



Ministero delle Imprese
e del Made in Italy



COMUNE DI GENOVA

Hackathon: “Hack the ‘800 - L’innovazione al Museo”

Regolamento dell’iniziativa

Definizioni	3
1. Descrizione dell'iniziativa:	4
2. Luogo, data e ora dell'iniziativa	4
3. La challenge	4
4. Il programma della giornata	5
5. I partecipanti	6
6. Modalità di partecipazione e di formazione delle squadre	6
6.1 Iscrizioni	6
6.2 Composizione delle squadre	7
7. Strumenti informatici	7
8. Documenti	7
9. Prodotto finale	7
10. Impegni dei partecipanti	8
10.1. Status di partecipanti	8
10.2. Proprietà intellettuale	8
10.3. Dati personali e diritto d'immagine	8
10.4. Diritto di squalifica e di esclusione	9
11. Composizione della giuria	9
12. Vincitori	9
13. Premi	10
14. Annullamento e cambio date	10
15. Spese e catering	10
16. Altre disposizioni	10
17. Legge applicabile	10

Definizioni

Iniziativa: questo termine si riferisce all'iniziativa descritta nel paragrafo 1 del presente documento.

Partecipante/i: un partecipante è un soggetto che decide di prendere parte all'iniziativa descritta nel paragrafo 1 del seguente documento, accettando il presente regolamento.

Team: i partecipanti saranno divisi all'interno di team, ovvero gruppi di lavoro costruiti sulla base delle loro conoscenze per risolvere la challenge.

Challenge: rappresentata la sfida, punto di partenza, che sarà sottoposto ai team perché questi lavorino nella ricerca di una soluzione innovativa.

Soluzione/i: prendendo parte all'iniziativa, i partecipanti possono un'idea o una soluzione che risulterà essere il loro contributo/i alla challenge lanciata da questa iniziativa.

Giuria: gruppo di expert con il ruolo di selezionare la soluzione vincente, attraverso criteri oggettivi.

Pitch session: momento finale di presentazione delle soluzioni elaborate dai partecipanti.

1. Descrizione dell'iniziativa:

L'iniziativa è un evento della durata di un'intera giornata, dedicato ai giovani studenti delle scuole superiori di Genova, con l'obiettivo di stimolare la creazione di idee innovative per migliorare la comunicazione museale verso le nuove generazioni attraverso tecnologie, strumenti e modalità innovative. L'intento è migliorare il modo in cui i musei comunicano il proprio patrimonio culturale verso le nuove generazioni con l'obiettivo di avvicinarle a tematiche poco conosciute ma di grande rilevanza.

I partecipanti, organizzati in team, saranno chiamati a ideare soluzioni applicabili ai musei e alle istituzioni culturali. Per affrontare la challenge proposta, avranno a disposizione dati, documenti e materiali provenienti da diverse fonti, utili per sviluppare le proprie proposte.

Ogni team dovrà elaborare un'idea che tenga conto sia delle esigenze delle nuove generazioni sia di quelle degli operatori museali, privilegiando soluzioni praticabili, sostenibili e capaci di generare un impatto positivo a lungo termine. I progetti dovranno inoltre distinguersi per il loro valore innovativo, integrando nuovi approcci comunicativi.

L'evento rappresenta un'opportunità per i partecipanti di mettersi alla prova in un contesto stimolante e fuori dall'ambiente scolastico, imparando nuovi approcci di lavoro e confrontandosi con esperti del settore museale e del mondo professionale.

L'iniziativa è promossa dal Comune di Genova, realizzata da PwC Italy e I3P, con la collaborazione di Job Centre Srl.

2. Luogo, data e ora dell'iniziativa

L'iniziativa avrà luogo presso la sede di CTE Genova, in Via Prà 39, Genova (GE), si svolgerà giovedì 13 febbraio 2025 con inizio previsto alle 8:30 e termine previsto alle 18:45.

3. La challenge

La challenge prevede di proporre idee innovative per creare nuove modalità di comunicazione che rendano più facile comprendere, interagire e fruire le opere storiche del Museo del Risorgimento di Genova, adattandole alle esigenze ed alle sensibilità della generazione digitale.

