

MasterZ × IOTA Hackathon

Come vincere il MasterZ × IOTA Hackathon

Come vincere questo hackathon

- **Parti da un problema chiaro e reale**
Definisci un problema concreto che esiste nel mondo reale e che abbia un impatto chiaro su aziende o utenti.
 - **Assicurati che il problema rientri in una verticale del MasterZ × IOTA Hackathon**
Il problema deve appartenere a una delle aree di servizio IOTA:
 - Supply Chain
 - Digital Identity
 - Tokenization
 - **Definisci una soluzione chiara**
Progetta una soluzione che risolva direttamente il problema utilizzando i servizi IOTA in modo significativo e necessario.
 - **Costruisci un MVP**
Crea un Minimum Viable Product che dimostri come funziona la soluzione. Concentrati esclusivamente sulla funzionalità core.
 - **Usa IOTA e MOVE dove aggiungono valore**
Applica IOTA solo quando migliora chiaramente fiducia, trasparenza, automazione o efficienza rispetto ai sistemi tradizionali.
 - **Mantieni tutto semplice**
La semplicità vince. Un problema chiaro, una soluzione focalizzata e un MVP semplice sono più potenti di architetture complesse o prodotti sovraingegnerizzati.
-

Cos'è il MasterZ × IOTA Hackathon

Il MasterZ × IOTA Hackathon è progettato con un obiettivo chiaro: **risolvere problemi reali utilizzando la tecnologia Web3.**

Non è un hackathon focalizzato sulle idee fine a sé stesse, né sulla costruzione di tecnologia senza contesto. Il cuore di questa esperienza è identificare problemi concreti e reali che oggi impattano aziende, industrie o sistemi, e progettare soluzioni in cui Web3 e IOTA offrano un reale vantaggio.

I partecipanti vengono guidati a partire dal problema, non dalla tecnologia. Il primo passo è comprendere cosa oggi è rotto, inefficiente, costoso o limita la crescita nel mondo reale. Solo dopo che il problema è stato chiaramente definito prendono forma la soluzione e l'MVP.

Durante tutto l'hackathon, il focus rimane su:

- approccio problem-first
- casi d'uso reali
- applicabilità pratica
- costruzione di soluzioni realisticamente adottabili

La collaborazione tra MasterZ e IOTA garantisce supporto sia dal punto di vista prodotto e business, sia da quello tecnico e di protocollo, colmando il divario tra bisogni reali e infrastruttura Web3.

Questo hackathon è pensato per builder, founder e developer che vogliono lavorare su problemi significativi e trasformarli in soluzioni concrete e testabili.

Il Problema

La condizione di partenza è la struttura aziendale necessaria per consentire una crescita rapida e sostenibile.

L'obiettivo non è risolvere un problema generico, ma identificare un problema reale e concreto che abbia un impatto diretto su crescita, scalabilità o efficienza operativa e che giustifichi chiaramente l'uso delle tecnologie Web3.

Un problema forte è sempre più importante di una soluzione sofisticata. Se il problema è debole, nessuna tecnologia renderà il prodotto di valore.

Caratteristiche di un buon problema

Un problema valido dovrebbe soddisfare almeno una delle seguenti caratteristiche. Idealmente, dovrebbe soddisfarne diverse.

1. **Comune**

Il problema deve essere condiviso da molte aziende o utenti, non da un singolo caso isolato. Se il problema riguarda una sola organizzazione, il mercato potenziale è troppo piccolo.

2. **In crescita**

Il problema deve aumentare nel tempo, non scomparire. Spesso è legato a espansione del mercato, nuove normative, digitalizzazione o crescente complessità operativa.

3. **Urgente**

Il problema deve richiedere una soluzione ora, non in futuro. Se non è urgente, le aziende tenderanno a rimandare e non saranno disposte a pagare.

4. **Obbligatorio**

Il problema è obbligatorio quando deriva da leggi, regolamenti, requisiti di compliance o vincoli di mercato. In questi casi la domanda è strutturale e inevitabile.

5. **Frequente**

Più spesso il problema si presenta, maggiore è il valore di una soluzione. I problemi ricorrenti o continui sono ideali per costruire un MVP.

Dovresti identificare almeno un problema forte, ma più caratteristiche soddisfa, più l'opportunità diventa solida e di valore.

