



Rassegna stampa

RASSEGNA TV	1
29/03/2025 - TG3MARCHE	
TGR Marche del 28/03/2025, Edizione delle ore 14:00 Acaton	1
PRESS	3
01/04/2025 - IL RESTO DEL CARLINO (ED. ANCONA)	
Il team «ByteMyCode» si aggiudica il premio nel nome del prof Panti (pag. 38)	3
WEB	5
27/03/2025 - WWW.RAINEWS.IT	
Maratona tech alla Politecnica: 36 ore al pc per ideare progetti con l'intelligenza artificiale	
.....	5
31/03/2025 - WWW.VIVEREANCONA.IT	
All'Hakathon Univpm dedicato all'IA vince il Premio Panti il team ByteMyCode	6
31/03/2025 - WWW.CRONACHEANCONA.IT	
Hakathon Univpm: vince il Premio Panti il team ByteMyCode	9
31/03/2025 - WWW.CENTROPAGINA.IT	
All'Hakathon Univpm dedicato all'IA vince il Premio Panti il team ByteMyCode	12
31/03/2025 - WWW.ANSA.IT	
IA, progetto su accoglienza dipendente vince il premio Panti	15
31/03/2025 - WWW.GAETA.IT	
Domina l'intelligenza artificiale: il successo dell'Hack-AI-Thon della Politecnica delle Marche	
.....	17
31/03/2025 - AGENPARL.EU	
All'Hakathon Univpm vince il Premio Panti il team ByteMyCode	19
01/04/2025 - WWW.ILRESTODELCARLINO.IT	
Il team "ByteMyCode" si aggiudica il premio nel nome del prof Panti	23
TG da controllare	25
28/03/2025 - RAI3MARCHE	
ACATON all'Università Politecnica delle Marche	25

<https://www.extrapola.com/video/univpmVideo/94024.mp4>

TGR Marche del 28/03/2025, Edizione delle ore 14:00 Acaton

Ci spostiamo ora all'**Università Politecnica delle Marche**, che da dieci anni organizza un Hackathon. Cioè una competizione in cui gli studenti collaborano per realizzare creare in poco tempo un programma informatico al Centro Intelligenza Artificiale. Formazione. Lo vediamo con Gabriele Bonfiglioli.

È una maratona in cui al posto di correre si passano trentasei ore al computer. Ancona, Facoltà di Ingegneria. Quasi sessanta universitari passeranno il prossimo giorno e mezzo. In quest'Aula,

divisi in gruppi, programmano un loro progetto informatico basato sul tema scelto quest'anno l'istruzione e la formazione Chini sulle tastiere lavorano Gomito a Gomito, coi compagni. E con l'intelligenza artificiale

spesso ne sanno più dei docenti su come maneggiare almeno lato utente. L'intelligenza artificiale è un tema che li appassiona tantissimo. A cosa state lavorando?

È un software per il riconoscimento di AsEA tramite l'utilizzo di intelligenza artificiale, quindi l'utilizzo di reti neurali per il riconoscimento, in particolare del Movimento degli occhi.

Stiamo lavorando ad un'applicazione che integra l'intelligenza artificiale per trascrivere delle registrazioni e delle slide nel caso in cui si perdono delle lezioni in presenza.

Alla fine verrà premiato il miglior progetto, un gioco che per alcuni può diventare un'opportunità. I vincitori dello scorso anno stanno creando una startup per vendere la loro idea.

Ogni gruppo c'è almeno uno studente della facoltà di Economia perché devono sviluppare anche il business plan. Devono fare uno studio per dimostrare che le loro proposte, in linea di principio, potrebbero stare sul mercato,

visto che abbiamo trovato l'economista bello, in teoria per il progetto, ma poi bisogna metterlo in campo

poiché abbiamo pensato a dei partnership. Così che chi contribuisce potrà ottenere buoni spendibili in imprese locali. Anche un po' per sostenere la città.

Nel frattempo arriva il pranzo. Ci si distrae, ma non troppo. Alcuni mangiano davanti al pc. I ragazzi resteranno qui per tutta la notte a suon di caffè per non dormire. E continuare a progettare

Sempre meglio mettersi alla prova, sempre meglio partecipare a nuove cose, anche se potremmo non vincere. Ci porterà sicuramente ottima esperienza e si può sempre provare. L'anno dopo

.. 6

MARTEDÌ — 1 APRILE 2025 — IL RESTO DEL CARLINO



PIANETA GIOVANI

Ancona

Violenza sulle donne A lezione di gentilezza: ecco le migliori scuole

Grande partecipazione al contest lanciato da Comune e associazioni Bene gli studenti del Volterra, del Podesti, del Savoia Benincasa e del Vanvitelli

«Costruiamo la gentilezza»: premiati gli istituti che hanno partecipato al concorso promosso dalle associazioni per combattere la violenza di genere. A dare il meglio di sé, sono stati gli studenti dell'Istituto Volterra Elia, del Podesti Calzecchi Onesti, del Savoia Benincasa e del Vanvitelli Stracca Angelini e dei docenti che li hanno accompagnati in questo loro lavoro, che ha toccato corde sensibili, oltre ogni aspettativa. Chi ha optato per contesti poetici amplificati dalla bellezza di fiori e ambienti naturali, chi su un racconto illustrato che conquisterà i più piccoli, chi sulla simulazione di una situazione critica in classe, risolta dalla vicinanza dei compagni, chi su una produzione di tipo giornalistico: con linguaggi, contenuti, stili e tecniche diverse il messaggio era lo stesso ed è arrivato a tutti i presenti, e prima ancora metabolizzato dagli studenti.

A questi lavori di gruppo si aggiungono una poesia di Gloria Pistoia e un racconto di Camilla Novelli, due studentesse che hanno scelto di trattare il tema della violenza di genere con garbo ma senza sconti e da più punti di vista. Ai quattro istituti è stato consegnato il meritato attestato di partecipazione dalle rappresentanti delle associazioni Ankon Nostra, Anna Claudia Di Paolo; Cor et Amor, Renata Freddi Gentili e L'albero della Gentilezza, Valeria Marzoli.

