

**Promotori:**



**Partner:**



# Open Innovation City Hackathon

Genova, 29 marzo – 22 maggio 2019

## Regolamento

### 1. Organizzazione dell'Hackathon

Open Innovation City Hackathon è l'iniziativa promossa da Comune di Genova, FIWARE Foundation, Università degli Studi di Genova, Regione Liguria, Hub2work e Liguria Digitale (nel seguito i promotori)

Sono Partner Confindustria Genova e Engineering Ingegneria Informatica S.p.A.

L'Hackathon verterà sull'utilizzo delle tecnologie Open Source FIWARE e della piattaforma Digital Enabler. Si iscrive nell'ambito di un processo di diffusione delle tecnologie FIWARE, utilizzate, in questo caso, come ambiente di sviluppo per l'Open Innovation.

### 2. Oggetto dell'Hackathon

L'Hackathon è una competizione di idee, e consiste in una maratona di innovazione finalizzata a sviluppare nuovi servizi/applicazioni per la città di Genova. L'obiettivo è quello di creare, in squadre di lavoro, progetti innovativi per lo sviluppo intelligente, la resilienza, e la sostenibilità della città, nonché il benessere dei cittadini. I temi di sfida verranno individuati attraverso un processo partecipativo.

L'Hackathon ha due filoni:

- 4ALL, aperto a tutti
- 4SCHOOL, riservato alle scuole.

### 3. Luogo, date e orari

L'Hackathon si svolgerà a Genova e prevede le seguenti attività.

iniziativa 4ALL

Promotori:



Partner:



- 29 marzo 2019 dalle ore 16.30 presso Comune di Genova - Palazzo Tursi, via Garibaldi 9, consultazione aperta agli stakeholder territoriali e ai membri italiani di FIWARE per raccogliere e ragionare insieme sui temi di sfida. Verrà messo a disposizione da Engineering, lo strumento Open Innovation Area.

**Le partecipazione a queste giornate è previa registrazione** <https://www.eventbrite.com/e/open-innovation-city-hackathon-launch-event-4all-initiative-tickets-59311609621>

- **comunicazione e approfondimento delle sfide 4ALL**

- 9 aprile dalle 14.00 alle 18.00: introduzione alle sfide e formazione tecnica FIWARE
- 10 aprile dalle 9.00 alle 13.00: approfondimento delle sfide con Keynote speakers e networking
- 10 aprile dalle 14.00 alle 18.00: approfondimento tecnico piattaforma e teambuilding. presso Liguria Digitale., Parco Scientifico e Tecnologico di Genova - Via Melen 77, 16152 Genova

Temi principali:

**comunicazione e approfondimento delle tre sfide** individuate, anche attraverso l'esame di dati e l'animazione, da parte di esperti e portatori di interesse, delle tematiche in oggetto; **formazione** all'utilizzo delle tecnologie FIWARE; **formazione all'utilizzo della piattaforma cloud Digital Enabler**; **networking market place e formazione dei team** .

- **La partecipazione dei singoli a queste giornate è previa registrazione** <https://www.eventbrite.com/e/open-innovation-city-hackathon-training-sessions-tickets-57975325760>

iniziativa 4SCHOOL

- **lancio dell'iniziativa 4SCHOOL**

- 5 aprile 2019 dalle ore 13.30 alle 14.30 presso la Bolla Orientamenti (Chiostro di Palazzo Ducale) nell'ambito di #futuragenova

**comunicazione e approfondimento delle sfide 4SCHOOL**

- 17 aprile dalle 9.30 alle 17.30
- presso Istituto T.T.L. Nautico San Giorgio – aula magna - Edificio Calata Darsena, Genova  
**Temi Principali: comunicazione e approfondimento delle sfide** individuate, anche attraverso l'esame di dati e l'animazione, da parte di esperti e portatori di interesse, delle tematiche in oggetto; **formazione** all'utilizzo delle tecnologie FIWARE; **formazione all'utilizzo della piattaforma cloud Digital Enabler** **networking market place e formazione dei team** .