Errori comuni dei prodotti guidati dalle idee invece che dai problemi

Molti prodotti falliscono non per cattiva esecuzione o tecnologia debole, ma perché vengono costruiti partendo da un'idea invece che da un problema reale. Quando l'idea viene prima, il prodotto spesso manca di rilevanza, urgenza e domanda di mercato.

1. **Nessuna reale domanda di mercato**

Le idee possono sembrare entusiasmanti internamente, ma non sono necessariamente legate a un vero pain point.

2. **Una soluzione in cerca di un problema**

Il team cerca casi d'uso dopo aver costruito il prodotto, invece di rispondere a un bisogno chiaro.

3. **Bassa disponibilità a pagare**

Se il problema non è reale o urgente, l'interesse non si trasforma in revenue.

4. **Mancanza di urgenza**

I prodotti problem-driven risolvono qualcosa che va risolto subito. Quelli idea-driven sono "nice to have".

5. **Retention debole**

Senza un problema ricorrente o obbligatorio, gli utenti non tornano.

6. **Sovraingegnerizzazione e complessità**

Troppe feature troppo presto, con aumento dei costi e rallentamento dell'iterazione.

7. **Go-to-market difficile**

Senza un problema chiaro, è difficile spiegare a chi serve il prodotto e perché adottarlo.

8. **Tecnologia-driven, non value-driven**

Molti prodotti Web3 esistono perché la tecnologia esiste, non perché è necessaria.

9. **Alto rischio di pivot o fallimento**

Senza un problema validato, il prodotto manca di un'ancora alla realtà.

10. Assenza di metriche di successo chiare

I prodotti idea-driven faticano a definire KPI significativi.

Cos'è un MVP

Un MVP (Minimum Viable Product) è la versione più semplice di un prodotto che consente di testare una soluzione reale a un problema reale, con il minimo sforzo e nel minor tempo possibile.

Non è un prodotto incompleto e non è una demo tecnica.

È uno strumento di apprendimento progettato per validare ipotesi chiave:

- il problema esiste davvero
- la soluzione proposta è rilevante
- gli utenti sono disposti a usarla e potenzialmente a pagarla

Un MVP include solo le funzionalità essenziali per risolvere il problema principale di uno specifico tipo di utente.

L'obiettivo di un MVP non è scalare o impressionare, ma:

- raccogliere feedback reali
- ridurre il rischio
- prendere decisioni informate sul prodotto

In breve, un MVP non serve a dimostrare che sai costruire tecnologia, ma che stai resolvendo il problema giusto nel modo giusto.

Come progettare un MVP dopo aver definito il problema

1. **Rimani ancorato al problema**
 2. **Definisci l'utente principale**
 3. **Individua il momento critico**
 4. **Definisci un unico valore chiave**
 5. **Riduci la soluzione al minimo**
 6. **Decidi cosa è manuale e cosa è automatizzato**
 7. **Definisci i criteri di successo**
 8. **Progetta per feedback rapidi**
 9. **Preparati a iterare**
-

Come vincere il MasterZ × IOTA Hackathon

1. Parti dal problema, non dalla tecnologia
 2. Rientra chiaramente in una delle tre verticali:
 - Supply Chain
 - Tokenization
 - Digital Identity
 3. Definisci il problema in una frase
 4. Dimostra che il problema è reale
 5. Progetta un MVP focalizzato
 6. Mantieni la soluzione semplice e comprensibile
-

Risorse tecniche (fortemente consigliate)

Digital Identity su IOTA

- <https://www.iota.org/products/identity>
- <https://docs.iota.org/developer/iota-identity/>
- <https://docs.iota.org/developer/workshops/identity-workshop>

Asset Tokenization su IOTA

- <https://www.iota.org/products/tokenization>
- <https://docs.iota.org/developer/advanced/asset-tokenization>

Supply Chain e Notarization

- <https://docs.iota.org/developer/workshops/iota-notarization-truedoc>

Linguaggio Move

- <https://www.iota.org/learn/move>

Overview generale

- <https://docs.iota.org/developer/workshops/>
-

Disclaimer sulla proprietà intellettuale

Tu, e solo tu, sei il proprietario di ciò che costruisci.

Tutte le idee, i concetti, le soluzioni, i prototipi, gli MVP e i progetti sviluppati durante il MasterZ × IOTA Hackathon rimangono di esclusiva proprietà intellettuale del partecipante o del team che li ha creati.

La partecipazione all'hackathon non implica alcun trasferimento, cessione o limitazione dei diritti di proprietà intellettuale.