La visione del concorso gli studenti l'hanno fatta propria aderendo al contest lanciato mesi fa dall'assessorato alle Pari Opportunità del Comune di Ancona, che ha accolto la proposta delle associazioni Ankon Nostra e Cor et Amor, ossia portare l'educazione alla gentilezza nelle scuole, sensibilizzandole e promuovendo la consapevolezza

L'ALTRO FRONTE

A questi lavori di gruppo si aggiungono anche una poesia di Gloria Pistoia e un racconto di Camilla Novelli



La premiazione di ieri al Ridotto delle Muse

za di quanto questo approccio sia determinante. Dalle mani dell'assessore alle Pari Opportunità, Orlanda Latini e dell'assessore alle Politiche Educative, Antonella Andreoli, è arrivato il premio pari a 1.250 euro per ciascuno istituto, grazie a fondi regionali. Nel 2024 dei 321 omicidi accaduti in Italia, 113 hanno riguardato

donne. Di questi, 99 sono maturati in ambito familiare o affettivo. «Essere gentili non significa essere deboli, tutt'altro. Significa mettersi in ascolto degli altri, dei loro stati d'animo, condividere emozioni, essere accoglienti, empatici, rispettosi ed inclusivi».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Università Politecnica delle Marche

Il team «ByteMyCode» si aggiudica il premio nel nome del prof Panti

Il team ByteMyCode, composto da Luca Bellante, Giansimone Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto il Premio 'Maurizio Panti' legato all'Hack-AI-Thon come miglior progetto, organizzato dalla Scuola Superiore dei Lions Club 'Maurizio Panti' e dall'Università Politecnica delle Marche. Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di ottimizzare la fase di onboarding, ossia il processo di accoglienza e orientamento di un nuovo dipendente in azienda, e successivamente individuare e costruire, sulla base del gap tra le loro conoscenze correnti e quelle necessarie per svolgere il proprio lavoro, i corsi necessari per una formazione mirata.

«L'Hack-AI-Thon è ormai diventato un appuntamento importante nel percorso formativo in UnivPM - ha sottolineato il Rettore di UnivPm Gian Luca Gregori - L'obiettivo è sempre quello di stimolare le capacità degli studenti e delle studentes-

se di confrontarsi e scambiarsi competenze interdisciplinari, tecnologiche ed economiche, grazie all'opportunità e alle prospettive che derivano dal prezioso incontro con le imprese del territorio».

Anche quest'anno l'Hackathon è stato dedicato all'Intelligenza Artificiale e si è svolto la scorsa settimana nel Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria. Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale otto, per un ammontare complessivo di 4.500 euro. Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto 1.000 euro. Il 'Premio Panti', alla sua ottava edizione, è nato in ricordo del prof Maurizio Panti e interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre di questa Università e della città di Ancona, particolarmente impegnato nel preparare i giovani ad affrontare la straordinaria sfida della vita attraverso lo studio, la ricerca e l'innovazione per la crescita.



La foto della premiazione all'università Politecnica delle Marche

Università Politecnica delle Marche**Il team «ByteMyCode» si aggiudica il premio nel nome del prof Panti**

Il team ByteMyCode, composto da Luca Bellante, Giansimone Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto il Premio 'Maurizio Panti' legato all'Hack-AI-Thon come miglior progetto, organizzato dalla Scuola Superiore dei Lions Club 'Maurizio Panti' e dall'**Università Politecnica delle Marche**.

Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di ottimizzare la fase di onboarding, ossia il processo di accoglienza e orientamento di un nuovo dipendente in azienda, e successivamente individuare e costruire, sulla base del gap tra le loro conoscenze correnti e quelle necessarie per svolgere il proprio lavoro, i corsi necessari per una formazione mirata.

«L'Hack-AI-Thon è oramai diventato un appuntamento importante nel percorso formativo in **UnivPM** - ha sottolineato il Rettore di **UnivPm Gian Luca Gregori** - L'obiettivo è sempre quello di stimolare le capacità degli studenti e delle studentesse di confrontarsi e scambiarsi

competenze interdisciplinari, tecnologiche ed economiche, grazie all'opportunità e alle prospettive che derivano dal prezioso incontro con le imprese del territorio».

Anche quest'anno l'Hackathon è stato dedicato all'Intelligenza Artificiale e si è svolto la scorsa settimana nel Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria.

Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale otto, per un ammontare complessivo di 4.500 euro.

Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto 1.000 euro.

Il 'Premio Panti', alla sua ottava edizione, è nato in ricordo del prof Maurizio Panti e interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre di questa Università e della città di Ancona, particolarmente impegnato nel preparare i giovani ad affrontare la straordinaria sfida della vita attraverso lo studio, la ricerca e l'innovazione per la crescita.

<https://www.rainews.it/tgr/marche/video/2025/03/hackathon-intelligenza-artificiale-universita-politecnica-marche-ancona-fe5c86f3-9d43-4523-962d-3665b48f9d6d.html>

Maratona tech alla **Politecnica**: 36 ore al pc per ideare progetti con l'intelligenza artificiale

L'università ha lanciato una hackathon: gli studenti, divisi in gruppi, collaborano per creare una piattaforma che, tramite l'IA, migliori il mondo della formazione. Andranno avanti senza fermarsi per un giorno e mezzo. Si mangia e si dorme in aula



L'università ha lanciato una hackathon: gli studenti, divisi in gruppi, collaborano per creare una piattaforma che, tramite l'IA, migliori il mondo della formazione. Andranno avanti senza fermarsi per un giorno e mezzo. Si mangia e si dorme in aula. È una maratona in cui, al posto di correre, si passano 36 ore al computer. Polo di Monte Dago, Ancona, facoltà di ingegneria: quasi sessanta universitari trascorreranno il prossimo giorno e mezzo in questa aula, senza dormire (o quasi). È hackathon della **Politecnica**. Divisi in gruppi, programmano un loro progetto informatico, basato sul tema scelto quest'anno: l'istruzione, la formazione. Chini sulla tastiera, lavorano gomito a gomito coi compagni e con l'intelligenza artificiale. Alla fine, verrà premiato il miglior progetto. Un gioco, ma che per alcuni può diventare un'opportunità: i vincitori dello scorso anno stanno creando una start-up per vendere la loro idea.

