degli interventi e dei progetti del PNRR attribuiti alla responsabilità del Ministero, nonché delle attività di gestione, monitoraggio e controllo, previste dall’articolo 8 del decreto-legge del 31 maggio 2021, n. 77;
  - gli artt. 33 e 35 ai sensi dei quali è stato istituito, in qualità di ufficio dirigenziale di livello generale dotato di autonomia speciale, l’Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale – *Digital Library* (di seguito “**Digital Library**” o “**Istituto**”);
- il decreto del Presidente del Consiglio dei ministri 15 marzo 2024, n. 57, recante “Regolamento di organizzazione del Ministero della cultura, degli uffici di diretta collaborazione del Ministro e dell’Organismo indipendente di valutazione della performance”, pubblicato in GU Serie Generale n. 102 del 3 maggio 2024, e in particolare l’art. 41 “Norme transitorie e abrogazioni”;

- il decreto ministeriale 5 settembre 2024, rep. n. 270 di “Articolazione degli uffici dirigenziali e degli istituti dotati di autonomia speciale di livello non generale del Ministero della cultura”, come modificato dal decreto ministeriale 31 ottobre 2024, n. 407;
- il decreto legislativo 22 gennaio 2004, n. 42, recante “Codice dei beni culturali e del paesaggio, ai sensi dell’art. 10 della L. 6 luglio 2002 n. 137” ed in particolare l’art. 107 del Codice detto, per quanto di rilevanza per la presente Operazione, il quale prevede che il Ministero, le Regioni e gli altri enti pubblici territoriali possono consentire la riproduzione dei beni culturali che abbiano in consegna, fatte salve le disposizioni in materia di diritto d’autore, e l’articolo 118, comma 1, che prevede che “il Ministero, le regioni e gli altri enti pubblici territoriali, anche con il concorso delle università e di altri soggetti pubblici e privati, realizzano, promuovono e sostengono, anche congiuntamente, ricerche, studi ed altre attività conoscitive aventi ad oggetto il patrimonio culturale”;
- il decreto legislativo 7 marzo 2005, n. 82, recante “Codice dell’amministrazione digitale”;
- le Linee Guida nazionali per la Valorizzazione del Patrimonio informativo pubblico che, secondo quanto previsto dal Decreto Legislativo 7 marzo 2005, n. 82, Codice dell’Amministrazione Digitale (art. 2, commi 2 e 4), forniscono a tutte le pubbliche amministrazioni, alle società interamente partecipate da enti pubblici o con prevalente capitale pubblico inserite nel conto economico consolidato della pubblica amministrazione, le indicazioni per la valorizzazione del proprio patrimonio informativo;
- la Determinazione AGID n. 628/2021 avente ad oggetto “Adozione del Regolamento recante i livelli minimi di sicurezza, capacità elaborativa, risparmio energetico e affidabilità delle infrastrutture digitali per la PA e le caratteristiche di qualità, sicurezza, performance e scalabilità, portabilità dei servizi *cloud* per la pubblica amministrazione, le modalità di migrazione, nonché le modalità di qualificazione dei servizi *cloud* per la pubblica amministrazione” (Regolamento AGID);
- la Determinazione n. 627 del 2021 AGID che ha adottato e pubblicato le “Linee Guida sull’infrastruttura tecnologica della Piattaforma Digitale Nazionale Dati per l’interoperabilità dei sistemi informativi e delle basi di dati” ai sensi dell’articolo 50-ter, comma secondo del CAD;

- le “Linee Guida sulla acquisizione e riuso di software per le pubbliche amministrazioni”, in attuazione degli obblighi previsti dagli articoli 68 e 69 del Codice dell’Amministrazione Digitale in materia di acquisizione di software, valutazione comparativa, rilascio in *open source*, riuso;
- il Piano Nazionale di Digitalizzazione del patrimonio culturale (PND) redatto dall’Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale – Digital Library del Ministero della cultura, adottato con determina n.12 del 30/06/2022;
- la determina di approvazione dell’Avviso pubblico in parola, n.106, del 12/11/2025;

