



REGOLAMENTO SOCIAL HACKATHON UMBRIA 2019

Obiettivi dell'Hackathon

Il Social Hackathon Umbria 2019 (#SHU2019) 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 soluzioni digitali innovative volte a migliorare e potenziare le attuali pratiche di salvaguardia e educazione ambientale.

La nostra casa è in fiamme! Sebbene l'idea di dedicare la quarta edizione del **Social Hackathon Umbria** al tema dell'Ambiente sia nata prima che Greta Thunberg mobilitasse milioni di persone a manifestare contro il cambiamento climatico, non possiamo che unirci al grido di terrore dell'attivista svedese e proporre il nostro modello di co-creazione digitale a favore di nuove idee per lo sviluppo sostenibile.

Numerose organizzazioni, provenienti da tutta Europa, hanno risposto al bando #SHU2019 proponendo progetti di sviluppo digitale a favore di tre tematiche specifiche:

PROTECT

- Il sovra sfruttamento delle risorse ambientali sta accelerando considerevolmente i cambiamenti climatici, aumentando l'incidenza di disastri naturali e provocando irreparabili danni al pianeta.

Questa sfida consiste nella progettazione di **una App che faciliti la raccolta e lo sfruttamento di dati ambientali** (anche in combinazione all'utilizzo di sensori ed altre tecnologie) per migliorare le attuali pratiche di salvaguardia ambientale.

DISCOVER

- Docenti e formatori, guide ambientali, ufficiali pubblici da sempre si impegnano nel sensibilizzare la comunità ad una maggiore responsabilità e attenzione alle questioni ambientali e al buon governo del territorio.

Questa sfida consiste nell'applicare **tecniche e strumenti della Realtà Aumentata per migliorare l'impatto pedagogico-sociale dei progetti e delle iniziative di educazione ambientale.**

SUSTAIN

- La tutela dell'ambiente, in tutte le sue forme, è uno dei pilastri dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, documento ONU che fissa gli impegni per lo sviluppo sostenibile da realizzare entro il 2030.

Questa sfida consiste nello sviluppare una **soluzione digitale che valorizzi, amplifichi e consolidi le buone pratiche di sviluppo sostenibile in ambiente urbano**, supportando le smart communities nei processi trasformativi di innovazione socioambientale.



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 #SHU2019:

- ➔ **ALIEN** / *Let's have fun protecting the environment* (PROTECT)
- ➔ **STOP Desertification!** / *Co-monitoring the desert growth* (PROTECT)
- ➔ **Trekkify** / *Your gateway to Nature!* (DISCOVER)
- ➔ **TerreniDigitali** / *Augmented collaboration for social agriculture* (DISCOVER)
- ➔ **PLASTI.KO!** / *Connecting consumers for better recycling* (SUSTAIN)
- ➔ **LifeCycle!** / *Clever Grid Balancing for Electrical Vehicles* (SUSTAIN)

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

#SHU2019 prevede la partecipazione e collaborazione di tre differenti gruppi target, alcuni dei quali precedentemente coinvolti in percorsi formativi incentrati sullo sviluppo delle competenze digitali e/o di quelle ambientali. In particolare, prenderanno parte a #SHU2018:

- ➔ I partecipanti ai quattro percorsi di formazione su **Mobile App**, **Storytelling in AR**, **Graphic Design** e **Web Design** promossi dall'Associazione Centro Studi Foligno e della European Grants International Academy.
- ➔ I volontari e gli esperti che hanno partecipato alle attività transnazionali del progetto europeo CiProVoT – Civil Protection Volunteers Training.
- ➔ Tutti coloro che possiedono competenze in ambito digitale e/o ambientale e si sono iscritti attraverso il [modulo online](#) entro il 28 giugno 2019!

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 04 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 04 luglio, team managers e organizzazioni selezionate avranno a disposizione **10 minuti per presentare la versione finale del progetto di sviluppo per #SHU2019**, puntando al *recruitment* delle competenze necessarie allo realizzazione dello stesso.