Nel servizio video, l'intervista ad alcuni degli studenti e a Domenico Ursino, docente della **Politecnica** e coordinatore di ingegneria-informatica.

<https://www.vivereancona.it/2025/04/01/allhakathon-univpm-dedicato-allia-vince-il-premio-panti-il-team-bytemycode/50349>

All'Hakathon **Univpm** dedicato all'IA vince il Premio Panti il team ByteMyCode

Il team ByteMyCode, composto da Luca Bellante, Giansimone Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto il Premio "Maurizio Panti" legato all'Hack-AI-Thon come miglior progetto, organizzato dalla Scuola Superiore dei Lions Club "Maurizio Panti" e dall'**Università Politecnica delle Marche**.



Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di ottimizzare la fase di onboarding, ovvero il processo di accoglienza e orientamento di un nuovo dipendente in azienda, e successivamente individuare e costruire, sulla base del gap tra le loro conoscenze correnti e quelle necessarie per svolgere il proprio lavoro, i corsi necessari per una formazione mirata.

"L'Hack-AI-Thon è oramai diventato un appuntamento importante nel percorso formativo in **UnivPM** - ha sottolineato il Rettore Prof. **Gian Luca Gregori** -. L'obiettivo è sempre quello di stimolare le capacità degli studenti e delle studentesse di confrontarsi e scambiarsi competenze interdisciplinari, tecnologiche ed economiche, grazie all'opportunità e alle prospettive che derivano dal prezioso incontro con le imprese del territorio".

Anche quest'anno l'Hackathon è stato dedicato all'Intelligenza Artificiale e si è svolto dal 27 al 28 Marzo 2025 presso il Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria. Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale otto, per un ammontare complessivo di 4.500 euro. Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto il premio Panti di 1.000 euro.

Il Premio Panti, alla sua ottava edizione, nato in ricordo del prof. Maurizio Panti, interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre di questa Università e della città di Ancona, particolarmente impegnato nel preparare i giovani ad affrontare la straordinaria sfida della vita attraverso lo studio, la ricerca e l'innovazione per la crescita. L'hackathon è organizzato dal Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione, Dipartimento di Management, Scuola Superiore dei Lions Clubs "Maurizio Panti", Confindustria di Pesaro Urbino, EIDOS e AIDA Aps.

L'Hack-AI-Thon, come dice il termine stesso, è stato un hackathon incentrato sull'Intelligenza Artificiale. Il termine "Hackathon" nasce dalla fusione delle parole inglesi "Hacking" e "Marathon"; si tratta, quindi, di una competizione volta a realizzare un sistema informatico in cui i partecipanti e le partecipanti collaborano per sviluppare nuove idee in poco tempo. All'Hack-AI-Thon 2025 erano richieste competenze di varia natura legate all'Intelligenza Artificiale e alla programmazione ma anche competenze di natura economica. I software utilizzati dovevano essere open source e le soluzioni dovevano essere potenzialmente commerciabili.

Questa edizione ha mostrato il forte interesse per le tematiche legate all'Intelligenza Artificiale, argomento che ha attirato tanti studenti e tante studentesse iscritti ai Corsi di Laurea in Ingegneria Informatica e dell'Automazione (Triennale e Magistrale), al Corso di Laurea Magistrale in Economia e Management, al Corso di Laurea Magistrale in Data Science per l'Economia e le Imprese, al Dottorato di Ricerca in Ingegneria dell'Informazione, al Corso di Laurea Magistrale in International Economics and Commerce, al Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Meccanica, al Corso di Laurea in Digital Economics and Business, al Corso di Laurea in Ingegneria Gestionale, al Corso di Laurea in Ingegneria Biomedica, al Corso di Laurea in Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale.

L'Hack-AI-Thon è stato promosso da varie aziende ciascuna delle quali ha messo a disposizione un ulteriore premio da 500 euro.

Gli altri premi sono stati vinti dai seguenti gruppi:

Il premio "Innovatività dell'applicazione" (offerto da Lodestar) è stato vinto dal gruppo Hackab il cui progetto aveva come obiettivo il supporto alla formazione per studenti con DSA. Il gruppo era composto da Francesco Del Mastro, Gianluca Eremita, Carlo Marchetti, Marco Proietti e Ettore Ricci.

Ottimo risultato per il team ByteMyCode che, oltre al Premio Panti, si è aggiudicato ben quattro riconoscimenti: il premio “User Experience Design e multimodalità dell’applicazione” (offerto da Websolute), il premio “Validità delle soluzioni tecniche adottate e della loro integrazione” (offerto da MyCicero), il premio “Validità del progetto e gestione della sicurezza” (offerto da Eritel), il premio “Presentazione alla commissione” (offerto da “La Bulloneria” di Pesaro).

Il premio “Piano di marketing, go-to-market e sviluppo del business model canvas” (offerto da AC75), invece, è andato ai Byte Bandits il cui progetto aveva come obiettivo la realizzazione di un sistema basato sull’Intelligenza Artificiale per supportare la formazione sulla sicurezza nei luoghi di lavoro. Il gruppo era composto da Leonardo Bordoni, Filippo Cingolani, Ludovico Fonti, Nicola Sebastianelli e Juri Vitali.