La challenge sarà presentata ai partecipanti durante la prima fase della giornata. Sarà fornito, inoltre, materiale sufficiente per far sì che i partecipanti possano avere il contesto necessario per sviluppare la loro idea.

I partecipanti lavoreranno in team all'individuazione di una soluzione che verrà tradotta in un progetto da presentare innanzi ad una giuria di esperti che determinerà un vincitore.

4. Il programma della giornata

L'evento si svolgerà in una singola giornata il cui programma di massima prevede le seguenti attività:

Titolo	Descrizione	Timing
Accoglienza	Accoglienza e registrazione dei partecipanti presso la sede di CTE Genova di Prà	08:30 - 09:00
Presentazioni iniziali	Presentazione dei team che hanno organizzato l'evento, CTE Genova, PwC, I3P e Job Center.	09:00 - 09:20
Introduzione della giornata e della challenge	Introduzione del programma con rispettive regole dell'evento e della challenge da affrontare.	09:20 - 09:40
Creazione dei tavoli di lavoro	Divisione dei partecipanti nei gruppi di lavoro.	09:40 - 09:50
Warm-up	I partecipanti lavorano ad un Icebreaker (Marshmallow challenge) prima di entrare nel vivo del lavoro di gruppo.	09:50 - 10:20
Scopri il Museo del Risorgimento	Intervento di M. Angelini, referente del Museo del Risorgimento, per raccontare ai partecipanti i bisogni del museo, le iniziative di successo del museo e le loro aspettative per la giornata.	10:20 - 10:40
Pausa		10:40 - 11:00
Scopri come comunicano i musei	Attività di gruppo in cui i partecipanti, si confrontano e ricercano le modalità con cui altri musei comunicano la loro offerta in modo smart e digitale al fine di prendere ispirazione per le proprie idee.	11:00 - 11:30
Descrivi i tuoi need!	Assistiti dai coach, i partecipanti costruiscono una "Personas" della generazione digitale con cui si aspettano di comunicare identificando: aspettative, bisogni, hobby, canali social preferiti, ecc.	11:30 - 12:00
Costruisci la tua idea	Assistiti dai coach, i partecipanti si concentrano sull'individuazione della soluzione alla challenge iniziando la strutturazione dell'elaborato finale che	12:00 - 13:00

	vorranno presentare alla giuria.	
Pausa Pranzo		13:00 - 14:00
Prepara il Pitch	I partecipanti lavorano insieme ai coach nello strutturare la loro idea all'interno della presentazione che verrà utilizzata durante il pitch.	14:00 - 16:30
Pausa		16:30 - 17:00
Pitch session	I partecipanti espongono a turno la loro soluzione di fronte alla giuria (7 minuti di esposizione + 3 minuti di domande).	17:00 - 18:00
Vincitori e premiazioni	La giuria si riunisce e determina il vincitore della challenge, una volta decretato questo si procede con la premiazione e le foto di rito.	18:00 - 18:15
Rinfresco finale	La giornata si conclude con un rinfresco a conclusione dell'evento.	18:15 - 18:45

5. I partecipanti

La partecipazione al programma è gratuita, i posti disponibili sono 36 aperti a tutti gli studenti di scuole superiori del territorio di Genova. La giornata sarà riconosciuta agli studenti, in base agli accordi presi con i singoli IISS, come attività di PCTO, di orientamento (L. 197/2022, art. 1 comma 555) o come credito/i scolastico/i.

6. Modalità di partecipazione e di formazione delle squadre

6.1 Iscrizione e Registrazione

L'iscrizione all'evento avviene, tra gli Istituti di Istruzione Secondaria Superiore invitati, su base volontaria: gli aspiranti partecipanti si iscrivono mediante manifestazione di interesse al docente di riferimento.

Con la compilazione e firma del Modulo di iscrizione e consenso al trattamento dei dati personali, nonché la presa visione e accettazione dell'Informativa sulla privacy e del presente Regolamento viene formalizzata l'iscrizione. Suddetti documenti devono essere debitamente compilati e consegnati a JOB CENTRE SRL entro l'avvio dell'iniziativa.