## Art. 1

### Definizioni

1. Ai fini del presente Avviso si intende per:

- a) DPaaS: *Data product as a service*, piattaforma laboratorio pensata per realizzare software innovativi basati sui dati culturali;
- b) ICDP-DL: Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale – Digital Library;
- c) MiC: Ministero della Cultura;
- d) Hackathon: evento in cui gruppi di persone collaborano per la creazione di soluzioni prototipali volte allo sviluppo di un *data product* mediante i dati e gli strumenti resi disponibili dalla piattaforma DPaaS;
- e) Soggetti aderenti: Soggetti che intendono partecipare all’Hackathon;
- f) *Data product*: prodotto digitale che si basa sull'uso e l'elaborazione di dati per fornire un servizio o una soluzione utile. Nel contesto dell'Avviso si tratta di un output digitale sviluppato a partire dai dati disponibili sulla piattaforma DPaaS, che costituisce un risultato informativo o applicativo.

## Art. 2

### Oggetto e finalità

1. Il presente Avviso si inserisce nell’ambito della realizzazione degli obiettivi previsti dal PNRR e, più specificatamente, dalla Missione 1 – Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo, Componente 3 – Turismo e cultura 4.0, Misura 1 - Patrimonio culturale per la prossima

generazione, Investimento 1.1 – Strategie e piattaforme digitali per il patrimonio culturale ed è volto ad acquisire domande di partecipazione all' Hackathon, finalizzato a sperimentare, anche in via collaborativa e promozionale, la creazione di una soluzione prototipale per lo sviluppo di *data product* mediante i dati e gli strumenti resi disponibili dalla piattaforma DPaaS.

2. L'Hackathon prevede lo svolgimento delle seguenti due sfide, meglio esplicitate all'interno dell'Allegato 2 al presente Avviso:
  - a) Sfida n.1 – “*AI per la descrizione del patrimonio culturale*”: sviluppo di strumenti basati sull'Intelligenza Artificiale che supportino gli operatori culturali nella catalogazione, analizzando immagini e testi di dataset culturali per pre-popolare automaticamente i campi descrittivi e proporre *tag* e categorie coerenti, riducendo i tempi di compilazione.
  - b) Sfida n.2 – “*Dal 2D al 3D: dati, immagini e creatività per costruire nuovi mondi digitali*”: sperimentazione di nuove modalità di valorizzazione e fruizione del patrimonio culturale italiano nei contesti digitali e immersivi, attraverso lo sviluppo di sistemi intelligenti capaci di ricostruire in 3D reperti e opere a partire da dataset fotografici bidimensionali provenienti dalle campagne di digitalizzazione.
3. Il dettaglio dei dati della piattaforma DPaaS che saranno messi a disposizione durante l'Hackathon verrà reso disponibile in un momento successivo all'adozione del presente Avviso, e comunque non oltre la data di avvio dell'iniziativa.
4. Contestualmente alla trasmissione del dataset, a ciascun gruppo sarà richiesto di fornire informazioni tecniche relative alle eventuali componenti tecniche da installare per la predisposizione degli ambienti di sviluppo.
5. L'organizzazione dell'Hackathon da parte di ICDP-DL persegue i seguenti obiettivi:
  - a) promuovere la collaborazione tra imprese, sviluppatori di servizi digitali e professionisti;
  - b) favorire lo sviluppo di nuovi servizi digitali ad alto valore aggiunto;
  - c) valorizzare il patrimonio culturale attraverso la realizzazione di *data product* innovativi;
  - d) verificare eventuali spazi di miglioramento e/o evoluzione della piattaforma laboratorio di destinazione DPaaS.

