



## REGOLAMENTO

## SOCIAL HACKATHON UMBRIA 2017

### Obiettivi dell'Hackathon

Il Social Hackathon Umbria 2017 (#SHU2017) è organizzato dall'Associazione Centro Studi Città di Foligno (CSF) a sostegno dell'Agenda Digitale dell'Umbria, dell'Agenda Urbana del Comune di Foligno e della candidatura di Foligno a Capitale italiana della cultura 2020.

In linea con il Manifesto "Ventotene Digitale" della *Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School* (DiCultHer), #SHU2017 contribuisce alla co-creazione di un insieme di competenze digitali abilitato ad assicurare la conservazione, sostenibilità, valorizzazione e promozione di un Digital Cultural Heritage garantendone l'identità di Digital Culture e il trasferimento come memoria per le generazioni future.

#SHU2017 si propone di sviluppare le competenze digitali di giovani e adulti attraverso la formazione propedeutica ad un Hackathon per la co-creazione di prodotti digitali in risposta a tre sfide nel campo della valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale del Comune di Foligno:

#### QUINTANA 4D

- *Quintana 4D è un laboratorio cittadino di Open Data culturali e Realtà Aumentata per la valorizzazione digitale della Giostra della Quintana di Foligno.*
- *La sfida consiste nella realizzazione di una **App per la fruizione dinamica e interattiva dei contenuti digitali prodotti durante le varie fasi del laboratorio.***

#### TURISMO AUMENTATO

- *Originatosi alla confluenza tra i fiumi Topino e Menotre, il Comune di Foligno si estende per oltre 270 km2 in zone prevalentemente montane.*
- *La sfida consiste nel progettare un **itinerario tematico di interesse storico, culturale e naturalistico con soluzioni tecnologiche di comunicazione e attrazione.***

#### ARTE PUBBLICA DIGITALE

- *Uno degli obiettivi del Centro Studi Città di Foligno è quello di trasformare il centro storico della città in un laboratorio diffuso d'arte digitale.*
- *La sfida consiste nell'identificare uno **spazio pubblico da trasformare in "museatro" per la valorizzazione dell'identità culturale passata, presente e futura della città.***



## Partecipanti

#SHU2017 prevede la partecipazione e collaborazione di due differenti gruppi di hacker, entrambi selezionati attraverso la pubblicazione di un avviso pubblico e la valutazione dei criteri minimi di accesso:

### ➔ JUNIOR HACKERS

*A partire dal 16 settembre 2017, due percorsi di formazione su Mobile App e Storytelling Digitale in AR&VR saranno attivati in preparazione delle 4 giornate di Hackathon. I corsi saranno rivolti a 40 sviluppatori junior, artisti digitali, comunicatori e designer, i quali parteciperanno all'Hackathon come componenti delle squadre per lo sviluppo delle soluzioni digitali proposte dai Senior Hackers che risponderanno al bando specifico.*

### ➔ SENIOR HACKERS

*A partire dal 22 agosto 2017 verrà pubblicato un bando per la selezione di proposte digitali creative che rispondano alle sfide di #SHU2017. Il bando è aperto a singoli candidati o a squadre composte da un massimo di due individui con un profilo professionale idoneo alla realizzazione dei progetti proposti, i quali parteciperanno all'Hackathon come coordinatori del gruppo di Junior Hackers formati su sviluppo di Mobile App e Storytelling Digitale in AR&VR.*

Per ognuna delle tre sfide saranno selezionate<sup>1</sup> due proposte che potranno essere sviluppate da squadre di massimo 6 componenti (Junior + Senior Hackers).

## Persone di supporto

All'evento saranno presenti alcune figure di supporto:

- ➔ Media Coverage Team: una squadra dedicata alla documentazione e diffusione mediatica dell'evento.
- ➔ Staff logistico e responsabili alla sicurezza.

## Regole di partecipazione

Tutti i partecipanti e le persone di supporto sono tenute a presentarsi entro le ore 17:00 di giovedì 19 ottobre per completare le procedure di accreditamento. Ogni Partecipante garantisce che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sono veritiere.

---

<sup>1</sup> I criteri per la selezione delle proposte digitali creative sono specificati nel modulo di candidatura disponibile online al seguente indirizzo: <https://form.jotforme.com/fpeurope/social-hackathon-umbria-2017>

Alle ore 18:00 di giovedì 19 ottobre, i Senior Hackers selezionati avranno a disposizione 10 minuti per presentare la versione finale del progetto di sviluppo per #SHU2017, puntando al *recruitment* dei Junior Hackers con le competenze necessarie allo realizzazione dello stesso.

Ai Junior Hackers verrà richiesto di esprimere due preferenze, giustificando la propria scelta in termini di motivazione e contributo personale a beneficio del team. Gli organizzatori e i Senior Hackers procederanno alla composizione dei team, ai quali verrà assegnata una area di lavoro all'interno della struttura. Ogni team potrà essere composto da massimo 6 partecipanti.