All'apertura delle attività, il 13 febbraio 2025, i partecipanti verranno registrati fornendo le seguenti informazioni:

- Nome, cognome ed età
- La scuola di provenienza
- Indirizzo scolastico frequentato

Queste saranno trattate nel rispetto della normativa prevista dalla privacy policy in allegato

L'iscrizione implica l'accettazione del regolamento e della normativa sulla privacy.

L'organizzatore si riserva il diritto di rifiutare l'accesso ai locali dell'evento a persone non iscritte o per motivi di sicurezza.

6.2 Composizione delle squadre

I partecipanti partecipano in quanto singoli individui e non si potranno accettare iscrizioni di gruppo.

Nella fase di avvio dell'evento i partecipanti saranno divisi in gruppi secondo il loro background e con l'obiettivo di ottenere la maggior equità tra i team e gruppi multidisciplinari. I team saranno formati dal team dell'organizzazione con il supporto del personale scolastico delle scuole di provenienza degli studenti partecipanti coinvolti.

Ogni team nominerà un referente per le interazioni con l'organizzatore.

A ogni team sarà affiancato almeno un coach che aiuterà i partecipanti nelle varie fasi di lavoro e nella produzione del prodotto finale.

7. Strumenti informatici

Sarà assicurata una connessione Internet (wifi) per tutta la durata dell'evento e verranno messi a disposizione tablet e programmi informatici che garantiranno la possibilità ai team di creare le loro presentazioni e presentarle alla giuria di esperti. I partecipanti possono utilizzare anche dispositivi informatici personali.

8. Documenti

L'organizzazione fornirà materiali e dati di riferimento per fornire ai partecipanti informazioni sufficienti per poter comprendere a pieno la challenge proposta ed elaborare la propria soluzione.

9. Prodotto finale

Le squadre dei partecipanti presenteranno il loro progetto a fine dell'evento. Una giuria valuterà il team vincitore secondo le regole previste nel paragrafo 12.

I partecipanti utilizzeranno software, siti e applicativi a loro scelta, per produrre l'output richiesto (es. Canva, PowerPoint, Google Presentazioni, ecc). Sarà responsabilità dell'organizzazione mettere a disposizione accesso wi-fi, tablet e proiettore per poter produrre l'elaborato finale.

La presentazione verterà sull'esposizione dell'idea sviluppata dal team durante il corso delle sessioni di lavoro previste per la giornata di evento.

Le squadre dovranno consegnare all'organizzazione un elaborato consistente in:

- Una presentazione su slide della soluzione alla challenge sviluppata nel corso delle sessioni di lavoro di gruppo.

Il prodotto finale è riconosciuto, salvo il rispetto di licenze e brevetti eventualmente utilizzati, come proprietà intellettuale delle squadre. L'organizzazione e i suoi partner non ottengono nessun diritto di proprietà per il solo fatto della presentazione del prodotto finale.

I partecipanti di una stessa squadra 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.

10. Impegni dei partecipanti

10.1. Status di partecipanti

Il candidato alla partecipazione acquisisce lo status di partecipante esclusivamente dopo la conferma esplicita da parte dell'organizzatore della sua inclusione all'interno dell'iniziativa.

I partecipanti si impegnano a conformarsi alle condizioni descritte ai paragrafi 5 e 6 del presente regolamento. Essi o il loro tutore legale, se minorenni, sono i soli responsabili delle informazioni fornite.

I partecipanti si impegnano a rispondere, nel rispetto dell'informativa privacy in allegato, ad eventuali richieste di informazioni dell'organizzazione funzionali al corretto svolgimento dell'evento.

10.2. Proprietà intellettuale

Il partecipante si impegna a rispettare:

- tutte le licenze dei software e banche dati messi a sua disposizione;
- tutti i diritti di proprietà intellettuale di creazioni di terzi utilizzate;
- si impegna a tenere indenne l'organizzazione in caso di controversie, anche giudiziarie, con terzi o con partner;
- utilizzare i software forniti da parte dell'organizzatore ai soli fini della risoluzione della challenge e secondo le rispettive licenze concesse. Ogni abuso determinerà l'esclusione del gruppo dall'evento;
- che il prodotto finale del team di appartenenza sia originale e personalizzato e che non sia stato oggetto, in qualsiasi forma, di cessione a terzi, diffusione o pubblicazione;
- che il prodotto finale non sia stato editato o venduto.