### **Art. 3**

#### **Soggetti invitati a presentare domanda di partecipazione**

1. A mezzo del presente Avviso sono invitati a presentare domanda di partecipazione all'Hackathon i soggetti rientranti in una delle seguenti categorie:
  - a) Persone fisiche (maggioresnni), non costituite in forma associata o organizzativa, che intendano aggregarsi tra loro in gruppo informale ai fini della partecipazione all'iniziativa;
  - b) altri soggetti giuridici, regolarmente costituiti secondo la normativa vigente, che esercitano attività economica e/o professionale, tra cui imprese, cooperative, consorzi, fondazioni, associazioni e liberi professionisti, anche in forma associata; anche in questo caso la partecipazione all'Hackathon avverrà attraverso aggregazione, in gruppo informale (team), di persone fisiche (maggioresnni), espressione dei soggetti giuridici suindicati.
2. La partecipazione all'Hackathon avverrà in ogni caso esclusivamente in forma di gruppi composti da n. 3 partecipanti rientranti in una delle categorie di cui al comma precedente.
3. La partecipazione è limitata, per ciascun gruppo, a una soltanto delle due sfide indicate al precedente art. 2.
4. Nel caso in cui, per una delle sfide previste nell'ambito dell'Hackathon, il numero dei gruppi partecipanti risulti inferiore a quattro, la relativa sfida sarà annullata. I gruppi iscritti alla sfida annullata saranno tempestivamente informati da ICDP-DL e potranno, qualora lo desiderino, richiedere la partecipazione all'ulteriore sfida, secondo le modalità e nei termini stabiliti da ICDP-DL.

### **Art. 4**

#### **Termini e modalità di presentazione delle domande di partecipazione**

1. In risposta al presente Avviso i Soggetti di cui al precedente art. 3 potranno presentare domanda di partecipazione all'Hackathon tramite PEC, trasmettendo il fac-simile Allegato 1 unito al presente atto, al seguente indirizzo di posta elettronica - [ic-dp@pec.cultura.gov.it](mailto:ic-dp@pec.cultura.gov.it) entro e non oltre le ore 12:00 del giorno 28/11/2025.
2. Non saranno prese in considerazione domande presentate al di fuori del suddetto intervallo. Farà fede, a riguardo, l'orario di invio della PEC indicato sul messaggio trasmesso dal provider del



servizio di PEC di ICDP-DL all'atto di consegna della PEC medesima.

3. ICDP-DL non si assume responsabilità in ordine a ritardi, disguidi o malfunzionamenti legati all'inoltro/ricezione della PEC essendo la responsabilità del recapito della domanda di partecipazione a carico esclusivo del gruppo aderente.
4. Eventuali richieste di chiarimenti possono essere inviate, entro e non oltre le ore 23:59 del giorno 18/11/2025 al seguente indirizzo di posta elettronica: [ic-dp.bandit@cultura.gov.it](mailto:ic-dp.bandit@cultura.gov.it). Non saranno prese in considerazione richieste di chiarimenti pervenute a voce, telefonicamente e/o con altre modalità e, comunque, dopo la data ultima sopra indicata. Non saranno altresì prese in considerazione richieste di chiarimenti generiche, non pertinenti o caratterizzate da assoluta incertezza sulla provenienza.
5. I chiarimenti saranno resi entro il giorno 24/11/2025, anche mediante pubblicazione nell'apposita pagina del sito istituzionale. I chiarimenti come disciplinati dal presente articolo formano parte integrante e sostanziale del presente Avviso.

## **Art. 5**

### **Modalità di selezione dei partecipanti all'Hackathon**

1. Alla scadenza dei termini per la presentazione delle domande di partecipazione, ICDP-DL verificherà la completezza e la conformità della documentazione presentata rispetto a quanto richiesto.
2. Ai fini della partecipazione all'Hackathon saranno prese in considerazione le prime 10 domande per ciascuna sfida trasmesse all'interno dei termini e con le modalità di cui all'articolo precedente, per un totale, quindi, nel massimo, di 20 team partecipanti. Per definire l'ordine cronologico di presentazione delle domande di partecipazione si farà riferimento all'orario di invio della PEC indicato sul messaggio trasmesso dal provider del servizio di PEC di ICDP-DL all'atto della consegna della PEC medesima. Nel caso in cui più domande dovessero risultare presentate nello stesso orario (ora, minuto e secondo), verrà data priorità al gruppo richiedente con età media minore.
3. I gruppi che risulteranno selezionati sulla base delle modalità sopra indicate riceveranno, tramite PEC, entro 7 giorni dal termine ultimo di cui all'art. 4 comma 1, comunicazione ufficiale di ammissione all'Hackathon, recante tutte le indicazioni operative e logistiche per la partecipazione alle giornate di lavoro.

