



# REGOLAMENTO SOCIAL HACKATHON UMBRIA 2018

## Obiettivi dell'Hackathon

Il Social Hackathon Umbria 2018 (#SHU2018) è organizzato dall'Associazione Centro Studi Città di Foligno (CSF) con l'obiettivo di sviluppare le competenze digitali di giovani e adulti attraverso la formazione propedeutica ad un Hackathon per la co-creazione di giochi digitali o App volte a migliorare le competenze imprenditoriali degli utenti.

**Competenze digitali, spirito d'iniziativa e imprenditorialità** rappresentano alcune delle competenze chiave maggiormente richieste dal mondo del lavoro e, pertanto, la loro acquisizione viene fortemente promossa dall'Unione Europea per i cittadini di tutte le età e di qualsiasi provenienza.

Numerose organizzazioni, provenienti da tutta Europa, hanno risposto al bando #SHU2018 proponendo progetti di sviluppo digitale a favore di tre tematiche specifiche:

### B-KIDS

- Creatività, problem solving, lavoro di squadra, spirito di iniziativa, sono competenze fondamentali da trasmettere agli studenti già a partire dai primi anni del percorso scolastico.

Due team internazionali si sfideranno per la realizzazione di un **gioco digitale che faciliti gli insegnanti di scuola primaria e secondaria nello sviluppare le competenze imprenditoriali di bambini e ragazzi.**

### B-YOUTHS

- Raggiungere i giovani che vivono situazioni svantaggiate e renderli consapevoli dei propri talenti ed aspirazioni è una delle sfide più grandi per un operatore giovanile.

Due team internazionali si sfideranno per la realizzazione di una **soluzione digitale basata sul gaming e il mobile learning a supporto degli Youth Workers e delle loro attività di animazione.**

### B-WORK

- Valutazione e riconoscimento delle competenze, orientamento e formazione continua flessibile, sono elementi strategici per il miglioramento della situazione occupazionale degli adulti.

Due team internazionali si sfideranno per la realizzazione di una **App che prenda in considerazione i bisogni esposti sopra e sappia fornire delle risposte in modo efficiente e professionale.**



In seguito ad un processo di valutazione basato su criteri di Impatto, Innovazione, Fattibilità e Trasferibilità, i seguenti progetti sono stati selezionati per sfidarsi durante #SHU2018:

- ➔ **B-TEaCH!** / *A journey into entrepreneurial learning* (B-KIDS)
- ➔ **EnGaGE** / *Entrepreneurial Games for Growing Europeans* (B-KIDS)
- ➔ **#TesoriNostrani** / *Un territorio, tante opportunità* (B-YOUTHS)
- ➔ **ClicnChat** / *Connecting youths and local employees* (B-YOUTHS)
- ➔ **ecOpp!** / *Co-living in ecovillages* (B-WORK)
- ➔ **PhoebusApp** / *Understanding the EU Labour market* (B-WORK)

Ognuno di questi progetti dovrà essere sviluppato da una squadra di massimo 10 componenti, guidata da un team manager e in collaborazione con almeno un rappresentante dell'organizzazione selezionata.

## Partecipanti

#SHU2018 prevede la partecipazione e collaborazione di tre differenti gruppi target, tutti precedentemente coinvolti in percorsi formativi incentrati sullo sviluppo delle competenze digitali e/o di quelle imprenditoriali. In particolare, prenderanno parte a #SHU2018:

- ➔ I partecipanti ai due percorsi di formazione su **Mobile App** e **3D Unreal Engine** promossi dall'Associazione Centro Studi Foligno.
- ➔ Gli operatori giovanili che hanno frequentato il corso di formazione online promosso dalla European Grants International Academy nel contesto del progetto europeo Youth Work HD.
- ➔ I docenti di scuola primaria e secondaria coinvolti nelle attività formative del progetto europeo ENGAGE e in quelle del corso Erasmus+ B-Kids, Business is fun!

## Persone di supporto

All'evento saranno presenti alcune figure di supporto:

- ➔ I **team manager** con funzione di intermediazione tra i rappresentati delle organizzazioni selezionate e i partecipanti, nonché di coordinamento del team di sviluppo per tutta la durata dell'evento.
- ➔ **Almeno un rappresentante** per ogni organizzazione selezionata, al fine di assicurare coerenza e rilevanza nella realizzazione dei progetti presentati in fase di candidatura.
- ➔ Una squadra dedicata alla documentazione e diffusione mediatica dell'evento.
- ➔ Staff di supporto e responsabili alla sicurezza.

## Regole di partecipazione

Tutti i partecipanti e le persone di supporto sono tenute a presentarsi **entro le ore 18:00 di giovedì 05 luglio** per completare le procedure di accreditamento. Ogni Partecipante garantisce che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sono veritiere.

Alle ore 18:00 di giovedì 05 luglio, team managers e organizzazioni selezionate avranno a disposizione **10 minuti per presentare la versione finale del progetto di sviluppo per #SHU2018**, puntando al *recruitment* delle competenze necessarie allo realizzazione dello stesso.

