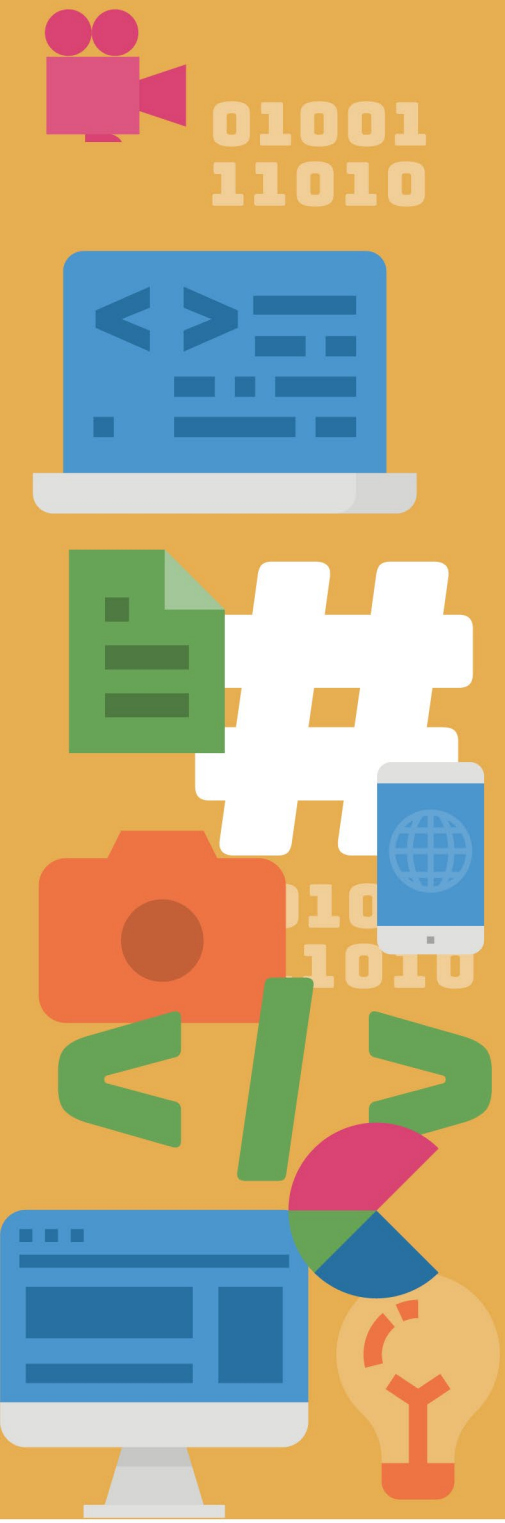
#SOCIAL HACKADEMY



#SHU2026

Regolamento Social Hackathon Umbria

egina

CRHACK LAB F4D

Obiettivi dell'Hackathon

Il Social Hackathon Umbria 2026 (#SHU2026) è organizzato dalla European Grants International Academy (EGInA), in collaborazione con Crowddreaming Hackademy Lab Foligno 4D (CRHACK LAB F4D), ed ha l'obiettivo di sviluppare le competenze digitali dei giovani attraverso una formazione preparatoria alla partecipazione ad un Hackathon che intende promuovere la co-creazione di soluzioni digitali innovative a support degli individui e delle Organizzazioni della Società Civile nel raggiungere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite.

Questi obiettivi rappresentano tendenze universali, trasformative e inclusive che descrivono le principali sfide di sviluppo per l'umanità. Questi SDGs mirano ad assicurare una vita sostenibile, pacifica, prospera ed equa sulla Terra per tutti, ora e in futuro.

Per essere ammessi a SHU2026, i progetti potranno essere incentrati sullo sviluppo di **qualsiasi tipologia di servizio o prodotto digitale** (es. App, Portale Web, Digital Games, ecc.), fare riferimento ad uno o più SDGs e favorire almeno una delle seguenti dimensioni della Pace:

- **PACE CON SÉ STESSI**
  Imparare ad ascoltarsi, riconoscere emozioni e bisogni, comunicare senza ferire. Da qui nasce la forza di scegliere il confronto invece dello scontro.

- **PACE CON IL PIANETA**
  Prendersi cura della nostra casa comune, perché non esiste futuro senza rispetto per la Terra e per le comunità che la abitano.

- **PACE TRA I POPOLI**
  Costruire ponti, dare valore ai diritti, alle storie e alla convivenza, rifiutando l'indifferenza.