Infine, il premio “Completezza e commerciabilità del sistema” (offerto da Loccioni) è stato vinto dal gruppo Dark Goblins il cui progetto aveva come obiettivo la realizzazione di un Chatbot che fungesse da Tutor interattivo per gli studenti nello studio delle loro lezioni. Il gruppo era composto da Sultan Aitbekov, Mihail Bobeica, Flavia Gioiello, Valerio Morelli, Federica Paganica, Enrico Maria Sardellini e Federico Staffolani.

dall'[Università Politecnica delle Marche](#)

www.univpm.it

Questo è un comunicato stampa pubblicato il 31-03-2025 alle 15:03 sul giornale del 01 aprile 2025 - 0 letture

<https://www.cronacheancona.it/2025/03/31/hakathon-univpm-vince-il-premio-panti-il-team-bytemycode/545677/>

Hakathon **Univpm**: vince il Premio Panti il team ByteMyCode

ANCONA- Quest'anno la competizione è stata dedicata all'Intelligenza Artificiale e si è svolta dal 27 al 28 marzo scorsi presso il Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria con un record di partecipanti ben 54 iscritti per 9 squadre



Il team ByteMyCode, composto da Luca Bellante, Giansimone Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto il Premio "Maurizio Panti" legato all'Hack-AI-Thon come miglior progetto, organizzato dalla Scuola Superiore dei Lions Club "Maurizio Panti" e dall'**Università Politecnica delle Marche**. Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di ottimizzare la fase di onboarding, ovvero il processo di accoglienza e orientamento di un nuovo dipendente in azienda, e successivamente individuare e costruire, sulla base del gap tra le loro conoscenze correnti e quelle necessarie per svolgere il proprio lavoro, i corsi necessari per una formazione mirata.

«L'Hack-AI-Thon è oramai diventato un appuntamento importante nel percorso formativo in **UnivPM** - ha sottolineato il rettore **Gian Luca Gregori** -. L'obiettivo è sempre quello di stimolare le capacità degli studenti e delle studentesse di confrontarsi e scambiarsi competenze interdisciplinari, tecnologiche ed economiche, grazie all'opportunità e alle prospettive che derivano dal prezioso incontro con le imprese del territorio». Anche quest'anno l'Hackathon è stato dedicato all'Intelligenza Artificiale e si è svolto dal 27 al 28 Marzo 2025 presso il Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria. Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale otto, per un ammontare complessivo di 4.500 euro. Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto il

premio Panti di 1.000 euro.

Il Premio Panti, alla sua ottava edizione, nato in ricordo del prof. Maurizio Panti, interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre di questa Università e della città di Ancona, particolarmente impegnato nel preparare i giovani ad affrontare la straordinaria sfida della vita attraverso lo studio, la ricerca e l'innovazione per la crescita. L'hackathon è organizzato dal Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione, Dipartimento di Management, Scuola Superiore dei Lions Clubs "Maurizio Panti", Confindustria di Pesaro Urbino, Eidos e Aida Aps.

L'Hack-AI-Thon, come dice il termine stesso, è stato un hackathon incentrato sull'Intelligenza Artificiale. Il termine "Hackathon" nasce dalla fusione delle parole inglesi "Hacking" e "Marathon"; si tratta, quindi, di una competizione volta a realizzare un sistema informatico in cui i partecipanti e le partecipanti collaborano per sviluppare nuove idee in poco tempo. All'Hack-AI-Thon 2025 erano richieste competenze di varia natura legate all'Intelligenza Artificiale e alla programmazione ma anche competenze di natura economica. I software utilizzati dovevano essere open source e le soluzioni dovevano essere potenzialmente commerciabili. Questa edizione ha mostrato il forte interesse per le tematiche legate all'Intelligenza Artificiale, argomento che ha attirato tanti studenti e tante studentesse iscritti ai Corsi di Laurea in Ingegneria Informatica e dell'Automazione (Triennale e Magistrale), al Corso di Laurea Magistrale in Economia e Management, al Corso di Laurea Magistrale in Data Science per l'Economia e le Imprese, al Dottorato di Ricerca in Ingegneria dell'Informazione, al Corso di Laurea Magistrale in International Economics and Commerce, al Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Meccanica, al Corso di Laurea in Digital Economics and Business, al Corso di Laurea in Ingegneria Gestionale, al Corso di Laurea in Ingegneria Biomedica, al Corso di Laurea in Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale.

L'Hack-AI-Thon è stato promosso da varie aziende ciascuna delle quali ha messo a disposizione un ulteriore premio da 500 euro. Il premio "Innovatività dell'applicazione" (offerto da Lodestar) è stato vinto dal gruppo Hackab il cui progetto aveva come obiettivo il supporto alla formazione per studenti con DSA. Il gruppo era composto da Francesco Del Mastro, Gianluca Eremita, Carlo Marchetti, Marco Proietti e Ettore Ricci. Ottimo risultato per il team ByteMyCode che, oltre al Premio Panti, si è aggiudicato ben quattro riconoscimenti: il premio "User Experience Design e multimodalità dell'applicazione" (offerto da Websolute), il premio "Validità delle soluzioni tecniche adottate e della loro integrazione" (offerto da MyCicero), il premio "Validità del progetto e gestione della sicurezza" (offerto da

Eritel), il premio “Presentazione alla commissione” (offerto da “La Bulloneria” di Pesaro).

Il premio “Piano di marketing, go-to-market e sviluppo del business model canvas” (offerto da AC75), invece, è andato ai Byte Bandits il cui progetto aveva come obiettivo la realizzazione di un sistema basato sull’Intelligenza Artificiale per supportare la formazione sulla sicurezza nei luoghi di lavoro. Il gruppo era composto da Leonardo Bordoni, Filippo Cingolani, Ludovico Fonti, Nicola Sebastianelli e Juri Vitali. Infine, il premio “Completezza e commerciabilità del sistema” (offerto da Loccioni) è stato vinto dal gruppo Dark Goblins il cui progetto aveva come obiettivo la realizzazione di un Chatbot che fungesse da Tutor interattivo per gli studenti nello studio delle loro lezioni. Il gruppo era composto da Sultan Aitbekov, Mihail Bobeica, Flavia Gioiello, Valerio Morelli, Federica Paganica, Enrico Maria Sardellini e Federico Staffolani.

<https://www.centropagina.it/ancona/hakathon-univpm-ia-vince-premio-panti-team-bytemycode/>

All'Hakathon **Univpm** dedicato all'IA vince il Premio Panti il team ByteMyCode

Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di ottimizzare la fase di onboarding, ovvero il processo di accoglienza e orientamento di un nuovo dipendente in azienda,

ANCONA - Il team ByteMyCode, composto da Luca Bellante, Giansimone

Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto il Premio "Maurizio Panti" legato all'Hack-AI-Thon come miglior progetto, organizzato dalla Scuola Superiore dei Lions Club "Maurizio Panti" e dall'**Università Politecnica delle Marche**.



Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di ottimizzare la fase di onboarding, ovvero il processo di accoglienza e orientamento di un nuovo dipendente in azienda, e successivamente individuare e costruire, sulla base del gap tra le loro conoscenze correnti e quelle necessarie per svolgere il proprio lavoro, i corsi necessari per una formazione mirata.

«L'Hack-AI-Thon è oramai diventato un appuntamento importante nel percorso formativo in **UnivPM** - ha sottolineato il Rettore Prof. **Gian Luca Gregori** -. L'obiettivo è sempre quello di stimolare le capacità degli studenti e delle studentesse di confrontarsi e scambiarsi competenze interdisciplinari, tecnologiche ed economiche, grazie all'opportunità e alle prospettive che derivano dal prezioso incontro con le imprese del territorio».

Anche quest'anno l'Hackathon è stato dedicato all'Intelligenza Artificiale e si è svolto dal 27 al 28 Marzo 2025 presso il Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria.

Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale otto, per un ammontare complessivo di 4.500 euro. Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto il premio Panti di 1.000 euro.

Il Premio Panti, alla sua ottava edizione, nato in ricordo del prof. Maurizio Panti, interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre di questa Università e della città di Ancona, particolarmente impegnato nel preparare i giovani ad affrontare la straordinaria sfida della vita attraverso lo studio, la ricerca e l'innovazione per la crescita. L'hackathon è organizzato dal Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione, Dipartimento di Management, Scuola Superiore dei Lions Clubs "Maurizio Panti", Confindustria di Pesaro Urbino, EIDOS e AIDA Aps.

L'Hack-AI-Thon, come dice il termine stesso, è stato un hackathon incentrato sull'Intelligenza Artificiale. Il termine "Hackathon" nasce dalla fusione delle parole inglesi "Hacking" e "Marathon"; si tratta, quindi, di una competizione volta a realizzare un sistema informatico in cui i partecipanti e le partecipanti collaborano per sviluppare nuove idee in poco tempo. All'Hack-AI-Thon 2025 erano richieste competenze di varia natura legate all'Intelligenza Artificiale e alla programmazione ma anche competenze di natura economica. I software utilizzati dovevano essere open source e le soluzioni dovevano essere potenzialmente commerciabili.

Questa edizione ha mostrato il forte interesse per le tematiche legate all'Intelligenza Artificiale, argomento che ha attirato tanti studenti e tante studentesse iscritti ai Corsi di Laurea in Ingegneria Informatica e dell'Automazione (Triennale e Magistrale), al Corso di Laurea Magistrale in Economia e Management, al Corso di Laurea Magistrale in Data Science per l'Economia e le Imprese, al Dottorato di Ricerca in Ingegneria dell'Informazione, al Corso di Laurea Magistrale in International Economics and Commerce, al Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Meccanica, al Corso di Laurea in Digital Economics and Business, al Corso di Laurea in Ingegneria Gestionale, al Corso di Laurea in Ingegneria Biomedica, al Corso di Laurea in Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale.

L'Hack-AI-Thon è stato promosso da varie aziende ciascuna delle quali ha messo a disposizione un ulteriore premio da 500 euro.

Gli altri premi sono stati vinti dai seguenti gruppi:

Il premio “Innovatività dell’applicazione” (offerto da Lodestar) è stato vinto dal gruppo Hackab il cui progetto aveva come obiettivo il supporto alla formazione per studenti con DSA. Il gruppo era composto da Francesco Del Mastro, Gianluca Eremita, Carlo Marchetti, Marco Proietti e Ettore Ricci.

Ottimo risultato per il team ByteMyCode che, oltre al Premio Panti, si è aggiudicato ben quattro riconoscimenti: il premio “User Experience Design e multimodalità dell’applicazione” (offerto da Websolute), il premio “Validità delle soluzioni tecniche adottate e della loro integrazione” (offerto da MyCicero), il premio “Validità del progetto e gestione della sicurezza” (offerto da Eritel), il premio “Presentazione alla commissione” (offerto da “La Bulloneria” di Pesaro).

Il premio “Piano di marketing, go-to-market e sviluppo del business model canvas” (offerto da AC75), invece, è andato ai Byte Bandits il cui progetto aveva come obiettivo la realizzazione di un sistema basato sull’Intelligenza Artificiale per supportare la formazione sulla sicurezza nei luoghi di lavoro. Il gruppo era composto da Leonardo Bordoni, Filippo Cingolani, Ludovico Fonti, Nicola Sebastianelli e Juri Vitali.

Infine, il premio “Completezza e commerciabilità del sistema” (offerto da Loccioni) è stato vinto dal gruppo Dark Goblins il cui progetto aveva come obiettivo la realizzazione di un Chatbot che fungesse da Tutor interattivo per gli studenti nello studio delle loro lezioni. Il gruppo era composto da Sultan Aitbekov, Mihail Bobeica, Flavia Gioiello, Valerio Morelli, Federica Paganica, Enrico Maria Sardellini e Federico Staffolani.

https://www.ansa.it/marche/notizie/2025/03/31/ia-progetto-su-accoglienza-dipendente-vince-il-premio-panti_f8fc7272-071d-4e3c-95ee-87e3d30b2db8.html

IA, progetto su accoglienza dipendente vince il premio Panti

Hakathon **Politecnica** Marche, successo del team ByteMyCode

Ottimizzare la fase di onboarding, ovvero il processo di accoglienza e orientamento di un nuovo dipendente in azienda e individuare, sulla base del gap tra le sue conoscenze e quelle



necessarie per il nuovo lavoro, i corsi necessari per una formazione mirata. Così il team ByteMyCode, composto dagli studenti e studentesse Luca Bellante, Giansimone Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto come miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità, il Premio "Maurizio Panti" (1.000 euro), legato all'Hack-AI-Thon, organizzato dalla Scuola Superiore dei Lions Club "Maurizio Panti" e dall'**Università Politecnica delle Marche**.