- **La partecipazione dei singoli a queste giornate è previa registrazione** <https://www.eventbrite.com/e/open-innovation-city-hackathon-4school-initiative-tickets-59312>

**Promotori:**



**Partner:**



- Per tutti, **4ALL** e **4SCHOOL**:

**Avvio utilizzo piattaforma Open Innovation Area (OIA)** <http://oia.eng.it/>

- OIA serve per raccogliere idee nella fase di coinvolgimento della città
- OIA serve per mandare i progetti definiti prima del 10 maggio 2019

**Scadenza per la presentazione on line delle proposte elaborate** ○

10 maggio 2019 ore 23:59 CET.

**Presentazione pubblica e valutazione**

- 14 maggio dalle ore 9 alle 18 presso il Salone al piano nobile di Villa Cambiaso, Università di Genova, Facoltà di Ingegneria, Via Montallegro 1.
- Una commissione valuterà le proposte che verranno presentate dalle squadre con un pitch di 7 minuti.

**Presentazione dei vincitori al Summit** ○ 22 maggio 2019 alle ore 15 al centro congressi Porto Antico durante la sessione plenaria del Summit per tutte le squadre che hanno proposto idee all'Hackathon, verranno comunicate le squadre vincitrici che presenteranno il loro progetto con un pitch di 3 minuti e verranno premiate.

#### **4. Le sfide**

Il Comune di Genova ha individuato tre aree principali all'interno delle quali di svilupperanno le sfide:

- Blue Economy, economia del mare
- Silver Economy, economia della seconda giovinezza ●  
Hi Tech, nuove tecnologie.

Le sfide verranno individuate attraverso un confronto aperto con istituzioni e stakeholder territoriali a partire dal 22 marzo 2019, tramite la piattaforma Open Innovation Area, dove sarà possibile proporre le sfide e sottoporre a votazione le sfide disponibili a <http://oia.eng.it/>

I promotori si riservano la definizione finale delle tre sfide finali che verranno presentate, nella loro formulazione definitiva, durante il lancio dell'Hackathon 4ALL il 29 marzo, e 4SCHOOL il 5 aprile.

I promotori daranno la più ampia diffusione su web e social e una landing page specifica raccoglierà tutte le informazioni: [www.firmware.org/hackathon\\_genova19](http://www.firmware.org/hackathon_genova19).

**Promotori:**



**Partner:**



## 5. Partecipanti

La partecipazione all'Hackathon 4ALL è aperta a tutte e sole le persone fisiche: studenti universitari, ricercatori, professionisti, operatori, cittadini, anche di aziende ed associazioni purché partecipino a titolo individuale.

La partecipazione all'Hackathon 4SCHOOL è aperta a tutti gli studenti del triennio delle scuole superiori organizzati e supervisionati dai loro insegnanti.

Ogni soggetto può partecipare ad un solo team. I team potranno essere già costituiti ovvero utilizzare, per la loro costituzione, le opportunità di networking offerte dal processo a partire dal 29 marzo.

## 6. Modalità di partecipazione e di formazione delle squadre

L'iscrizione e la partecipazione sono gratuite.

I partecipanti, laddove non già organizzati in team, potranno utilizzare le tre giornate per costituire un team o per diversificare la squadra già composta. La composizione delle squadre può avvenire anche al di fuori di tale contesto. La composizione del team, dal punto di vista delle competenze, status professionale, sarà oggetto di valutazione sotto il profilo della completezza e multidisciplinarietà.

Ogni squadra dovrà avere da un minimo di 2 ad un massimo di 4 membri.

La partecipazione dei team all'Hackathon è previa iscrizione scegliendo una sola sfida, e sottomettendo una sola idea.

Al momento della registrazione dovranno essere fornite tutte le informazioni indicate nel format:

- Nome cognome ed età dei singoli componenti del gruppo
- Un referente delle relazioni con i promotori
- Un indirizzo di posta elettronica
- L'identificazione del profilo di status e competenze distintive dei singoli partecipanti al gruppo.

L'iscrizione all'Hackathon (4ALL e 4SCHOOL) implica l'accettazione del regolamento e della normativa sulla privacy. A seguito dell'iscrizione il partecipante riceverà una mail di conferma all'indirizzo indicato.

I partecipanti sono i soli responsabili delle informazioni fornite e si impegnano a rispondere ad ogni richiesta di informazioni dai promotori.