4. Per lo spirito di leale collaborazione a cui è ispirata la presente iniziativa e per il buon esito della stessa, ai soggetti selezionati per prendere parte alle sfide è richiesto di fornire notizia con la massima cortese sollecitudine (tramite PEC, all'indirizzo di posta elettronica [ic-dp@pec.cultura.gov.it](mailto:ic-dp@pec.cultura.gov.it)) e comunque non oltre il giorno 02/12/2025 di eventuali impedimenti che dovessero sopraggiungere verso la partecipazione alle sfide suindicate.
5. IC-DPDL si riserva, in tale ipotesi, a scorrimento dell'elenco delle istanze ammissibili ricevute, di invitare nuovi candidati in sostituzione.
6. L'evento si svolgerà presso il Museo Nazionale Romano – Palazzo Massimo, nei giorni 9, 10, 11 dicembre 2025. I soggetti selezionati al fine di prendere parte alle sfide previste nell'ambito dell'Hackathon sono tenuti a presentarsi presso il luogo detto entro e non oltre le ore 10:00 del giorno 9 dicembre. Ciascuna sfida terminerà alle ore 12:00 del giorno 11 dicembre 2025.

## Art. 6

### Modalità di svolgimento

1. A decorrere dalla data di messa a disposizione del *dataset* da parte dell'Amministrazione, ciascun gruppo partecipante potrà procedere, fino alla data di avvio dell'evento, alla progettazione della propria soluzione, utilizzando tecnologie di propria scelta, purché di tipo *open source* e conformi ai criteri di integrazione con la piattaforma DPaaS.
2. Nel medesimo periodo, i gruppi partecipanti potranno altresì svolgere attività di addestramento di modelli specifici o di *fine tuning* di modelli preesistenti e riutilizzabili. Si precisa che non è previsto lo svolgimento di attività di addestramento durante i tre giorni dell'Hackathon.
3. Nel corso della prima giornata, a seguito delle comunicazioni introduttive, ICDP-DL procederà alla presentazione ufficiale delle sfide oggetto dell'iniziativa.
4. Durante tale sessione verranno illustrate le tematiche, le finalità e i requisiti tecnici delle sfide, nonché fornite le eventuali indicazioni operative e materiali di supporto utili all'utilizzo delle tecnologie e, quindi, allo sviluppo delle soluzioni prototipali per la creazione dei *data product*.
5. I partecipanti avranno la possibilità di formulare quesiti e richieste di chiarimento in merito agli aspetti tecnici e organizzativi.
6. Sin d'ora, comunque, si fa presente che per lo sviluppo delle soluzioni prototipali e dei *data product* potranno essere utilizzati gli strumenti esplicitati all'interno dell'Allegato 2 al presente Avviso, nonché ulteriori tecnologie e applicativi messi a disposizione dal gruppo di lavoro.

7. Al termine della sessione introduttiva, i gruppi partecipanti daranno avvio alle attività delle soluzioni prototipali per la creazione dei *data product*, che proseguiranno dalla tarda mattinata della prima giornata fino alla mattina della terza giornata, nel rispetto delle indicazioni e delle tempistiche che saranno fornite da ICDP-DL, all'avvio delle attività.
8. Durante tale periodo, i partecipanti potranno usufruire dell'assistenza tecnica e organizzativa fornita dal personale messo a disposizione da ICDP-DL.
9. Nel pomeriggio della terza giornata, una Commissione di valutazione procederà all'analisi e alla valutazione delle soluzioni presentate dai gruppi partecipanti, secondo i criteri e i parametri di giudizio stabiliti al successivo art. 8.
10. La procedura si concluderà con la proclamazione e la premiazione dei gruppi vincitori.
11. Il Ministero renderà disponibili i seguenti premi, in egual misura per ciascuna sfida:
  - € 10.000,00 per ogni gruppo classificatosi al primo posto;
  - € 6.000,00 per ogni gruppo classificatosi al secondo posto;
  - € 4.000,00 per ogni gruppo classificatosi al terzo posto.
12. Tutti gli importi di cui al comma precedente sono da intendersi al lordo di ogni onere fiscale. Il trattamento fiscale di tali premi segue quanto disposto all'art. 30 del DPR n. 600 del 1973.
13. Gli importi di cui al precedente comma 11 graveranno sulle risorse finanziarie di cui al sub-investimento del PNRR M1C3 1.1.12 “*Piattaforma di servizi digitali per sviluppatori e imprese culturali*” (CUP F81H24000030006), la cui gestione avverrà tramite la contabilità speciale dedicata del Ministero della cultura.
14. Sulle pagine dedicate del sito di ICDP-DL verrà in ogni caso data notizia dei soggetti vincitori, assieme alla descrizione sintetica delle soluzioni prototipali e dei *data product* realizzati dagli stessi.
15. I gruppi risultati vincitori sono tenuti a procedere al completamento del proprio *data product* (Proof of Concept – PoC) anche successivamente alla conclusione dell'Hackathon, provvedendo alla relativa consegna all'Amministrazione entro e non oltre il 31 gennaio 2026. Tale adempimento è richiesto al fine di consentire la pubblicazione del progetto nel Catalogo pubblico dei *data product*, promuovendone la diffusione e la condivisione.