Il premio "Innovatività dell'applicazione" è stato invece vinto dal gruppo Hackab il cui progetto aveva come obiettivo il supporto alla formazione per studenti con DSA. Ottimo risultato per il team ByteMyCode che, oltre al Premio Panti, si è aggiudicato altri quattro riconoscimenti. Il premio "Piano di marketing, go-to-market e sviluppo del business model canvas" invece, è andato ai Byte Bandits il cui progetto aveva come obiettivo la realizzazione di un sistema basato sull'Intelligenza Artificiale per supportare la formazione sulla sicurezza nei luoghi di lavoro. Infine, il premio "Completezza e commerciabilità del sistema" è stato vinto dal gruppo Dark Goblins il cui progetto aveva come obiettivo la realizzazione di un Chatbot che fungesse da Tutor interattivo per gli studenti nello studio delle loro lezioni.

Il termine hackathon nasce dalla fusione delle parole inglesi hacking e marathon, ovvero una competizione di programmazione in cui i partecipanti e le partecipanti collaborano per sviluppare nuove idee in poco tempo.

Anche quest'anno l'Hackathon è stato dedicato all'Intelligenza Artificiale e si è

svolto dal 27 al 28 Marzo 2025 al Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria.

Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale otto, per un ammontare complessivo di 4.500 euro. Il Premio Panti, alla sua ottava edizione, nato in ricordo del prof. Maurizio Panti, interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre del **Università Politecnica delle Marche**.

"L'Hack-AI-Thon è oramai diventato un appuntamento importante nel percorso formativo in **UnivPM** - ha sottolineato il Rettore Prof. **Gian Luca Gregori** -. L'obiettivo è sempre quello di stimolare le capacità degli studenti e delle studentesse di confrontarsi e scambiarsi competenze interdisciplinari, tecnologiche ed economiche, grazie all'opportunità e alle prospettive che derivano dal prezioso incontro con le imprese del territorio".

Riproduzione riservata © Copyright ANSA

<https://www.gaeta.it/domina-lintelligenza-artificiale-il-successo-dellhack-ai-thon-della-politecnica-delle-marche>

Domina l'intelligenza artificiale: il successo dell'Hack-AI-Thon della **Politecnica delle Marche**

Facebook WhatsApp Twitter Il recente Hack-AI-Thon, tenutosi il 27 e 28 marzo 2025 presso il Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria dell'**Università Politecnica delle Marche**, ha attirato un ampio pubblico di giovani talenti impegnati nel mondo dell'intelligenza



artificiale. Questa competizione, giunta alla sua ottava edizione, ha visto un record di partecipanti, con 54 iscrizioni e nove squadre che si sono sfidate per vincere premi di alto profilo. L'evento ha rappresentato un'occasione preziosa per gli studenti di mettere in pratica le loro conoscenze e di sviluppare soluzioni innovative. Riconoscimenti e progetti innovativi L'innovazione è stata al centro dell'Hack-AI-Thon, con il team ByteMyCode che ha portato a casa il Premio "Maurizio Panti" - un premio di 1.000 euro - per il miglior progetto, lodato per originalità, utilità e funzionalità. Questo progetto si concentra sull'ottimizzazione della fase di onboarding, cioè il processo di integrazione di un nuovo dipendente in un'azienda. Il team ha sviluppato un approccio mirato che identifica le lacune tra le competenze attuali dei nuovi assunti e le conoscenze richieste, suggerendo corsi di formazione dedicati. Altri team hanno presentato soluzioni altrettanto interessanti. Il gruppo Hackab ha ricevuto il premio per l'innovatività dell'applicazione, contribuendo con un progetto finalizzato a supportare la formazione degli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento. Invece, il progetto dei Byte Bandits ha ottenuto il premio legato al piano di marketing e alla creazione di un modello di business grazie alla realizzazione di un sistema basato sull'intelligenza artificiale per migliorare la formazione sulla sicurezza nei luoghi di lavoro. L'importanza dell'Hackathon e il suo significato sociale Il fenomeno dell'Hackathon, coniugato da "hacking" e "maratona", costituisce una piattaforma ideale per lo sviluppo di idee innovative in

tempi ristretti. Questo genere di eventi permette ai partecipanti di mettere alla prova le proprie capacità tecniche e creative, mettendo insieme talenti di diversa provenienza per affrontare sfide reali. Quest'anno, l'Hack-AI-Thon si è dedicato in particolare all'intelligenza artificiale, una delle aree più in crescita nel panorama tecnologico attuale. La scelta di questa tematica è sintomatica del desiderio dell'Università di rimanere al passo con le tendenze emergenti, offrendo agli studenti l'opportunità di confrontarsi con le tecnologie più avanzate. Una tradizione in crescita L'ottava edizione del Premio "Maurizio Panti" ha messo in evidenza non solo la crescita dei premi complessivi - ammontando a 4.500 euro - ma anche l'evoluzione dell'evento nel panorama accademico. Il Rettore, Prof. **Gian Luca Gregori**, ha sottolineato il valore di questa iniziativa nel percorso formativo degli studenti. Con l'obiettivo di stimolare la loro creatività e le competenze interdisciplinari, l'Hack-AI-Thon offre una rara opportunità di interazione con le imprese locali. Queste esperienze rappresentano non solo un incremento delle competenze tecniche, ma anche una connessione diretta con il mondo del lavoro, contribuendo così alla preparazione dei giovani professionisti per affrontare le sfide future. Sotto il segno della collaborazione e dell'innovazione, l'Hack-AI-Thon 2025 si è confermato come un appuntamento imperdibile nel calendario degli eventi universitari e imprenditoriali. Facebook WhatsApp Twitter

Link originale: <https://agenparl.eu/2025/03/31/allhakathon-univpm-vince-il-premio-panti-il-team-bytemycode#...>



