

L'Università di Modena e Reggio Emilia - sede di Mantova (Unimore), in rete con la Fondazione Univer-Mantova e con il Comune di Mantova, promuove un hackathon per individuare soluzioni creative per migliorare la vita nelle città tramite servizi informatici innovativi.

Ospiti d'eccezione saranno **importanti aziende internazionali e del territorio** che metteranno a disposizione le proprie competenze e professionalità per affiancare i team nello sviluppo delle proposte. L'hackathon *SCIoTeM – Smart City, Internet of Things e Mobilità* si inserisce all'interno del progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" sostenuto da Fondazione Cariverona e promosso/realizzato da Camera di Commercio (Ente Capofila), Provincia e Comune di Mantova, Politecnico di Milano, Unimore, Promolimpresa - Borsa Merci, ForMa, Istituto Manzoni e Istituto Sanfelice (Istituto capofila della rete LTO Mantova).

OBIETTIVI

Ai partecipanti sarà richiesto di lavorare in team per **ideare, progettare ed eventualmente prototipare** soluzioni innovative per migliorare la vita nelle città tramite servizi informatici innovativi.

L'hackathon si concentrerà su diversi temi:

- **Smart Parking.** Individuare soluzioni innovative per il monitoraggio e la gestione dei parcheggi nella città (es., previsione della disponibilità dei parcheggi, analisi real-time dell'uso dei parcheggi).
- **Smart Mobility.** Individuare soluzioni creative a supporto della mobilità urbana (es. ride sharing, mobility as a service, sistemi di guida autonoma, sistemi di visione artificiale per analizzare i flussi di traffico).
- **Smart Light.** Individuare tecnologie e soluzioni creative per ottimizzare l'illuminazione urbana.
- **Smart Garbage Collection.** Individuare soluzioni creative a supporto della raccolta ottimizzata dei rifiuti (es. sensori intelligenti sui cassonetti e ottimizzazione della raccolta, identificazione tramite sensori di rifiuti abbandonati).
- **Smart Metering & Smart Utilities.** Individuare soluzioni innovative per l'ottimizzazione dei consumi (luce, gas e acqua) nelle città.

Le problematiche oggetto di studio saranno presentate da aziende e soggetti coinvolti nella gestione del territorio Mantovano.

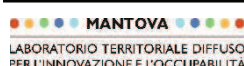
DATE E SVOLGIMENTO

SCIoTeM si svolgerà il **19, 20 e 21 Febbraio 2020** a Mantova presso la Fondazione Università di Mantova, in Via Scarsellini 2. L'Hackathon inizierà la mattina **del 19/02/2020** e terminerà il pomeriggio **del 21/02/2020** con la presentazione e la premiazione delle soluzioni progettate.

DESTINATARI

L'hackathon si rivolge ad informatici, sviluppatori, maker, pianificatori urbani, manager della mobilità

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con

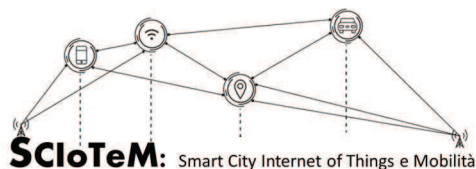


In collaborazione con



Con il sostegno di





e altre figure professionali che operano nel settore della progettazione di soluzioni innovative in ambito smart city.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione è totalmente **gratuita** ed è aperta a **massimo 40 partecipanti**.

Per **partecipare alla Call** è necessario inviare tramite mail a **ltomantova@unimore.it** il curriculum in formato europass e il modulo Allegato A completato e firmato **entro le ore 12.00 del 12 febbraio 2020**. Verrà effettuata una **selezione dei partecipanti** in base alla valutazione dei curricula, delle competenze e della motivazione presentate in concomitanza della domanda.

Il numero massimo di partecipanti potrà essere eventualmente esteso a seguito di accurata valutazione sulla base dei criteri sopra descritti.

I **team di lavoro** saranno composti da massimo 4 partecipanti, possibilmente con competenze eterogenee. Eventuali preferenze sulla composizione dei team potranno essere specificate nel modulo d'iscrizione nella tabella apposita. Nel caso i partecipanti non dovessero esprimere preferenze, i team saranno formati direttamente il primo giorno di hackathon.

CREDITI FORMATIVI

La partecipazione all'hackathon consentirà agli studenti del corso triennale di Ingegneria Informatica dell'Università di Modena e Reggio Emilia (sede di Mantova) di ottenere 1 credito formativo inserendo l'attività all'interno del piano di studi. E' possibile ottenere 1 ulteriore credito formativo, proseguendo l'attività progettuale in seguito all'hackathon al fine di sviluppare un prototipo della soluzione proposta.

PREMI

Tutte le soluzioni presentate dai team il 21 febbraio 2020 saranno valutate da una commissione di esperti che selezionerà tre progetti vincitori sulla base dell'originalità, funzionalità, innovatività, fabbricabilità e replicabilità assegnando i seguenti premi (ammontare lordo):

- 1500 € al primo team classificato;
- 1000 € al secondo team classificato;
- 500 € al terzo team classificato.

PROGRAMMA

Le tre giornate di lavoro saranno aperte da un **breve momento introduttivo** durante il quale gli organizzatori aiuteranno i partecipanti a formalizzare l'iscrizione e presenteranno il programma e le regole dell'hackathon.

Successivamente si terranno i saluti istituzionali e la presentazione dei temi progettuali sui quali dovranno lavorare i team.

Durante il tempo restante i partecipanti, suddivisi da parte degli organizzatori in **team di lavoro**, potranno sviluppare la propria proposta progettuale **affiancati da esperti** nei settori dell'informatica e della pianificazione urbana.

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con

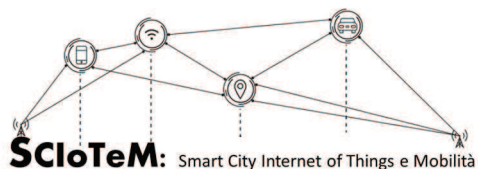


In collaborazione con



Con il sostegno di





Prima giornata – mercoledì 19 febbraio 2020

- 9.00 Accoglienza dei partecipanti.
- 9.30 Formazione dei team, spiegazione delle regole e delle modalità di progettazione.
- 10.00 Saluti e apertura dei lavori.
- 10.30 Introduzione al tema di progettazione con esperti.
- 13.00 Pranzo.
- 14.00 Avvio dei lavori da parte dei team affiancati dagli esperti.
- 17.30 Prima presentazione da parte dei team in un pitch di 1 minuto.

Seconda giornata – giovedì 20 febbraio 2020

- 9.00 Ripresa dei lavori da parte dei team.
- 13.00 Pranzo.
- 14.00 Ripresa dei lavori da parte dei team.
- 17.30 Seconda presentazione da parte dei team in un pitch di 1 minuto.

Terza giornata – venerdì 21 febbraio 2020

- 9.00 Ripresa dei lavori da parte dei team.
- 13.00 Pranzo.
- 14.00 Allestimento e ultimi ritocchi ai progetti e alle presentazioni.
- 16.00 Presentazione dei risultati.
- 17.00 Premiazione dei vincitori.

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di