Una volta iscritti i partecipanti potranno accedere ai materiali informativi messi a disposizione *in progress* dai promotori e potranno formulare domande da inviare a [hackathongenova@eng.it](mailto:hackathongenova@eng.it).

**Promotori:**



**Partner:**



I membri di ciascun team potranno scegliere di interagire fra loro con le modalità ritenute più opportune, utilizzando la piattaforma ed anche incontrandosi in luoghi fisici messi a disposizione dai promotori e che verranno comunicati (per esempio nei locali di Hub2work).

## 7. Le proposte

Le proposte dovranno essere depositate entro e non oltre il 10 maggio 2019 ore 23.59 sulla piattaforma Open Innovation Area disponibile all'indirizzo <http://oia.eng.it/>, previa registrazione e seguendo le indicazioni fornite.

I team come prodotto finale dovranno caricare:

- Una descrizione esaustiva dell'idea del progetto
- La base per un pitch da 7 minuti, anche in italiano, da svolgersi di fronte alla giuria
- La base per un pitch da 3 minuti, in inglese, da svolgersi in sede di eventuale premiazione,
- Entrambi devono contenere ove pertinente, considerazioni di partenza, idea, dati utilizzati, algoritmi sviluppati, programmi ed applicazioni utilizzati, business model.
- Ogni altro documento, applicazione o supporto che verrà giudicato necessario o utile alla valorizzazione e all'illustrazione del progetto.

## 8 Open Innovation Area

Utilizzo della piattaforma nei diversi step:

- Registrazione su piattaforma Open Innovation Area: <http://oia.eng.it/c/portal/login>.
- Home page "Open Innovation City Hackathon": <http://oia.eng.it>
- Dalla home page cliccare il bottone "Entra"
- Dopo il login, le proposte in tutte le sue componenti, dovranno essere caricate come "nuove idee" associate alla challenge di cui al punto precedente.
- Le proposte potranno essere inviate a partire dal 9 aprile 2019 (FORALL and FORSCHOOL) e modificate fino alla scadenza della Challenge, fissata per il 10 maggio 2019 alle ore 23:59 CET.

## 9 La presentazione pubblica delle proposte

I team presenteranno pubblicamente le loro proposte con un pitch di 7 minuti in italiano o in inglese.

La presentazione pubblica e la successiva valutazione saranno il 14 maggio dalle ore 9 alle 18 presso il Salone al piano nobile di Villa Cambiaso, Università di Genova, Facoltà di Ingegneria, Via Montallegro 1.

La Giuria di cui all'art.10 valuterà i progetti secondo le regole previste all'art 11.

**Promotori:**



**Partner:**



Il prodotto finale è riconosciuto, salvo il rispetto di licenze e brevetti eventualmente utilizzati, come proprietà intellettuale dei team. I promotori ed i suoi partner non ottengono nessun diritto di proprietà per il solo fatto della presentazione del prodotto finale.

I membri di uno stesso team sono coautori e dispongono degli stessi diritti di proprietà intellettuale collegati al prodotto finale, compresa l'eventuale esclusiva sullo sfruttamento commerciale, diritti che essi devono esercitare di comune accordo.

Saranno ammessi alla premiazione finale con pitch durante il SUMMIT solo i team presenti alla cerimonia prevista nella sessione plenaria del Global FIWARE Summit il giorno 22 maggio alle 15.30 Sala Grecale Porto Antico.

## 10. Composizione della Giuria

La composizione della Giuria sarà resa pubblica entro il 14 maggio 2019. In ogni caso potrà essere modificata, per indisponibilità di uno o più membri in ogni momento da parte dei promotori.

Sono membri della Giuria:

- Un rappresentante del Comune di Genova • Un rappresentante di Regione Liguria
- Un rappresentante di FIWARE Foundation
- Un rappresentante dell'Università degli Studi di Genova
- Un rappresentante di Hub2work
- Digital Education Hub – Liguria Digitale.

## 11. Vincitori

La Giuria si riunirà alla fine delle presentazioni il 14 maggio 2019 e stilerà una graduatoria dei progetti presentati per ogni sfida.

I team vincitori dell'Hackathon 4ALL saranno tre, uno per sfida (blu, silve e HiTECH).

Verrà inoltre assegnato un premio al team vincitore dell'Hackathon 4SCHOOL.