### SEGRETARIA

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETARIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

### FORMAZIONE

TEL. +39 0742 342922

FAX +39 0742 345742

FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT

Ai partecipanti verrà richiesto di esprimere **tre preferenze**, giustificando la propria scelta in termini di **motivazione** e **contributo personale** a beneficio del team. Gli organizzatori e i team manager procederanno alla composizione dei team, ai quali verrà assegnata una area di lavoro all'interno della struttura. **Ogni team potrà essere composto da massimo 10 partecipanti.**

Gli organizzatori di #SHU2018 garantiranno **esclusivamente la presenza di postazioni adeguate per il lavoro dei team**: tavolo, sedie, prese di corrente e connessione alla rete dedicata per max. 10 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 05 luglio e terminerà alle ore **20:00 di sabato 07 luglio, termine ultimo per la consegna della versione finale dei progetti.**

## Luogo dell'evento

#SHU2018 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**: team manager, rappresentanti delle organizzazioni selezionate, membri della giuria, ecc.

La sede dell'evento **rimarrà aperta 24 ore su 24** a partire **dalle ore 20:00 di giovedì 05 luglio alle ore 20:00 di sabato 07 luglio.** A partire dalle ore 24:00, 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:

- ➔ 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

### SEGRETERIA

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETERIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

### FORMAZIONE

TEL. +39 0742 342922

FAX +39 0742 345742

FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT

all'utilizzo degli spazi comunicate in occasione della presentazione dei progetti, giovedì 05 luglio.

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 prodotto sviluppato:

- ➔ dovrà essere creata 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;
- ➔ 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:

- ➔ **EMMA PIETRAFESA** / *Stati Generali dell'Innovazione, Comitato di coordinamento (Presidente di giuria)*
- ➔ **JOSEPH FLAGIELLO** / *Regione Umbria, Segreteria della Presidente e supporto all'ufficio di Gabinetto*
- ➔ **GIOVANNI PATRIARCHI** / *Comune di Foligno, Assessore a Turismo, Sviluppo economico, Puc 2, Agricoltura, Piano di sviluppo rurale, Fondi europei, Rapporti con il Consiglio*
- ➔ **ALESSANDRA CECCHERELLI** / *INDIRE, Responsabile comunicazione del team EPALE Italia*
- ➔ **ROSY D'ELIA** / *Fondazione Mondo Digitale, Innovazione nella scuola*

SEGRETERIA

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETERIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

FORMAZIONE

TEL. +39 0742 342922

FAX +39 0742 345742

FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT

La valutazione dei progetti avverrà in due fasi:

➔ **Sabato 07 luglio - ore 15.00-17.00 - OPEN DOORS**

Chiunque fosse interessato a scoprire come funziona un Hackathon e in che modo stanno lavorando le sei squadre impegnate nella realizzazione delle soluzioni digitali, avrà la possibilità di entrare nell'area riservata a #SHU2018, porre domande, osservare e compilare una scheda di valutazione.

➔ **Domenica 08 luglio - ore 9.00-13.00 - Presentazione ufficiale e cerimonia di premiazione**

Dopo aver assistito alla presentazione dei prodotti finali, per la quale le squadre avranno a disposizione massimo di 10 minuti, i membri della giuria si riuniscono per la valutazione finale. I risultati ottenuti con le schede raccolte il giorno precedente saranno sintetizzati e messi a disposizione dei giurati che potranno decidere se e come prenderli in considerazione. La giuria potrà quindi procedere all'assegnazione dei punti nelle tre aree di valutazione:

➔ **Impatto:** Quale impatto avrà la soluzione digitale per la strategia di sviluppo dell'organizzazione proponente? Garantirà, inoltre, un impatto positivo sui gruppi target che ne beneficeranno? (max. 5 punti)

➔ **Innovazione:** Quali cambiamenti apporterà la soluzione digitale per gli utenti di riferimento? E' possibile definire il prodotto quale una nuova risposta ai bisogni del gruppo target? Alternativamente, andrà questa a beneficio di un processo più efficace per raggiungere gli obiettivi istituzionali? (max. 3 punti)

➔ **Trasferibilità:** Sarà possibile utilizzare il servizio/prodotto/strumento digitale in altre organizzazioni, così da migliorare anche il loro lavoro? (max. 2 punti)

## Premiazione

La cerimonia di premiazione si terrà la mattina di **domenica 08 luglio** a seguito di una presentazione pubblica dei prodotti realizzati durante #SHU2018. Ciascun componente dei team risultati vincitori si aggiudicherà un **premio digitale del valore commerciale di € 100,00**.

## Proprietà intellettuale e menzioni

Tutti i prodotti digitali realizzati durante #SHU2018 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 #SHU2018 dovranno riportare menzione specifica dell'avvenuta realizzazione nel contesto del Social Hackathon Umbria 2017, organizzato dall'Associazione Centro Studi Città di Foligno dal 05 al 08 luglio 2018.

## 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

SEGRETERIA

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETERIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

FORMAZIONE

TEL. +39 0742 342922

FAX +39 0742 345742

FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT

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 degli articoli 13-14 del **GDPR 2016/679 (General Data Protection Regulation)**. 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 15 al 22 del Regolamento UE n. 2016/679, scrivendo a [segreteria@cstudifoligno.it](mailto:segreteria@cstudifoligno.it).

**SEGRETERIA**

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETERIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

**FORMAZIONE**

TEL. +39 0742 342922

FAX +39 0742 345742

FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT