

Regolamento SIT&HACK 29-30 Maggio 2021

LA SFIDA

La sfida proposta dall'hackathon è di usare le potenzialità delle tecnologie innovative per realizzare **servizi di quartiere** che valorizzino il **commercio di prossimità** come driver di **coesione sociale**, creino **occasioni di lavoro dignitoso** per tutte e tutti favoriscano la **mobilità sostenibile**. Questi servizi devono essere in grado di produrre un **impatto economico e sociale positivo** e duraturo, anche con l'obiettivo di **migliorare la percezione di sicurezza e vivibilità del territorio** nelle ore diurne e serali.

VISIONE

La visione che deve guidare i partecipanti all'hackathon è quella di contribuire a società **coese, sicure, eque** che accompagnano e realizzano vite dignitose e significative per tutti i propri membri mettendo al centro il **lavoro** e che si impegnino nella creazione di strategie di **sviluppo** centrate sui **luoghi** e sulle **comunità** locali.

TREND

L'ultimo anno è stato caratterizzato da una serie di svolte e sconvolgimenti epocali che hanno influenzato radicalmente le nostre società a tutti i livelli, dal livello globale al livello locale. Anche nell'ambito del welfare e dei servizi sono in corso grandi trasformazioni, e in Italia sta vivendo un importante dibattito sul nuovo ruolo che lo Stato, il settore Privato e il Terzo Settore possono giocare in una nuova configurazione di welfare e *service delivery* basata sulle comunità e sulla prossimità. In questo dibattito, alcuni trend possono aiutarci a delineare la strada da percorrere. Innanzitutto, con la pandemia si è ripresentata con ancora maggiore forza la domanda di **lavoro dignitoso** da parte di alcune categorie particolarmente marginalizzate, su tutti i **giovani e i migranti**. Rispondere efficacemente a questa domanda sarà vitale per il futuro della società italiana, che in futuro dipenderà moltissimo dai propri giovani e dai "nuovi italiani". In secondo luogo, la pandemia ha accelerato lo sviluppo di **nuove abitudini di consumo** - ad esempio l'accresciuta richiesta di consegne a domicilio o la maggiore attenzione verso la sostenibilità ambientale e sociale - e **nuove domande di beni**, sia materiali che relazionali, come la necessità psicologica di coltivare i cosiddetti "legami deboli". Questi legami, piccole interazioni quotidiane non appartenenti ai legami forti (es famigliari e amicali), sono apparentemente superficiali ma in realtà molto importanti per costruire un senso di appartenenza a una comunità più ampia. A queste nuove abitudini di consumo i principali stakeholder economici della *gig economy* hanno risposto in molti casi con strategie economiche basate sullo sfruttamento e sulla massimizzazione del profitto a discapito della dignità del lavoro, aumentando ad esempio l'utilizzo dei "**rider**"

e peggiorandone le condizioni lavorative. Queste “nuove schiavitù”, comandate da algoritmi programmati senza tener conto dell’umanità e della relazionalità, non rispondono efficacemente a nessuna delle necessità espresse poco fa, anzi contribuiscono ad acutizzarle. In questo contesto, il **commercio di prossimità** durante la pandemia ha dimostrato di avere la capacità adattiva necessaria per riconoscere e rispondere con efficacia a queste domande, grazie alla sua presenza capillare nei territori e al suo forte legame con essi. Per questo esso può rivelarsi centrale nell’elaborazione di nuove strategie di sviluppo locale, welfare e *service delivery* basate su una collaborazione più stretta tra Terzo Settore, Stato e Privato, in cui gli attori del Privato possono assumersi una maggiore e più esplicita co-responsabilità sociale e comunitaria nei confronti dei territori in cui si trovano.

REGOLAMENTO

DEFINIZIONE E OBIETTIVI

Questo hackathon si propone di elaborare idee per lo **sviluppo di servizi innovativi** che:

- Creino opportunità di **lavoro dignitoso** e alternative alla gig economy;
- garantiscano una **distribuzione** di prodotti del commercio di prossimità **capillare** basata su **metodi di mobilità smart** ecologicamente ed economicamente **sostenibili**;
- favoriscano l’aumento delle **relazioni di fiducia** all’interno delle comunità grazie alla presenza di operatori “di prossimità” che sviluppano legami regolari con il territorio;

Questi servizi devono inoltre essere:

- **vantaggiosi** per tutti (cittadini e commercianti) e **comprensibili**, in particolare per persone vulnerabili, anziani, persone poco scolarizzate;
- **replicabili** in territori diversi, non tramite operazioni di standardizzazione ma di **adattamento al contesto**;
- economicamente **sostenibili**

MENTORSHIP

Mentors : Figure professionali esperte nel settore di competenza, si preoccuperanno di fornire criticità del problema proposto e di rispondere a eventuali domande da parte dei gruppi. I partecipanti all’hackathon andranno incontro a una serie di momenti di formazione e preparazione per la sfida.

In particolare, verranno trattati i seguenti temi con l’intervento degli esperti:

1. Le soluzioni digitali: digitalizzazione del commercio
2. La mobilità sostenibile

3. Il commercio di prossimità
4. Diritto del lavoro e lavoro dignitoso
5. Contestualizzazione sul commercio di prossimità in Città Metropolitana
6. Contestualizzazione nei territori di Top Metro Fa Bene
7. Le esperienze

DESTINATARI

Possono accedere alla sfida gli studenti e le studentesse iscritti/e ad un qualunque ateneo.