Tutti i progetti presentati (4ALL e 4SCHOOL) saranno valutati dalla giuria seguendo i seguenti criteri:

1. Utilizzo e valorizzazione delle tecnologie FIWARE
2. chiarezza e completezza dell'idea
3. originalità e carattere innovativo del progetto
4. impatto e valore aggiunto potenziale apportato dal progetto

**Promotori:**



**Partner:**



5. capacità comunicativa ed originalità nell'esposizione.

I team 4ALL verranno valutati inoltre sui seguenti criteri:

6. business model
7. adeguatezza e complementarità delle competenze del soggetto/i proponente/i (livello di multidisciplinarietà) e completezza dei team
8. fattibilità tecnica: livello di analisi, cantierabilità, sostenibilità economico finanziaria.

La giuria si riserva la possibilità di non attribuire premi o di attribuire premi ex-equo.

La giuria è sovrana ed il suo giudizio insindacabile.

Ne consegue che nessun reclamo potrà essere accolto a seguito della designazione dei vincitori.

## 12. Summit e premi

Durante il Summit verranno chiamati sul palco i team vincitori durante la sessione plenaria del 22 maggio alle ore 15.30 e presenteranno il loro progetto con un pitch in inglese di 3 minuti.

I premi previsti sono i seguenti:

- per le tre sfide 4ALL, ○ un premio pari a 2.000 euro in buoni acquisto per ogni team vincitore
  - verrà inoltre proposto ai membri dei tre team vincitori uno stage presso Engineering, Liguria Digitale, FIWARE Foundation o altre realtà di settore.
- per il team di studenti delle scuole superiori, ○ un premio pari a 2.000 euro in buoni acquisto che va all'Istituto scolastico
  - verrà inoltre fornito dalla FIWARE Foundation un pacchetto di formazione sulle tecnologie FIWARE e un accesso alla infrastruttura cloud FIWARE Lab.

Eventuali altri premi potranno essere proposti dai partner e comunicati il giorno della premiazione.

## 13. Proprietà intellettuale

Ciascun membro di team si impegna:

- a rispettare tutti i diritti di proprietà intellettuale di creazioni di terzi utilizzate.

**Promotori:**



**Partner:**



- a tenere indenne i promotori ed i partner in caso di controversie, anche giudiziarie, con terzi o con partner.

Ogni partecipante garantisce che il prodotto finale non sia stato editato o venduto e che si tratta di un'opera originale della quale egli è l'autore e che inoltre non viola i diritti di proprietà intellettuale o altri diritti.

Egli dichiara inoltre di essere titolare dell'insieme dei diritti necessari per conformarsi al regolamento.

Ogni violazione di questo assicurerà la squalifica d'ufficio.

#### **14. Dati personali e diritto d'immagine**

I promotori ed i partner sono autorizzati a diffondere i nomi dei vincitori, il nome del progetto, la sua finalità e il suo descrittivo, assieme a degli estratti o immagini del prodotto finale.

Ciascun membro di team accetta che I promotori ed i partner lo fotografino o filmino e divulgino al pubblico delle immagini che possano includere la sua persona.

#### **15. Diritto di squalifica e di esclusione**

I promotori si riservano il diritto di squalificare chiunque non rispetti regolamento, materiali messi a sua disposizione ed i locali dell'Hackathon.

#### **16. Annullamento o cambio di date**

In caso di eventi straordinari o altre circostanze che lo rendano necessario, i promotori potranno annullare l'Hackathon o spostarlo ad altra data.

#### **17. Spese**

Tutte le spese di partecipazione sono a carico di ciascun partecipante.

#### **18. Altre disposizioni**

Il partecipante riconosce di essere stato informato del fatto che sarà ritenuto il solo responsabile delle inesattezze contenute nel format di iscrizione da lui compilato o del non rispetto degli obblighi contenuti nel regolamento.



**Promotori:**



**Partner:**



---

## 19. Legge applicabile

Il diritto applicabile è quello italiano. In caso di contestazioni sull'interpretazione o l'esecuzione del regolamento, la causa sarà portata presso il competente Tribunale di Genova.

I promotori ed i partner non sono responsabili del danneggiamento, smarrimento o furto di materiale ed attrezzature utilizzate dai partecipanti per l'esecuzione dei loro lavori nell'ambito dell'Hackathon.