A seguito di una valutazione basata sui criteri di rilevanza sociale - impatto sulla comunità locale - adeguatezza della Social Hackademy, otto progetti sono stati selezionati per competere durante l'evento. Ognuno di questi progetti sarà sviluppato da una squadra guidata da un team manager e in collaborazione con almeno un rappresentante dell'organizzazione selezionata.

I progetti e i relativi team saranno presentati giovedì 16 luglio dalle 18.00 alle 20.00 in occasione dell'evento di lancio del Social Hackathon Umbria.

Partecipanti

L'Hackathon prevede la partecipazione e la collaborazione di tre diversi gruppi di partecipanti:

- *Social hackers:* partecipanti ai percorsi di formazione della Social Hackademy ed esterni che hanno risposto alla call per social hackers 2026.
- *Solution givers:* almeno un rappresentante di ogni organizzazione selezionata, al fine di garantire coerenza e rilevanza nella realizzazione dei progetti presentati in fase di candidatura.
- *Persone di supporto:*
  - almeno un team manager per ogni squadra con funzione di intermediazione tra i rappresentanti delle organizzazioni selezionate e i partecipanti, così come per il coordinamento del team di sviluppo per l'intero evento;
  - un team dedicato alla documentazione e alla promozione mediatica dell'evento;
  - personale di supporto e sicurezza.

Regole di partecipazione

Tutti i partecipanti e le persone di supporto sono tenuti a completare le procedure di accreditamento **entro le 17:30 di giovedì 16 luglio**. Ogni partecipante garantisce che le informazioni personali fornite nella registrazione sono accurate e vere.

Alle 18:00 di giovedì 16 luglio, gli organizzatori **presenteranno l'elenco finale dei progetti di sviluppo per #SHU2026**, annunciando anche la composizione finale dei team di co-sviluppo.

Gli organizzatori assicurano la **presenza di postazioni adeguate al lavoro della squadra**: tavolo, sedie, prese di corrente e accesso alla rete dedicata. **I partecipanti devono provvedere a procurarsi qualsiasi altra attrezzatura necessaria per la realizzazione dei progetti**.

L'Hackathon inizierà alle 20:00 di giovedì 16 luglio e terminerà alle **20:00 di sabato 18 luglio, termine ultimo per la consegna della versione finale dei progetti**.

Sede

L'Hackathon si svolgerà presso l'Istituto Omnicomprensivo di **Cascia – Località La Stella – Scuola Secondaria di II grado "Beato Simone Fidati"**. L'accesso alla sede sarà regolato da un sistema di accreditamento, che implica l'accettazione di questo regolamento. Ci sono tre tipi di accrediti:

- **Staff:** tutti coloro che sono coinvolti nell'organizzazione dell'evento
- **Hacker:** i partecipanti all'evento, indipendentemente dalla modalità di accesso e dalla selezione

- **Guest:** rappresentanti delle organizzazioni selezionate, membri della giuria, ecc.

La sede rimarrà aperta 24/24 ore a partire dalle 20:00 di giovedì 16 luglio alle 20:00 di sabato 18 luglio. Dalle 24:00, se non ci sono partecipanti nell'edificio, questo sarà chiuso e riaperto la mattina successiva alle 6:00.

Responsabilità e obblighi

Ogni partecipante utilizzerà i locali dove si svolgerà l'evento, così come i materiali e le attrezzature che potranno essere messi a disposizione dagli organizzatori e/o portati dai partecipanti stessi, con la massima cura e diligenza, e si atterrà rigorosamente a qualsiasi istruzione impartita dagli organizzatori per garantire la sicurezza di tutti i partecipanti.

In nessun caso potranno essere utilizzati i locali:

- Per svolgere attività vietate dalla legge o comunque contrarie all'ordine pubblico o al buon costume;
- Per svolgere attività che possano essere pericolose per le persone o le cose presenti all'evento o che possano causare intralcio o impedimento al regolare svolgimento dell'evento;
- Per svolgere attività in violazione dei diritti di terzi, a titolo oneroso, inclusi ma non limitati a marchi, brevetti, copyright, ecc.

Resta inteso tra le parti che i partecipanti sono tenuti ad utilizzare gli spazi secondo le istruzioni e le direttive impartite dall'organizzatore, nonché ad ogni altra norma applicabile - norme di sicurezza, norme antincendio, ecc. In ogni caso, il partecipante è tenuto a conoscere e rispettare le disposizioni relative all'uso dello spazio a sua disposizione durante la presentazione dei progetti, giovedì 16 luglio.