Gli organizzatori di #SHU2017 garantiranno esclusivamente la presenza di postazioni adeguate per il lavoro dei team, composte da: tavolo, sedie, prese di corrente e connessione alla rete dedicata per max. 8 persone. [I partecipanti dovranno provvedere a procurarsi qualsiasi altra strumentazione necessaria alla realizzazione dei progetti.](#)

L'Hackathon avrà inizio alle ore 20:00 di giovedì 19 ottobre e terminerà alle ore 20:00 di sabato 21 ottobre, termine ultimo per la consegna della versione finale dei progetti e del materiale di presentazione.

## Luogo dell'evento

#SHU2017 si svolgerà presso il primo piano della Sede distaccata dell'Università di Perugia, a Foligno in Via Oberdan 123. L'accesso alla sede dell'evento sarà regolata da un sistema di accreditamento che implica l'accettazione del presente regolamento. Esistono tre tipologie di accrediti:

- ➔ Staff: tutti coloro coinvolti nell'organizzazione dell'evento
- ➔ Hacker: i partecipanti all'evento, a prescindere dalle modalità di accesso e selezione
- ➔ VIP: ospiti, rappresentanti delle organizzazioni partner, membri della giuria, ecc.

La sede dell'evento rimarrà aperta 24 ore su 24 a partire dalle ore 20:00 di giovedì 19 ottobre alle ore 20:00 di sabato 21 ottobre. Ogni giorno, a partire dalle ore 23:00, qualora nessun partecipante fosse presente all'interno della struttura, la stessa verrà chiusa e riaperta la mattina successiva alle ore 6:00.

## Responsabilità e manleva

Ciascun Partecipante utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte degli organizzatori e/o portati dai partecipanti stessi, con la massima cura e diligenza e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dagli organizzatori al fine di assicurare la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti.

In nessun caso i locali potranno essere utilizzati:

### SEGRETERIA

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETERIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

### FORMAZIONE

TEL. +39 0742 342922

FAX +39 0742 345742

FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT

- ➔ per lo svolgimento di attività vietate dalla legge o comunque contrarie all'ordine pubblico o al buon costume;
- ➔ per lo svolgimento di attività in grado di rappresentare un pericolo per cose o persone presenti all'evento ovvero di recare intralcio o impedimento al regolare svolgimento dell'evento stesso;
- ➔ per lo svolgimento di attività in violazione dei diritti dei terzi, avuto riguardo, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, a marchi, brevetti, diritto d'autore, etc...

Resta inteso tra le parti che il Partecipante è tenuto a utilizzare gli spazi in conformità alle indicazioni e alle direttive di volta in volta impartite dall'Organizzatore, così come ad ogni altra disposizione regolamentare applicabile – norme di sicurezza, normativa antincendio, etc... In ogni caso, il Partecipante è tenuto a conoscere e rispettare le disposizioni relative all'utilizzo degli spazi comunicate in occasione della presentazione dei progetti, giovedì 19 ottobre.

In caso di dubbi sul corretto utilizzo degli spazi, il Partecipante è tenuto a contattare l'Organizzatore, il quale si riserva il potere di vietare lo svolgimento di qualsiasi attività in contrasto con quanto previsto nel presente articolo, senza che ciò comporti per il Partecipante alcun diritto al risarcimento di somme o altri oneri investiti per la partecipazione all'evento.

Il Partecipante dichiara inoltre di conoscere la sede dell'Evento e di ritenerla un luogo sicuro ed adatto allo svolgimento delle attività oggetto dell'Hackathon. L'Organizzatore non sarà pertanto responsabile per eventuali danni subiti dall'Partecipante a causa di furti, rapine, incendi, terremoti, indisponibilità dei servizi (elettricità, internet, etc...), e qualsiasi altro incidente, tranne nei casi in cui il danno sia direttamente imputabile al dolo e/o alla colpa grave dell'Organizzatore stesso.

Il Partecipante è tenuto alla vigilanza dei materiali utilizzati per la partecipazione all'Hackathon per tutta la durata dell'Evento.

## Garanzie

Partecipando all'Hackathon, ciascun Partecipante garantisce che il pitch, prototipo o prodotto:

- ➔ sarà totalmente creato durante l'Hackathon ed è un'opera originale del Partecipante;
- ➔ non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il Partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;
- ➔ non violi altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- ➔ non costituisce l'oggetto di contratto con terzi;

### SEGRETERIA

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETERIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

### FORMAZIONE

TEL. +39 0742 342922

FAX +39 0742 345742

FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT

- ➔ non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'organizzazione che rappresenta l'idea o di qualunque altra persona o società;
- ➔ non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

## Giuria, criteri e modalità di valutazione

La giuria che procederà alla valutazione dei lavori sarà composta da 7 membri rappresentanti istituzioni pubbliche ed organizzazioni private che operano in settori rilevanti per le sfide dell'Hackathon. Un Presidente verrà eletto internamente dagli stessi membri della giuria e sarà responsabile di garantire l'imparzialità e la partecipazione attiva di tutti i membri.

