



Social Hackathon Umbria
4-7 luglio 2019 @ Foligno (PG)



COSA È #SHU2019?

"Un hackathon (anche conosciuto come hack day o hackfest) è un evento al quale partecipano, a vario titolo, esperti di diversi settori dell'informatica: sviluppatori di software, programmatori e grafici web. Un hackathon generalmente ha una durata variabile tra un giorno e una settimana. Tra le finalità che gli hackathon si propongono, oltre al tradizionale lavoro per la realizzazione di un software, c'è un numero crescente di esempi per i quali gli eventi assumono invece obiettivi didattici e sociali." da [Wikipedia](#)

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 unirvi 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.

Pertanto, **#SHU2019** intende supportare lo sviluppo di soluzioni digitali ad alto impatto ambientale offrendo percorsi di formazione di diversa durata e formato, per curiosi digitali o per aspiranti hacker, che si svolgeranno a partire da maggio 2019 per concludersi nella maratona digitale del **4-7 luglio a Foligno, in Italia**.

Contemporaneamente ai percorsi di formazione, lanceremo una call for ideas su tre ambiti tematici: *PROTEZIONE & SALVAGUARDIA*, *EDUCAZIONE & CONSAPEVOLEZZA* e *SMARTCITIES E SVILUPPO SOSTENIBILE*. Per ogni ambito selezioneremo le due idee più rilevanti che potranno essere sviluppate da **squadre di massimo 6 componenti** guidate da un team manager esperto. Durante le **48 ore di Hackathon**, le squadre potranno realizzare un pitch, un prototipo o un prodotto da presentare di fronte ad una giuria internazionale per l'assegnazione di un **premio digitale individuale del valore commerciale di 100€**.

Giunto alla sua quarta edizione, il Social Hackathon Umbria è un evento di livello internazionale che, nel corso degli anni, ha coinvolto:

- **120 tra NEETs, giovani disoccupati e rifugiati/richiedenti asilo** che hanno partecipato ad uno o più dei corsi di formazione preparatori, della durata media di 30 ore ciascuno, su Web Design, Strumenti di Collaborazione Online, e-Journalism, Easy Coding, Sviluppo Mobile App, Video digitale, Sviluppo Videogames, Digital Storytelling, produzione contenuti in Realtà Aumentata, Graphic Design;
- **60 tra organizzazioni no-profit, imprese sociali, associazioni, enti pubblici e innovatori sociali** di diversi Paesi europei che hanno applicato con una proposta innovativa per lo sviluppo di *soluzioni sociali a problemi e sfide sociali*;
- **200 studenti di scuola superiore** che hanno partecipato in diverse modalità all'evento: come membri dei team di co-creazione digitale, supportando il media coverage team, presenziando agli eventi paralleli e ai workshop;
- **18 soluzioni digitali concrete** (6 per anno e tematica: 2016 digitale per il no-profit – 2017 digitale per il patrimonio culturale – 2018 digitale per l'imprenditorialità e il lavoro) sviluppate e condivise sotto licenza CC BY-NC 3.0 IT

COME PARTECIPARE?

Partecipare a #SHU2019 è del tutto gratuito! Inoltre, grazie al supporto della Commissione Europea, l'Associazione Centro Studi Città di Foligno riesce a garantire la copertura totale delle spese di viaggio, vitto e alloggio per tutte le attività che svolgeranno durante l'Hackathon del 4-7 luglio.

Esistono tre modalità di partecipazione!

1. SOCIAL HACKER

Per chi già possiede **delle competenze digitali da mettere a disposizione della società** attraverso una competizione a squadre in cui ci si può aggiudicare anche un premio digitale del valore di 100€.

2. SOLUTION GIVER



Per chi vuole candidarsi con la sua organizzazione o come gruppo informale di giovani sotto i 35 anni per **sviluppare un'idea che risponda alle sfide di SHU2019**, incontrare esperti ambientali ed entusiasti digitali provenienti da tutta Europa e contribuire a salvare la nostra casa! Le sfide tematiche di #SHU2019 sono:

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, individuando 17 Obiettivi (SDGs - Sustainable Development Goals) e 169 target. 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.

3. STORYTELLER

Per chi vuole supportarci a raccontare le storie che renderanno #SHU2019 un evento indimenticabile, promuovendo le soluzioni digitali ad impatto ambientale sviluppate dai 6 team in gara e vivendo in prima persona l'organizzazione di un evento internazionale.

EVENTI COLLATERALI

Come nelle scorse edizioni, il Social Hackathon Umbria non sarà un evento per soli esperti del settore digitale! Già a partire da lunedì 1 luglio, infatti, saranno organizzati **numerosi laboratori e seminari** rivolti a diverse tipologie di partecipanti:

- Workshop internazionale con 25 tra esperti e volontari europei di protezione civile per la validazione e valorizzazione del MOOC prodotto nel contesto del progetto Erasmus+ "CiProVoT – Civil Protection Volunteers Training" - <https://ciprovot-project.eu/>
- Barcamp per la co-progettazione di un Flash Mob ad impatto ambientale da realizzare a chiusura del Social Hackathon Umbria 2019
- Presentazione dei progetti sviluppati dagli studenti del Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria della Sicurezza "Protezione e Sicurezza del Territorio e del Costruito" e dai ricercatori del laboratorio di ricerca internazionale I_Lab SmartCities Design
- Incontri con gli imprenditori locali per talent scouting e workshop con le buone pratiche di Startup Grind e del movimento B-Corp
- Laboratori e campus digi-ambientali per bambini e ragazzi in collaborazione con i facilitatori digitali del DigiPass Foligno

L'evento si concluderà **DOMENICA 7 LUGLIO** con la presentazione finale dei progetti realizzati dai partecipanti all'Hackathon 2019, la premiazione dei migliori progetti e il lancio dell'edizione 2020.



INFO ED ISCRIZIONI SU

www.socialhackathonumbria.it