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

Inoltre, il Partecipante prende atto del luogo dell'evento e di considerarlo un luogo sicuro e adatto allo svolgimento delle attività dell'Hackathon. L'Organizzatore non sarà responsabile di eventuali danni subiti dal Partecipante a causa di furti, rapine, incendi, terremoti, indisponibilità dei servizi (elettricità, internet, ecc.), e qualsiasi altro incidente, tranne nei casi in cui il danno sia direttamente imputabile al dolo e/o alla colpa grave dell'Organizzatore stesso. I partecipanti sono tenuti alla supervisione dei materiali utilizzati per l'Hackathon per tutta la durata dell'evento.

Garanzie

Durante la partecipazione all'Hackathon, ogni partecipante garantisce che il prodotto sviluppato:

- È creato durante l'Hackathon ed è un lavoro originale del partecipante;
- Non contenga alcun marchio, logo o altro elemento protetto da un diritto di proprietà industriale o copyright di proprietà di terzi, oppure, in presenza di diritti di terzi, il Partecipante abbia preventivamente ottenuto tutti i permessi e le licenze necessarie dal proprietario;
- Non viola altri diritti di terzi, compresi, tra l'altro, brevetti, segreti commerciali, diritti derivanti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti di privacy, diritti morali o qualsiasi altro diritto meritevole di tutela;
- Non sottopone a contratti con terzi;
- Non contenga contenuti diffamatori, rappresentazioni, considerazioni oltraggiose o qualsiasi altro contenuto che possa danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'organizzazione che rappresenta l'idea o di qualsiasi altra persona o azienda;
- Non costituisce una violazione delle leggi vigenti e non contiene contenuti che incoraggino comportamenti illegali.

Giuria, criteri e procedure di valutazione

La giuria per la valutazione delle opere sarà composta da:

- **EMMA PIETRAFESA** / *Ricercatrice e comunicatrice nel campo delle* ***Nuove tecnologie (Presidente di Giuria)***
- **AMALIA EGLE GENTILE** / *Responsabile del Laboratorio di Health Humanities dell'****Istituto Superiore di Sanità***
- **ALESSANDRA CECCHERELLI** / *Communication manager per* ***Agenzia Nazionale Erasmus+ INDIRE – EPALE Italia***
- **IVAN MANZO** / *Segretariato* ***ASviS – Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile****, referente del Gruppo di Lavoro sugli SDGs 6-14-15*
- **SILVIA MORICONI** / *Area Educazione, Referente gruppo di lavoro SDG 4 per* ***ASviS – Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile***
- **ZAGORKA PRCE VESELI** / *Direttore Esecutivo del* ***CTK Rijeka - Centre of Technical Culture Rijeka***
- **PAOLA SANTORO** / *Responsabile Didattico* ***Arci Servizio Civile - Rete Associativa Nazionale***
- **NICOLETTA STACCIOLI** / *Esperta di politiche per l'innovazione e le competenze digitali* ***Stati Generali dell'Innovazione***
- **ELISA AQUINO** / *Communication manager del* ***Global Campus of Human Rights***

- **ALESSIO DI ADDEZIO** / *Consulente e teambuilder sui temi della* ***Sostenibilità ambientale e sociale***
- **ERNEST BRENNAN** / *Esperto in educazione alla Pace e direttore della* ***Children's Football Alliance***
- **CHIARA SCIALDONE** / *Innovation stategist e Vicepresidente di* ***Factory2030 ETS***
- **PETER PALVOLGYI** / *Esperto in* ***competenze digitali per la Cittadinanza, l'Inclusione, l'Educazione e il Lavoro***

La valutazione dei progetti avverrà in due fasi:

- **Sabato 18 luglio - 15.00-17.00 - GIURIA SOCIALE**
  Chiunque fosse interessato a scoprire come funziona un Hackathon e come i team stanno lavorando per lo sviluppo di soluzioni digitali, avrà la possibilità di entrare nell'area riservata all'Hackathon, fare domande, osservare e compilare una scheda di valutazione.