Verranno composti dei gruppi da 5 persone. È possibile iscriversi in team o in singolo. Ogni team dovrà nominare un leader che si occuperà di eventuali comunicazioni tra il gruppo e i mentors.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

L'iscrizione e la partecipazione sono gratuiti. Per partecipare è necessaria l'iscrizione entro e non oltre le 23:59 del 27 Maggio 2021 tramite l'apposito form <https://forms.gle/qCQFt3HcmJkfpwWo8> .

ORGANIZZAZIONE DELLE GIORNATE

L'evento è organizzato nelle giornate del 29 e 30 Maggio 2021.

L'intero hackathon si svolgerà sulla piattaforma di meeting online Zoom, il link per l'evento verrà fornito tramite la mail usata per l'iscrizione all'hackathon.

Il 28 Maggio verranno comunicati i gruppi per chi si è iscritto da solo, ed eventuali aggiunte per i gruppi con un numero inferiore alle 5 persone.

Gli organizzatori si preoccuperanno di produrre dei gruppi il più eterogenei possibili dal punto di vista dei percorsi universitari dei partecipanti.

Giornata del 29 Maggio

- 09:00 – 11:00 Presentazioni, introduzione e formazione
- 11:00 – 11:30 Pausa caffè, creazione delle stanze e networking per i team
- 11:30 – 13:00 Formazione
- 13:00 – 14:00 Pausa pranzo
- 14:00 – 19:00 Creazione delle stanze e brainstorming per i team (dalle 17:30 i mentor saranno disponibili per rispondere alle domande e dubbi dei team)
- 19:00 Conclusione della prima giornata

Giornata del 30 Maggio

- 9:00 Presentazione della giornata e creazione delle stanze
- 9:30 – 13:00 I team definiscono i dettagli della loro soluzione e si preparano per la presentazione

- 13:00 – 14:30 Pausa pranzo e valutazione delle idee da parte del comitato di valutazione
- 14:30 – 16:00 I primi 5 gruppi selezionati presenteranno le loro soluzioni a tutti i partecipanti
- 16:00- 16:30 Selezione del podio e proclamazione
- 17:00 Conclusione e assegnazione dei premi

MODALITÀ DI SELEZIONE DELLE IDEE PRESENTATE

La seguente tabella rappresenta i criteri per la valutazione delle idee presentate. I progetti proposti verranno valutati secondo i seguenti criteri:

1. Prossimità
2. Tecnologia e logistica
3. Lavoro
4. Mobilità

Criterio	Descrizione	Punteggio
<u>Prossimità</u>	Come viene valorizzata e garantita la prossimità del commercio locale con il territorio?	30
<u>Tecnologia e logistica</u>	Quali soluzioni logistiche vengono proposte per la gestione del servizio proposto? Come la tecnologia supporta e rende efficiente il servizio proposto? Quanto sono ambientalmente e socialmente sostenibili le soluzioni tecnologiche proposte?	25
<u>Lavoro</u>	Il servizio proposto mette al centro il lavoro dignitoso?	25
<u>Mobilità</u>	Come viene gestita la mobilità nel servizio proposto? Quanto è ambientalmente sostenibile? Quanto è smart?	20

PREMI

1° premio: partecipazione alla messa in opera del progetto, se ritenuto idoneo e implementabile, formalizzata tramite tirocini/progetti di tesi a seconda della situazione specifica di ogni partecipante.

2° premio: 50€ vince di spesa in prodotti dei mercati fa bene per ogni membro del team arrivato 2°.

3° premio: 20€ di buono spendibile presso la Trattoria Decoratori e Imbianchini per ogni membro del team arrivato 3°.

ACCETTAZIONE TERMINI E CONDIZIONE DELL'AVVISO, PROPRIETÀ INTELLETTUALE

A tutti i componenti del team è riconosciuta, a parità di titoli e diritti, la paternità della proposta e del progetto.

Con la presentazione dell'idea, i partecipanti alla hackathon accettano integralmente i contenuti del presente regolamento e dei relativi allegati e al contempo:

- Autorizzano espressamente Snodi a pubblicare l'idea di business presentata, ivi inclusa la diffusione su siti web facenti capo gli enti promotori.
- Assumono ogni responsabilità in merito alla paternità e alla originalità delle idee presentate;
- Assumono ogni responsabilità conseguente all'utilizzo, nell'idea di business presentata, di soluzioni tecniche o di altra natura che violino diritti di brevetto, di autore ed in genere di privativa altrui;
- si obbligano a tenere manlevati e indenni S-nodi, SITPolito, Politecnico di Torino e ogni media partner da qualsivoglia azione giudiziaria promossa contro di essi da parte di terzi che vantino diritti di autori o altri diritti sull'idea presentata, assumendo a proprio carico tutti gli oneri conseguenti, inclusi i danni verso terzi, gli oneri e le spese giudiziali e legali a carico degli stessi.

LEGGE APPLICABILE – PRIVACY

Il presente regolamento è soggetto alla legge italiana. Con la presentazione dell'idea di business, i partecipanti dichiarano espressamente di aver preso visione del presente Regolamento e di aver preso visione dell'Informativa resa ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR) e di aver preso, quindi, piena contezza delle finalità e modalità dell'ambito di comunicazione e diffusione dei dati personali trattati.



S-NODI

