

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 offrono 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. Frequenti

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 risolvendo 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.