

Social Hackathon

La prima maratona di solution making collettivo a Piacenza

Per 12 ore, developer, designer e operatori sociali lavoreranno insieme per **sviluppare soluzioni tecnologiche che siano utili a migliorare la relazione tra famiglie, servizi e comunità locale.**

Siamo sei cooperative attive sul territorio piacentino e siamo fieri del lavoro che facciamo tutti i giorni con le famiglie del territorio. Lo facciamo bene e con passione. Siamo anche consapevoli delle opportunità portate dall'interazione tra la tecnologia e le persone con cui ci interfacciamo ogni giorno.

Per questo abbiamo bisogno di te: **cerchiamo amanti del codice, appassionati di comunicazione, fanatici dell'interazione uomo macchina per lavorare 12 ore con chi ogni giorno rende possibile raccontare storie come quella dei genitori di B, un ragazzo che ha partecipato a un nostro progetto per aumentare l'autonomia di persone con disabilità:**

"dopo questa esperienza affrontiamo il futuro con minori timori e preoccupazioni: abbiamo sperimentato che non siamo soli, che nostro figlio non è e non sarà solo"

Vogliamo te, professionista, studente, cittadino, impresa per far nascere da queste 12 ore un'occasione per costruire nuove e innovative relazioni sociali e un miglioramento della qualità dei servizi attraverso un uso innovativo e creativo della tecnologia.

Perché un Hackathon?

(Obiettivi, sfide, scopo)

Un Hackathon è una maratona di idee che diventano prototipi grazie alla collaborazione tra diverse figure. I prototipi sono modelli che simulano in parte o per intero un nuovo servizio o un nuovo dispositivo che risponde ai bisogni identificati (es. attraverso la costruzione di una pagina virtuale, o di un'app o di un modellino). I prototipi servono a descrivere parte o l'intero funzionamento di un'idea e i suoi requisiti, al fine di poterlo testare con i potenziali beneficiari.

I prototipi che verranno sviluppati durante l'Hackathon possono essere originali o basati su tecnologie Open Source o proprietarie (quest'ultima opzione è possibile solo nel caso siano gli stessi proprietari ad implementarle durante l'Hackathon insieme agli altri partecipanti).

Le idee risponderanno in maniera diversa alla sfida:

“COME LA TECNOLOGIA PUÒ ESSERE UTILE PER MIGLIORARE LA RELAZIONE TRA FAMIGLIE, SERVIZI E COMUNITÀ LOCALE?”

Sarà chiesto ai partecipanti all'hackathon di risolvere la sfida attraverso soluzioni che facendo leva sulla tecnologia tengano presente che:

- a) gli utenti/beneficiari su cui possono impattare le innovazioni proposte potranno essere anziani, minori e persone con disabilità e loro famiglie;
- b) le innovazioni proposte dovranno essere orientate a favorire soprattutto: la condivisione con le famiglie dell'esperienza degli utenti all'interno dei servizi; la partecipazione della comunità locale; la sicurezza all'interno delle strutture; migliori modalità di circolazione delle informazioni tra tutti i soggetti coinvolti.

Social Hackathon Piacenza è promosso da ConfCooperative Piacenza, CoopUp e Coopworking insieme alle cooperative Unicoop Cooperativa Sociale a r.l., Casa Morgana Cooperativa Sociale, La Cooperativa Sociale “Eureka”, Sfinge Società Cooperativa Sociale, Cooperativa Auroradomus e Centro Educativo oasi (tutti chiamati di seguito i Promotori).

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l'evento non costituisce una manifestazione a premio in quanto ha ad oggetto «la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale nel quale il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo di incoraggiamento nell'interesse della collettività».

Data e luogo

L'evento si svolgerà **sabato 2 dicembre 2017, dalle 9:00 alle 23:00** presso l'Urban Hub di Piacenza, in Via Giulio Alberoni, 2. Colazione, pranzo e cena sono garantiti per tutti i partecipanti.

Partecipanti

Possono partecipare tutte le persone di maggiore età alla data dell'hackathon.

L'iscrizione dovrà avvenire attraverso la compilazione del modulo disponibile sul sito internet: <https://socialhackathon.eventbrite.com/>

Le iscrizioni chiuderanno il 12 novembre 2017 alle ore 23:59, salvo diverse indicazioni comunicate sul portale e sui canali di comunicazione dei Promotori.