- **Domenica 19 luglio - 9.00-13-00 - Presentazione ufficiale e premiazione**

  Dopo aver assistito alla presentazione dei prodotti finali, per la quale i team avranno un massimo di 5 minuti, i membri della giuria si riuniscono per la valutazione finale. I risultati ottenuti con le schede di valutazione raccolte il giorno precedente saranno riassunti e messi a disposizione dei giurati, rappresentando il 20% del valore totale per la definizione della classifica di valutazione (2 punti). Ogni membro della giuria riceve una scheda di valutazione per ogni progetto in concorso, mentre il presidente della giuria riceve anche una scheda riassuntiva per la verifica e la convalida dei criteri di valutazione. La giuria può quindi procedere con l'assegnazione dei punti nelle quattro aree di valutazione:

  Impatto sulla comunità locale: La soluzione digitale avrà un impatto sullo sviluppo della CSO e/o sulla qualità dei servizi forniti a gruppi svantaggiati? Come si inserisce il progetto nel quadro delle politiche e delle azioni di sviluppo e innovazione locali, regionali, nazionali ed europee? (Max. 2 punti)

  Rilevanza sociale e innovazione: Quali cambiamenti porterà la soluzione digitale per gli utenti di riferimento? Il prodotto può definire una nuova risposta ai bisogni della comunità? In alternativa, andrà a vantaggio di un processo più efficiente per raggiungere gli obiettivi istituzionali? Qual è il livello di progresso raggiunto nell'implementazione del progetto digitale creativo? Quanto è immediatamente applicabile e quali e quante risorse sono necessarie per renderla pienamente operativa? (Max. 2 punti)

  Trasferibilità e Openness: Il servizio / prodotto / strumento digitale può essere utilizzato in altre organizzazioni, in modo da migliorare anche il loro lavoro? Come sono stati utilizzati gli Open Data? Come sarà possibile per terzi accedere, elaborare o integrare i contenuti? Qual è il grado di flessibilità e trasferibilità delle soluzioni tecnologiche e informatiche proposte? (Max. 2 punti)

  Aderenza agli SDGs: Qual è il potenziale dell'idea per raggiungere l'obiettivo specifico

dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile? Quanto l'idea ha mirato a uno o più obiettivi/indicatori specifici del relativo SDG? (Max. 2 punti)

Premiazione

La cerimonia di premiazione si terrà la **mattina di domenica 19 luglio** dopo una presentazione pubblica dei prodotti realizzati durante #SHU2026. In base ai punteggi ottenuti con la valutazione combinata della giuria sociale e della giuria di esperti, i migliori team saranno premiati con i seguenti titoli.

Migliore soluzione digitale per lo sviluppo sostenibile: da assegnare alla squadra che ha ottenuto il punteggio più alto in base ai criteri di assegnazione descritti nella sezione precedente. I componenti di questa squadra saranno premiati con una targa #SHU2026 "Best digital innovator for Peace".

Premio Speciale SOCIAL JURY: da assegnare alla squadra che avrà ottenuto il punteggio più alto in base alla valutazione dei giurati sociali di sabato 18 luglio.

Proprietà intellettuale e menzioni

Tutti i prodotti digitali realizzati durante l'Hackathon saranno pubblicati nel sito Internet www.socialhackademy.it con licenza Creative Commons *Attribuzione - Non commerciale 4.0 Internazionale (CC BY-NC 4.0)*. I team di sviluppo sono responsabili dell'attribuzione di tale licenza entro il termine di presentazione dei prodotti. Tutti i prodotti dell'Hackathon dovranno riportare la specifica menzione della loro realizzazione nell'ambito del Social Hackathon Umbria 2026, organizzato dalla European Grants International Academy Srl dal 16 al 19 luglio 2026 a Cascia (PG).

Dati personali

I dati personali raccolti attraverso l'iscrizione all'Hackathon saranno trattati al fine di consentire l'espletamento dell'Hackathon e, in particolare, per inviare comunicazioni relative all'esecuzione delle operazioni connesse, nonché per adempiere agli obblighi previsti dalla legge. Il trattamento dei dati personali avverrà mediante l'utilizzo di strumenti manuali, informatici e telematici e/o sistemi automatizzati di comunicazione, con finalità strettamente correlate ai predetti usi e sempre nel pieno rispetto degli obblighi di riservatezza e sicurezza dei dati. Titolare del trattamento dei dati è la European Grants International Academy. Tali dati potranno essere comunicati per le finalità di cui sopra a società controllate e/o collegate a EGInA **ai sensi dell'art. 13-14 del GDPR 2016/679** (Regolamento generale sulla protezione dei dati). Fermo restando quanto sopra, si esclude qualsiasi forma di comunicazione o divulgazione dei dati personali a terzi che non sia prevista per legge. Ogni individuo può esercitare, in qualsiasi momento, i diritti di cui all'art. 15 all'art. 22 del Regolamento UE n. 2016/679, scrivendo a **info@egina.eu**.