10.3. Dati personali e diritto d'immagine

L'organizzazione o suoi 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. Qualora sia stato conferito debito consenso.

10.4. Diritto di squalifica e di esclusione

Oltre ai potenziali casi di squalifica precedentemente menzionati nel presente regolamento, l'organizzazione si riserva il diritto di squalificare il partecipante che non rispetti il regolamento, le persone coinvolte nell'attività, i materiali messi a sua disposizione e i locali dell'evento.

11. Composizione della giuria

La giuria sarà composta da un gruppo di esperti eterogenei, in grado di valutare differenti peculiarità relative ai prodotti finali esposti.

In particolare, la giuria sarà potenzialmente composta da:

- Un esperto/a del Museo del Risorgimento di Genova.
- Un esperto/a del team di CTE Genova
- Un esperto/a di Direzione Cultura Genova
- Un esperto/a di Job Centre
- Un esperto/a di PwC Italy
- Un esperto/a di I3P

La composizione della giuria sarà resa pubblica entro l'avvio dell'Hackathon. In ogni caso potrà essere modificata, per indisponibilità di uno o più membri in ogni momento da parte dell'Organizzazione.

12. Vincitori

La giuria eleggerà un team vincitore in base a criteri oggettivi di valutazione forniti dall'organizzatore ed attraverso un sistema a punti.

I progetti saranno valutati dalla giuria sulla base del prodotto finale consegnato dai team nonché sulla base dell'esposizione dello stesso, seguendo questi criteri principali:

- Completezza dell'output proposto (max 5 punti per giurato)
- Livello di pertinenza dell'idea rispetto alla challenge (max 5 punti per giurato)
- Innovatività dell'idea proposta (max 5 punti per giurato)
- Valutazione dell'esposizione dell'output (max 5 punti per giurato)

Ogni giurato potrà assegnare un massimo di 20 punti. Il team con il punteggio maggiore risulterà vincitore. In caso di pareggio di due team la giuria potrà riunirsi e votare a maggioranza il vincitore.

Ogni squadra avrà a disposizione 7 minuti per presentare il suo progetto alla giuria e 3 minuti per rispondere ad eventuali domande.

La giuria è sovrana ed il suo giudizio insindacabile. Ne consegue che nessun reclamo potrà essere accolto a seguito della designazione dei vincitori.

13. Premi

L'organizzatore mette a disposizione un premio per ogni partecipante al progetto equivalente a due biglietti omaggio d'ingresso ai Musei di Genova.

14. Annullamento e cambio date

In caso di eventi straordinari o altre circostanze che lo rendano necessario, l'organizzazione potrà annullare l'evento o spostarlo ad un'altra data

15. Spese e catering

L'organizzazione garantirà un catering per pranzo e aperitivo finale.

16. Altre disposizioni

Il partecipante o il suo tutore legale, se minorenni, riconosce di essere stato informato del fatto che sarà ritenuto il solo responsabile delle inesattezze contenute nel Modulo di iscrizione e consenso informato da lui compilato o del non rispetto degli obblighi contenuti nel regolamento.

17. 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. In caso di furto di oggetti o di loro perdita o danneggiamento dovuto a caso fortuito, l'organizzazione declina ogni responsabilità.

Firma del partecipante (se maggiorenne) o di chi esercita la responsabilità genitoriale (se minore):

1. **Studente partecipante (se maggiorenne)** _____
2. **Madre/Affidata/Tutrice** _____
3. **Padre/Affidatario/Tutore** _____

Luogo, data _____

(qualora il presente modulo venga firmato da un solo genitore, si intende che il genitore firmatario- visti gli articoli 316 co.1 e 337 co.3 del Codice civile, si assume ogni responsabilità in merito al fatto che le scelte e le autorizzazioni sottoscritte sono state effettuate con il consenso dell'altro genitore)