Agenparl

All'Hakathon Univpm vince il Premio Panti il team ByteMyCode

03/31/2025 13:57

(AGENPARL) – Mon 31 March 2025 All'Hakathon Univpm dedicato all'IA vince il Premio Panti il team ByteMyCode Il team ByteMyCode, composto da Luca Bellante, Giansimone Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto il Premio "Maurizio Panti" legato all'Hack-AI-Thon come miglior progetto, organizzato dalla Scuola Superiore dei Lions Club "Maurizio Panti" e dall'Università Politecnica delle Marche. Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di ottimizzare la fase di onboarding, ovvero il processo di accoglienza e orientamento di un nuovo dipendente in azienda, e successivamente individuare e costruire, sulla base del gap tra le loro conoscenze correnti e quelle necessarie per svolgere il proprio lavoro, i corsi necessari per una formazione mirata. "L'Hack-AI-Thon è oramai diventato un appuntamento importante nel percorso formativo in UnivPM – ha sottolineato il Rettore Prof. Gian Luca Gregori -. L'obiettivo è sempre quello di stimolare le capacità degli studenti e delle studentesse di confrontarsi e scambiarsi competenze interdisciplinari, tecnologiche ed economiche, grazie all'opportunità e alle prospettive che derivano dal prezioso incontro con le imprese del territorio". Anche quest'anno l'Hackathon è stato dedicato all'Intelligenza Artificiale e si è svolto dal 27 al 28 Marzo 2025 presso il Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria. Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale otto, per un ammontare complessivo di 4.500 euro. Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto il premio Panti di 1.000 euro. Il Premio Panti, alla sua ottava edizione, nato in ricordo del prof. Maurizio Panti, interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre di questa Università e della città di Ancona, particolarmente impegnato nel preparare i giovani ad affrontare la straordinaria sfida della vita attraverso lo studio, la ricerca e l'innovazione per la crescita. L'hackathon è organizzato dal Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione, Dipartimento di Management, Scuola Superiore dei Lions Clubs "Maurizio Panti", Confindustria di Pesaro Urbino, EIDOS e AIDA Aps. L'Hack-AI-Thon, come dice il termine stesso, è stato un hackathon incentrato sull'Intelligenza Artificiale. Il termine "Hackathon" nasce dalla fusione delle parole inglesi "Hacking" e "Marathon"; si tratta, quindi, di una competizione volta a realizzare un sistema informatico in cui i partecipanti e le partecipanti collaborano per sviluppare nuove idee in poco tempo. All'Hack-AI-Thon 2025 erano richieste competenze di varia natura legate all'Intelligenza Artificiale e alla programmazione ma anche competenze di natura economica. I software utilizzati dovevano essere open source e le soluzioni dovevano essere potenzialmente commerciabili. Questa edizione ha

All'Hakathon **Univpm** vince il Premio Panti il team ByteMyCode

(AGENPARL) - Mon 31 March 2025
All'Hakathon **Univpm** dedicato all'IA vince il Premio Panti il team ByteMyCode
Il team ByteMyCode, composto da Luca Bellante, Giansimone Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto il Premio "Maurizio Panti" legato all'Hack-AI-Thon come miglior progetto, organizzato dalla Scuola Superiore dei Lions Club "Maurizio Panti" e dall'**Università Politecnica delle Marche**. Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di ottimizzare la fase di onboarding, ovvero il processo di accoglienza e orientamento di un nuovo dipendente in azienda, e successivamente individuare e costruire, sulla base del gap tra le loro conoscenze correnti e quelle necessarie per svolgere il proprio lavoro, i corsi necessari per una formazione mirata. "L'Hack-AI-Thon è oramai diventato un appuntamento importante nel percorso formativo in **UnivPM** - ha sottolineato il Rettore Prof. **Gian Luca Gregori** -. L'obiettivo è sempre quello di stimolare le capacità degli studenti e delle studentesse di confrontarsi e scambiarsi competenze interdisciplinari, tecnologiche ed economiche, grazie all'opportunità e alle prospettive che derivano dal prezioso incontro con le imprese del territorio". Anche quest'anno l'Hackathon è stato dedicato all'Intelligenza Artificiale e si è svolto dal 27 al 28 Marzo 2025 presso il Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria. Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale otto, per un ammontare complessivo di 4.500 euro. Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto il premio Panti di 1.000 euro. Il Premio Panti, alla sua ottava edizione, nato in ricordo del prof. Maurizio Panti, interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre di questa Università e della città di Ancona, particolarmente impegnato nel preparare i giovani ad affrontare la straordinaria sfida della vita attraverso lo studio, la ricerca e l'innovazione per la crescita. L'hackathon è organizzato dal Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione, Dipartimento di Management, Scuola Superiore dei Lions Clubs "Maurizio

Panti", Confindustria di Pesaro Urbino, EIDOS e AIDA Aps. L'Hack-AI-Thon, come dice il termine stesso, è stato un hackathon incentrato sull'Intelligenza Artificiale. Il termine "Hackathon" nasce dalla fusione delle parole inglesi "Hacking" e "Marathon"; si tratta, quindi, di una competizione volta a realizzare un sistema informatico in cui i partecipanti e le partecipanti collaborano per sviluppare nuove idee in poco tempo. All'Hack-AI-Thon 2025 erano richieste competenze di varia natura legate all'Intelligenza Artificiale e alla programmazione ma anche competenze di natura economica. I software utilizzati dovevano essere open source e le soluzioni dovevano essere potenzialmente commerciabili. Questa edizione ha mostrato il forte interesse per le tematiche legate all'Intelligenza Artificiale, argomento che ha attirato tanti studenti e tante studentesse iscritti ai Corsi di Laurea in Ingegneria Informatica e dell'Automazione (Triennale e Magistrale), al Corso di Laurea Magistrale in Economia e Management, al Corso di Laurea Magistrale in Data Science per l'Economia e le Imprese, al Dottorato di Ricerca in Ingegneria dell'Informazione, al Corso di Laurea Magistrale in International Economics and Commerce, al Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Meccanica, al Corso di Laurea in Digital Economics and Business, al