Le richieste di iscrizione verranno valutate, a insindacabile giudizio dei Promotori e saranno accettate salvo totale non conformità del profilo del partecipante con le finalità dell'Hackathon. La priorità verrà data all'ordine cronologico di ricevimento e fino ad esaurimento dei posti dedicati a ciascuna tipologia di partecipanti.

I partecipanti riceveranno conferma dell'iscrizione all'evento tramite messaggio di posta elettronica all'indirizzo indicato nel modulo di adesione. Nel caso l'indirizzo si rivelasse errato o comunque non fosse possibile consegnare l'e-mail, il Partecipante sarà considerato escluso.

I Partecipanti possono iscriversi anche come team precostituiti, segnalandolo all'interno del modulo di iscrizione, e compilando un modulo per ciascun membro del team. Ai fini di rispettare il criterio di valutazione che premia la multidisciplinarietà dei team, si suggerisce ai partecipanti che si presentano in team, di integrare anche altre persone iscritte individualmente durante l'Hackathon.

Regole di partecipazione

L'Hackathon viene inteso come evento ispirato dal desiderio di produrre un impatto sociale positivo e guidato dai valori della collaborazione, cooperazione e rispetto reciproco. Ciascun partecipante si prende quindi la responsabilità delle proprie azioni e parole in modo da favorire lo sviluppo del progetto del proprio e qualsiasi altro team.

I Promotori, a proprio insindacabile giudizio, si riservano il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon qualsiasi partecipante che non rispetti quanto previsto dal presente regolamento e dal senso comune: in particolare caso coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero Evento.

I partecipanti si impegnano inoltre ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- a. rispettare gli altri partecipanti;
- b. non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- c. evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;

- d. evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- e. non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- f. rispettare le norme privacy;
- g. tenere cura della propria ed altrui attrezzatura ed effetti personali portati all'Hackathon, per i quali i Promotori non possono essere ritenuti responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento;
- h. impegnarsi a utilizzare i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte dai Promotori;
- i. attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dai Promotori al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti.

Criteri di valutazione e Giuria

Le soluzioni prodotte dai Partecipanti saranno valutate secondo i seguenti criteri:

- rispondenza alla sfida dell'Hackathon;
- impatto positivo che l'idea andrebbe a generare;
- utilizzo innovativo delle tecnologie digitali;
- multidisciplinarietà del Team (sviluppatori, designer,...).

Saranno inoltre considerati come premianti ma non vincolanti i seguenti criteri:

- utilizzo di software libero;
- apertura del codice sorgente.

La Giuria incaricata di selezionare le proposte elaborate in base a tali criteri è composta da esperti selezionati dai Promotori. Le motivazioni della selezione della giuria saranno rese pubbliche durante la fase di premiazione a fine giornata o, qualora questo non fosse possibile, nei giorni immediatamente successivi. Il risultato del loro lavoro è da considerarsi comunque insindacabile.

Riconoscimenti

Ai primi tre Team selezionati verrà conferito un riconoscimento di 1.000 euro per team. I Promotori si riservano inoltre la possibilità di assegnare a uno dei team partecipanti una menzione speciale del valore di 500 euro, qualora il team si

distinguesse eccezionalmente nella soddisfazione di uno o più dei criteri di premiazione.

Tutti i riconoscimenti saranno erogati ai rappresentanti dei Team e hanno carattere di corrispettivo di prestazione d'opera e riconoscimento del merito personale a fronte della produzione di opere scientifiche e della presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale e ricadono pertanto nelle fattispecie di esclusione previste dall'[art.6, c.1, lettera A del DPR 430/2001](#).

Il rappresentante del team è un Partecipante o un'organizzazione fiscale a quest'ultima/o collegata. Ciascun team seleziona un proprio rappresentante durante l'evento con facoltà di cambiare nominativo nei 14 giorni successivi all'evento.

Al rappresentante del gruppo verrà effettuata l'erogazione del riconoscimento sotto forma di ritenuta d'acconto o saldo a fronte fattura. Tutti gli adempimenti fiscali e previdenziali sono da ritenersi compresi all'interno dell'ammontare del riconoscimento.

Il rappresentante del team si impegna ad utilizzare l'ammontare nelle modalità concordate con il gruppo. I Promotori non sono responsabili dell'adempimento di tale impegno.

Qualora il team o la sua maggioranza non riesca a selezionare un rappresentante entro 14 giorni successivi alla data dell'evento, il riconoscimento verrà erogato a un altro team, secondo l'insindacabile valutazione della giuria.