La valutazione delle opere avrà inizio alle ore 15.00 di sabato 21 ottobre, quando i membri della giuria avranno accesso alla sede dell'Hackathon per incontrare le 6 squadre di sviluppo, fornire suggerimenti per la fase di chiusura dei progetti e procedere ad una valutazione preliminare degli stessi.

La mattina del giorno seguente, le squadre presenteranno la versione finale dei progetti digitali creativi sotto forma di pitch, prototipo o prodotto digitale, in occasione dell'evento pubblico con il quale terminerà #SHU2017. Per ogni sfida si procederà all'estrazione della squadra che presenterà il proprio progetto per prima. La giuria potrà quindi riunirsi per procedere all'assegnazione dei punti nelle tre aree di valutazione:

- ➔ **Rilevanza:** Come si posiziona il progetto nel quadro delle politiche e della azioni di sviluppo e innovazione locali, regionali, nazionali ed europee? Quanto è evidente il richiamo alla priorità dell'Agenda Urbana del Comune di Foligno, dell'Agenda digitale dell'Umbria, del Manifesto "Ventotene Digitale" e degli altri piani strategici per l'innovazione digitale nel settore del patrimonio culturale? (max. 5 punti)
- ➔ **Openness:** In che modo sono stati utilizzati gli Open Data del portale regionale o di altri archivi aperti nazionali o internazionali? In che modo sarà possibile accedere ai contenuti, elaborarli o integrarne di nuovi da parte di soggetti terzi? Qual è il grado di flessibilità e trasferibilità delle soluzioni tecnologiche e informatiche proposte? (max. 3 punti)
- ➔ **Fattibilità:** Qual è il livello di avanzamento raggiunto nella realizzazione del progetto digitale creativo? Quanto lo stesso è immediatamente applicabile e quali e quante risorse sono necessarie per renderlo completamente operativo? (max. 2 punti)

### SEGRETERIA

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETERIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

### FORMAZIONE

TEL. +39 0742 342922

FAX +39 0742 345742

FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT

## Premiazione

La cerimonia di premiazione si terrà la mattina di domenica 22 ottobre a seguito della presentazione pubblica e della valutazione dei progetti realizzati durante #SHU2016. Per ogni sfida verrà selezionata una squadra vincitrice tra le due in competizione, ai membri della quale verrà assegnato:

- ➔ un riconoscimento in denaro di € 1000,00 per i Senior Hackers<sup>2</sup>
- ➔ un visore per realtà virtuale del valore di € 100,00 per ciascuno dei Junior Hackers

## Proprietà intellettuale e menzioni

Tutti i prodotti digitali in #SHU2017 saranno pubblicati nel sito Internet [www.socialhackathonumbria.info](http://www.socialhackathonumbria.info) sotto licenza Creative Commons *Attribuzione - Non commerciale 3.0 Italia (CC BY-NC 3.0 IT)*. I team di sviluppo sono responsabili dell'attribuzione della suddetta licenza entro il termine ultimo per la presentazione di prodotti.

Tutti i prodotti di #SHU2017 dovranno riportare menzione specifica dell'avvenuta realizzazione nel contesto del Social Hackathon Umbria 2017, organizzato dall'Associazione Centro Studi Città di Foligno dal 19 al 22 ottobre 2017.

## Dati personali

I dati personali raccolti tramite la registrazione all'Hackathon saranno trattati al fine di consentire l'espletamento dell'Hackathon ed, in particolare, per l'invio delle comunicazioni relative l'esecuzione delle operazioni ivi connesse, nonché per adempiere agli obblighi previsti dalla legge. Il trattamento dei dati personali potrà avvenire mediante l'utilizzo di strumenti manuali, informatici, telematici e/o automatizzati di comunicazione, con logiche strettamente collegate alle finalità predette e comunque sempre nel pieno rispetto delle prescrizioni di riservatezza e di sicurezza dei dati stessi. Titolare del trattamento dei dati è il CSF.

Tali dati potranno essere comunicati per le finalità sopra indicate ad aziende controllate e/o collegate al CSF ai sensi dell'art. 2359 c.c. Fatto salvo quanto sopra indicato, è esclusa qualsiasi forma di comunicazione o diffusione dei dati personali a terzi che non sia prevista come obbligo dalla legge. Ciascun interessato potrà esercitare, in qualunque momento, i diritti di cui agli articoli 7, 8 e 9 del D. Lgs. n. 196/2003, scrivendo a [segreteria@cstudifoligno.it](mailto:segreteria@cstudifoligno.it).

---

<sup>2</sup> Il riconoscimento è da intendersi come unico corrispettivo al singolo o alla squadra di due individui che partecipano all'Hackathon. In linea con quanto disposto dall'Art. 6-1 del D.P.R. 430/2001 (e circolari successive) il riconoscimento ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera, poiché l'ente organizzatore si riserva di utilizzare le opere prodotte con o senza il coinvolgimento dell'autore.