SEGRETERIA

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETERIA@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 #SHU2019 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 04 luglio e terminerà alle ore **20:00 di sabato 06 luglio, termine ultimo per la consegna della versione finale dei progetti.**

Luogo dell'evento

#SHU2019 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 04 luglio alle ore 20:00 di sabato 06 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)*
- ➔ **DARIO POLIGIONI** / *NeXt-Nuova Economia per Tutti, Responsabile startup sostenibili e formazione universitaria*
- ➔ **ALESSIO DI ADDEZIO** / *Legambiente Onlus, Ufficio Economia Civile - Direzione nazionale*
- ➔ **CETTY UMMARINO** / *B&B Like your Home, Direttrice ed esperta in promozione delle aree interne*

SEGRETERIA

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETERIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

FORMAZIONE

TEL. +39 0742 342922

FAX +39 0742 345742

FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT

- ➔ **MATTEO COFFARO** / *GEOSmartcampus, Co-fondatore e direttore operativo*
- ➔ **ANNA LODESERTO** / *Esperta politiche europee e advocacy su Cittadinanza, Digitale, Inclusione Sociale e Migrazioni*
- ➔ **MARCO FRATODDI** / *Saperambiente, Caporedattore, giornalista ambientale e formatore*

La valutazione dei progetti avverrà in due fasi:

- ➔ **Sabato 06 luglio - ore 15.00-17.00 – SOCIAL JURY**
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 #SHU2019, porre domande, osservare e compilare una scheda di valutazione.
- ➔ **Domenica 07 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, rappresentando il 25% del valore totale per la definizione della graduatoria di valutazione (2,5 punti). 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. 3 punti)
 - ➔ **Innovazione:** Quali cambiamenti apporterà la soluzione digitale per gli utenti di riferimento? È 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. 2,5 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 07 luglio** a seguito di una presentazione pubblica dei prodotti realizzati durante #SHU2019. Ciascun hacker dei team risultati vincitori si aggiudicherà un **HoverBoard del valore commerciale di ca. € 100,00**.

Due premi speciali saranno assegnati ai team capitanati da Solution Givers di cittadinanza italiana da:

- ➔ **NeXt-Nuova economia per tutti**
Il team vincente dovrà dimostrare le potenziali e fattibili ricadute del proprio progetto sulla società e/o l'ambiente in cui intende operare, e avrà la possibilità di:
 - essere presentata all'interno di una sezione speciale del prossimo Festival Nazionale dell'Economia Civile;
 - attivare un percorso di accompagnamento tramite NeXt in collaborazione con Federkasse;
 - sperimentare il proprio progetto con la rete di NeXt;

SEGRETERIA
TEL. +39 0742 342842
FAX +39 0742 345056
SEGRETERIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

FORMAZIONE
TEL. +39 0742 342922
FAX +39 0742 345742
FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT

- avere accesso ai bandi messi a disposizione da Invitalia.

➔ **GEOsmartcampus**

Il team vincente dovrà dimostrare di avere raggiunto un buon livello di sviluppo tecnologico e imprenditoriale già in fase di presentazione del progetto, e avrà la possibilità di:

- accedere alla piattaforma ArcGIS onde consentire lo sviluppo del progetto selezionato;
- beneficiare di 7 giorni/uomo l'anno di attività formativa sulla piattaforma ArcGIS a calendario, secondo le disponibilità del Partner Tecnologico, al personale indicato;
- usufruire di consulenza specialistica sulla piattaforma ArcGIS, fino ad un massimo di 14 giorni/uomo l'anno, per poter portare a termine con successo il progetto selezionato;
- utilizzare servizi di networking per l'individuazione di competenze e risorse necessarie allo sviluppo del progetto;
- ricevere supporto e orientamento alla selezione di consulenze specialistiche;
- ricevere supporto nella ricerca di partner, finalizzata a facilitare le relazioni di business con potenziali player di natura tecnologica, produttiva e commerciale in campo nazionale e internazionale;
- ricevere supporto alla ricerca di clienti, per facilitare lo sviluppo dell'attività commerciale in campo nazionale e internazionale;
- inserire il proprio CV all'interno del "GEOsmartcampus Consulting", il data base dei consulenti indipendenti del GEOsmartcampus e ricevere possibili offerte di lavoro;
- essere coinvolto in eventi, incontri, fiere ed interventi formativi organizzati dal GSC;
- essere coinvolto nelle attività di comunicazione e Brand Awareness sviluppate dal GSC.

Proprietà intellettuale e menzioni

Tutti i prodotti digitali realizzati durante #SHU2019 saranno pubblicati nel sito Internet 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 #SHU2019 dovranno riportare menzione specifica dell'avvenuta realizzazione nel contesto del Social Hackathon Umbria 2019, organizzato dall'Associazione Centro Studi Città di Foligno dal 04 al 07 luglio 2019.

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

SEGRETERIA

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETERIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

FORMAZIONE

TEL. +39 0742 342922

FAX +39 0742 345742

FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT

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 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.

SEGRETERIA

TEL. +39 0742 342842

FAX +39 0742 345056

SEGRETERIA@CSTUDIFOLIGNO.IT

FORMAZIONE

TEL. +39 0742 342922

FAX +39 0742 345742

FORMAZIONE@CSTUDIFOLIGNO.IT