16. Si invitano altresì i gruppi non risultati vincitori a completare e condividere il proprio *data product* secondo le medesime modalità e tempistiche sopra indicate, al fine di valorizzare i risultati complessivamente conseguiti nel corso dell'iniziativa.

## **Articolo 7**

### **Diritti di proprietà intellettuale**

1. La partecipazione all'Hackathon non comporta l'acquisizione da parte di ICDP-DL di alcun titolo di proprietà intellettuale sulla soluzione prototipale (vincitori o meno). La titolarità dei diritti relativi alla soluzione sviluppata rimarrà ad ogni effetto in capo ai rispettivi autori o gruppi di sviluppo.
2. ICDP DL acquisirà il titolo di proprietà intellettuale sui *data product* realizzati.
3. Eventuali forme di acquisizione o licenza o comunque di utilizzo della soluzione prototipale da parte di ICDP-DL potranno essere oggetto di successivi e distinti accordi, da stipularsi nel rispetto della normativa vigente in materia di proprietà intellettuale e contratti pubblici.
4. Resta in facoltà di ICDP-DL analizzare i *data product* realizzati sottoposti nel corso dell'evento (esclusa ogni forma di *reverse engineering*) al fine di individuare eventuali margini di miglioria e/o evoluzione della piattaforma DPaaS di destinazione.

## **Art. 8**

### **Commissione di valutazione e attribuzione del punteggio**

1. Ai fini della valutazione delle soluzioni prototipali e dei *data product* realizzati durante l'Hackathon, sarà costituita, successivamente alla scadenza del termine per la presentazione delle domande di partecipazione, una Commissione di valutazione, composta da cinque componenti, composta anche da personale esterno all'Amministrazione. La Commissione procederà alla valutazione tecnico-qualitativa della soluzione prototipale e dei *data product* sulla base dei criteri e parametri di seguito indicati per ciascuna sfida:

<b>Sfida n. 1 – “AI per la descrizione del patrimonio culturale”</b>		
<b>Criterio di valutazione</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Punteggio massimo</b>
Valorizzazione culturale e qualità descrittiva	Grado di accuratezza, coerenza e correttezza nella generazione o nel completamento dei	40

	metadati. Si valuta la capacità della soluzione di contribuire alla qualità complessiva della descrizione dei beni culturali e alla loro accessibilità.	
Innovazione tecnologica	Valutazione della capacità della proposta di introdurre elementi di innovazione tecnologica significativi nel processo di catalogazione e descrizione del patrimonio digitale. Saranno considerati positivamente: <ul style="list-style-type: none"> <li>la scalabilità della soluzione;</li> <li>la varietà di tipologie di beni supportate;</li> <li>l'uso avanzato di modelli di intelligenza artificiale per l'analisi semantica e visiva.</li> </ul>	20
Esperienza utente	Valutazione della semplicità d'uso, dell'intuitività dell'interfaccia e del livello di interazione con l'operatore umano. Rilevanza della progettazione inclusiva e dell'attenzione all'accessibilità.	20
Integrazione con DPaaS e interoperabilità	Livello di utilizzo dei dataset e dei servizi tecnologici abilitanti della piattaforma DPaaS. Capacità della soluzione di integrarsi con modelli, API e standard di riferimento nazionali e internazionali.	20

Sfida n. 2 – “Dal 2D al 3D: dati, immagini e creatività per costruire nuovi mondi digitali”		
Criterio di valutazione	Descrizione	Punteggio massimo
Valorizzazione culturale e impatto comunicativo	Capacità della proposta di trasmettere conoscenza e suggestione, favorendo nuove forme di narrazione e comprensione del	30

	patrimonio culturale. Valore educativo e divulgativo delle esperienze create.	
Esperienza utente e immersività	Valutazione della semplicità, dell'accessibilità e del livello di coinvolgimento offerto all'utente nelle esperienze digitali e immersive. Attenzione all'inclusività e alla fruizione multidevice.	30
Innovazione tecnologica e qualità della ricostruzione	Grado di innovazione nel processo di generazione automatica di modelli 3D a partire da dataset fotografici 2D. Saranno considerati i seguenti indicatori: <ul style="list-style-type: none"> <li>• accuratezza e fedeltà della ricostruzione;</li> <li>• numero di formati tridimensionali ottenibili;</li> <li>• quantità e qualità delle immagini necessarie per produrre un modello completo;</li> </ul> possibilità di riuso in diversi contesti (ricerca, valorizzazione, didattica).	20
Integrazione con DPaaS e interoperabilità	Capacità di utilizzare i servizi abilitanti della piattaforma DPaaS per la gestione, visualizzazione e distribuzione dei modelli 3D. Compatibilità con gli standard aperti e le infrastrutture digitali ministeriali.	20

2. La Commissione, valutate le soluzioni prototipali sviluppate e i relativi *data product*, provvederà ad attribuire i relativi punteggi sulla base delle seguenti modalità. In relazione a ciascuna proposta, per ognuno dei criteri di valutazione indicati nelle tabelle di cui sopra la Commissione formulerà un giudizio qualitativo sulla base di giudizi predeterminati indicati nello schema che segue. A

ciascuno di tali giudizi corrisponderà un determinato coefficiente numerico, così come indicato nel citato schema.

<b>Giudizio qualitativo</b>	<b>Coefficiente</b>
Eccellente	1,0
Ottimo	0,9
Buono	0,8
Discreto	0,7
Sufficiente	0,6
Quasi sufficiente	0,5
Mediocre	0,4
Scarso	0,3
Insufficiente	0,2
Inadeguato	0,1
Non valutabile	0,0

3. Per ciascuna proposta, quindi, verrà assegnato, in relazione a ogni criterio di valutazione, un punteggio corrispondente al prodotto fra il giudizio / coefficiente individuato dalla Commissione (per esempio: giudizio “discreto” = coefficiente 0,7) e il punteggio massimo attribuibile per il criterio medesimo (per esempio: criterio n. 3, punteggio massimo 20, coefficiente attribuito 0,7 = punteggio assegnato 14).
4. All’esito della valutazione, la Commissione formerà due distinte graduatorie ordinali, una per ciascuna sfida.
5. L’esito della valutazione, sulla base delle due distinte graduatorie suindicate, sarà formalizzato e comunicato al termine dell’ultima giornata dell’Hackathon.

## **Art. 9**

### **Trattamento dei dati personali**

1. I dati personali il cui trattamento risulterà necessario per lo svolgimento del processo di partecipazione all’Hackathon saranno da ICDP-DL trattati nel rispetto della normativa di cui al Regolamento UE 2016/679 ed in conformità ai principi stabiliti dal Regolamento medesimo, nonché del D.Lgs. 30 giugno 2003, n. 196.

2. Il titolare del trattamento è il Ministero della Cultura, con sede in Roma (RM), via del Collegio Romano 27. Il trattamento sarà effettuato da soggetti appositamente incaricati dal Ministero della Cultura, con l'utilizzo di procedure anche informatizzate, in grado di tutelare e garantire la riservatezza dei dati forniti, nei modi e limiti necessari per perseguire le predette finalità.

## **Art. 10**

### **Disposizioni finali e rinvio**

1. Per le controversie che dovessero sorgere in ordine al presente Avviso e/o alle transazioni rispetto allo stesso conseguenti è competente, in via esclusiva, il Foro di Roma.
2. La pubblicazione del presente Avviso e di tutti gli atti relativi alla relativa procedura ha valore di notifica nei confronti degli interessati.
3. Per quanto non espressamente previsto dal presente Avviso si rinvia alle norme europee, nazionali e regionali vigenti, nonché alle disposizioni dei piani e programmi di riferimento settoriale.