

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

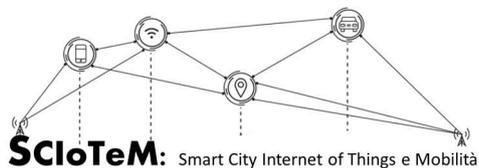


In collaborazione con



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

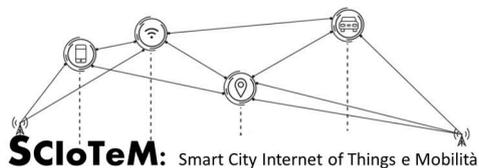


In collaborazione con



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