Manleva

Il Partecipante manleverà e terrà indenne i Promotori, nonché i loro collaboratori, da qualsiasi danno, pregiudizio, perdita, costo, spesa (anche legale), sanzione nel quale gli stessi dovesse incorrere per effetto della domanda o dell'azione di un terzo basata sulla violazione da parte del Partecipante di una qualsiasi delle condizioni del presente Regolamento o su sua condotta negligente o dolosa.

Proprietà intellettuale

I diritti di proprietà intellettuale relativi ai progetti che NON saranno selezionati tra i primi tre classificati dalla commissione resteranno integralmente in capo ai partecipanti che potranno utilizzarli in conformità ai termini ed entro i limiti espressamente previsti dal presente regolamento, da considerarsi sottoscritto dall'atto di iscrizione all'Hackathon stesso.

I Partecipanti dichiarano di essere i titolari di qualsiasi contenuto utilizzato nella redazione del Progetto e dichiarano di non violare alcuna norma a tutela del diritto d'autore o di altri diritti di terzi. A tale riguardo i Partecipanti esonerano esplicitamente i Promotori da qualsiasi responsabilità presente o futura in relazione ad un eventuale utilizzo illegittimo di detti contenuti.

La proprietà intellettuale dei vincitori rimarrà in capo ai partecipanti ma, come sopra descritto, in caso di costituzione d'impresa i Promotori avranno una prelazione su partnership e investimenti alle condizioni potenzialmente espresse da un terzo. La neonata impresa si impegna comunque per un periodo di almeno 12 (dodici) mesi a non intrattenere rapporti professionali, accordi o qualsiasi altra forma di collaborazione con soggetti in concorrenza con alcuno dei Promotori.

Inoltre Confcooperative, CoopUp, CoopWorking e/o una delle Cooperative comprese tra i promotori si impegnano a supportare, qualora lo ritenessero interessante e in linea ai propri obiettivi di sviluppo, la realizzazione di un pilota del progetto selezionato ai primi tre posti.

Condizioni generali

I Promotori si riservano il diritto, a propria esclusiva discrezione, di annullare, sospendere e/o modificare l'evento, o parte di esso, in caso di guasto tecnico, frode, o qualsiasi altro fattore o evento che non era anticipato o non è sotto il loro controllo.

Privacy

Ai sensi dell'articolo 13 del D. Lgs. 196/2003 (il "Codice Privacy"), i Promotori informano che il Trattamento dei dati personali dei Partecipanti indicati nella domanda di partecipazione, ivi compreso l'indirizzo di posta elettronica fornito, verranno utilizzati principalmente al fine di consentirne la partecipazione all'Hackathon, oltre che per l'adempimento di obblighi previsti dalla Legge.

I Dati potranno inoltre essere utilizzati in futuro per informare il Partecipante circa altre iniziative analoghe, sempre nell'ambito delle attività istituzionali dei Promotori e dei propri partner, per gli scopi previsti dalla L.580/93, come modificata dal D.Lgs. 23/2010.

Il trattamento avverrà mediante strumenti manuali, informatici e telematici. Nell'ambito delle suddette finalità, i Promotori potranno comunicare i dati personali in suo possesso a dipendenti, collaboratori e soggetti terzi dei cui servizi si avvale per le finalità su esposte o con i quali collabora per la realizzazione dell'Hackathon.

I Partecipanti, inviando richiesta di partecipazione, prestano altresì il proprio consenso alla comunicazione da parte dei Promotori, nonché dai loro collaboratori, dei dati relativi a ciascun team (nomi e cognomi dei componenti, nome del team, foto/video dei componenti del team nel corso della manifestazione, progetto presentato e materiali prodotti dal team) sia sul sito web della manifestazione sia agli organi di stampa. L'Interessato potrà in qualunque momento esercitare i diritti di cui all'art.7 del Dlgs.196/03 (accesso, aggiornamento, cancellazione, opposizione...), rivolgendosi al Titolare del Trattamento: Confcooperative Piacenza, Viale S.Ambrogio, 19 – 29121 Piacenza.

Partecipando all'evento, tutti i partecipanti consentono ai Promotori dell'evento e/o soggetti terzi da lui incaricati di utilizzare le informazioni personali e sul progetto per scopi di comunicazione e acconsentono, con l'azione di iscrizione all'Hackathon, al trattamento dei diritti di immagine, necessaria per la realizzazione e diffusione di servizi fotografici e video.