Corso di Laurea in Ingegneria Gestionale, al Corso di Laurea in Ingegneria Biomedica, al Corso di Laurea in Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale. L'Hack-AI-Thon è stato promosso da varie aziende ciascuna delle quali ha messo a disposizione un ulteriore premio da 500 euro. Gli altri premi sono stati vinti dai seguenti gruppi: Il premio "Innovatività dell'applicazione" (offerto da Lodestar) è stato vinto dal gruppo Hackab il cui progetto aveva come obiettivo il supporto alla formazione per studenti con DSA. Il gruppo era composto da Francesco Del Mastro, Gianluca Eremita, Carlo Marchetti, Marco Proietti e Ettore Ricci. Ottimo risultato per il team ByteMyCode che, oltre al Premio Panti, si è aggiudicato ben quattro riconoscimenti: il premio "User Experience Design e multimodalità dell'applicazione" (offerto da Websolute), il premio "Validità delle soluzioni tecniche adottate e della loro integrazione" (offerto da MyCicero), il premio "Validità del progetto e gestione della sicurezza" (offerto da Eritel), il premio "Presentazione alla commissione" (offerto da "La Bulloneria" di Pesaro). Il premio "Piano di marketing, go-to-market e sviluppo del business model canvas" (offerto da AC75), invece, è andato ai Byte Bandits il cui progetto aveva come obiettivo la realizzazione di un sistema basato sull'Intelligenza

Artificiale per supportare la formazione sulla sicurezza nei luoghi di lavoro. Il gruppo era composto da Leonardo Bordoni, Filippo Cingolani, Ludovico Fonti, Nicola Sebastianelli e Juri Vitali. Infine, il premio "Completezza e commerciabilità del sistema" (offerto da Loccioni) è stato vinto dal gruppo Dark Goblins il cui progetto aveva come obiettivo la realizzazione di un Chatbot che fungesse da Tutor interattivo per gli studenti nello studio delle loro lezioni. Il

gruppo era composto da Sultan Aitbekov, Mihail Bobeica, Flavia Gioiello, Valerio Morelli, Federica Paganica, Enrico Maria Sardellini e Federico Staffolani. La foto della premiazione: [Università Politecnica delle Marche](#) . P.zza Roma,22 . Ancona, IL 60121 . Italy Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment. Questo sito utilizza Akismet per ridurre lo spam. Scopri come vengono elaborati i dati derivati dai commenti.

Link originale: <https://www.ilrestodelcarlino.it/ancona/cronaca/il-team-bytemycode-si-aggiudica-424befce>

ilrestodelcarlino.it

Il team "ByteMyCode" si aggiudica il premio nel nome del prof Panti



04/01/2025 06:13

Il team ByteMyCode, composto da Luca Bellante, Giansimone Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto... Il team ByteMyCode , composto da Luca Bellante, Giansimone Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto il Premio 'Maurizio Panti' legato all' Hack-AI-Thon come miglior progetto, organizzato dalla Scuola Superiore dei Lions Club 'Maurizio Panti' e dall' Università Politecnica delle Marche . Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di ottimizzare la fase di onboarding , ossia il processo di accoglienza e orientamento di un nuovo dipendente in azienda, e successivamente individuare e costruire, sulla base del gap tra le loro conoscenze correnti e quelle necessarie per svolgere il proprio lavoro, i corsi necessari per una formazione mirata. "L' Hack-AI-Thon è oramai diventato un appuntamento importante nel percorso formativo in UnivPM – ha sottolineato il Rettore di UnivPm Gian Luca Gregori – L'obiettivo è sempre quello di stimolare le capacità degli studenti e delle studentesse di confrontarsi e scambiarsi competenze interdisciplinari, tecnologiche ed economiche, grazie all'opportunità e alle prospettive che derivano dal prezioso incontro con le imprese del territorio". Anche quest'anno l'Hackathon è stato dedicato all' Intelligenza Artificiale e si è svolto la scorsa settimana nel Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria. Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale otto, per un ammontare complessivo di 4.500 euro. Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto 1.000 euro. Il 'Premio Panti', alla sua ottava edizione è nato in ricordo del prof Maurizio Panti e interpreta gli insegnamenti del

Il team "ByteMyCode" si aggiudica il premio nel nome del prof Panti

Il team ByteMyCode, composto da Luca Bellante, Giansimone Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto... Il team ByteMyCode, composto da Luca Bellante, Giansimone Coccia, Laura Ferretti, Elisabetta Frenquelli, Andrea Visi e Micol Zazzarini, ha vinto il Premio 'Maurizio Panti' legato all' Hack-AI-Thon come miglior progetto, organizzato dalla Scuola Superiore dei Lions Club 'Maurizio Panti' e dall' **Università Politecnica delle Marche**. Il progetto sviluppato dal team ha come obiettivo quello di ottimizzare la fase di onboarding, ossia il processo di accoglienza e orientamento di un nuovo dipendente in azienda, e successivamente individuare e costruire, sulla base del gap tra le loro conoscenze correnti e quelle necessarie per svolgere il proprio lavoro, i corsi necessari per una formazione mirata. "L' Hack-AI-Thon è oramai diventato un appuntamento importante nel percorso formativo in **UnivPM** - ha sottolineato il Rettore di **UnivPm Gian Luca Gregori** - L'obiettivo è

sempre quello di stimolare le capacità degli studenti e delle studentesse di confrontarsi e scambiarsi competenze interdisciplinari, tecnologiche ed economiche, grazie all'opportunità e alle prospettive che derivano dal prezioso incontro con le imprese del territorio". Anche quest'anno l'Hackathon è stato dedicato all' Intelligenza Artificiale e si è svolto la scorsa settimana nel Salone Polifunzionale della Facoltà di Ingegneria. Record di partecipanti (54 iscritte/i e 9 squadre) e crescita dei premi, in totale otto, per un ammontare complessivo di 4.500 euro. Il miglior progetto, per originalità, innovatività e funzionalità ha ottenuto 1.000 euro. Il 'Premio Panti', alla sua ottava edizione, è nato in ricordo del prof Maurizio Panti e interpreta gli insegnamenti del professore che è stato una figura illustre di questa Università e della città di Ancona, particolarmente impegnato nel preparare i giovani ad affrontare la straordinaria sfida della vita attraverso lo studio, la ricerca e l'innovazione per la crescita.