



Daunia Rurale Creative Hackathon

Avviso

Contesto

Il DAUNIA RURALE CREATIVE HACKATHON è un'ATTIVITÀ PARTECIPATIVA finalizzata alla definizione della strategia di comunicazione del SICAT - Sistema Culturale Alto Tavoliere relativa in particolare ai canali ufficiali.

Il SICAT - Sistema Culturale Alto Tavoliere nasce dall'esigenza di creare un sistema integrato che consenta alle comunità locali, in prima istanza, di conoscere e riscoprire il patrimonio materiale e immateriale come importante risorsa identitaria, per poi essere in grado di comunicarlo ai turisti come offerta, integrata, unica e attrattiva.

Il SICAT è promosso dal Gal Daunia Rurale 2020, Gruppo di Azione Locale che opera nell'area dell'Alto Tavoliere delle Puglie e comprende i Comuni di San Severo, Apricena, Chieuti, Poggio Imperiale, San Paolo di Civitate, Serracapriola e Torremaggiore, nell'ambito dell'Intervento 4.1 previsto dal Piano di Azione Locale 2014-2020: "Valorizzazione e Promozione del Patrimonio Culturale materiale e immateriale dell'Alto Tavoliere".

Oggetto

Il Daunia Rurale Creative Hackathon rappresenta, all'interno del progetto SICAT, un momento cruciale nel coinvolgimento del territorio. Giovani creativi e innovatori saranno chiamati a prendere parte alla sfida lanciata dal Gal Daunia Rurale 2020, in una full immersion guidata e supportata da un facilitatore esperto e un tutor, utilizzando l'approccio tipico del Design Thinking.

Il Creative Hackathon è una metodologia partecipativa che permette di raggiungere diversi obiettivi:

- rafforzare la community coinvolta;
- valorizzare le idee innovative;
- favorire la collaborazione tra professionisti provenienti da ambiti lavorativi diversi;
- offrire un'occasione di apprendimento - challenge-based learning basata sulla sfida;
- offrire un'opportunità di crescita professionale;
- favorire la creazione di un nuovo network;
- sviluppare, in tempi brevi, servizi / idee di prodotto e dimostrarne la funzionalità e l'efficacia.



A chi si rivolge

Possono partecipare al Daunia Rurale Creative Hackathon creativi e innovatori provenienti dall'area dell'Alto Tavoliere e dei 7 comuni del GAL Daunia Rurale 2020 che abbiano competenze nei settori della comunicazione, della grafica, di internet e abbiano la voglia di mettersi in gioco e collaborare alla risoluzione della sfida in un contesto dinamico, competitivo e generativo. I partecipanti devono avere un'età compresa tra i 18 anni, compiuti, e i 35 anni.

Il presente avviso si rivolge, tra gli altri, a:

- comunicatori | copywriter | storyteller
- grafici | illustratori | sound & video artist
- fotografi | fumettisti | graphic novelist
- designer | architetti | scenografi | artisti
- social media manager | blogger | youtuber

Come partecipare

È possibile partecipare iscrivendosi gratuitamente tramite il form di registrazione, disponibile alla pagina <https://www.sicaltotavoliere.it/> allegando un CV di max 3 pagine, una lettera motivazionale, ed un link al portfolio.

Le iscrizioni saranno aperte **fino alle ore 23:59 del 7 aprile 2024.**

Selezione dei partecipanti

Una **commissione** presieduta dal Gal Daunia Rurale 2020 valuterà le candidature e successivamente selezionerà un minimo di 10 e massimo di 20 partecipanti, che saranno successivamente divisi in minimo 3 e massimo 5 team. Ogni team sarà formato da persone provenienti da almeno due aree di competenza diverse tra quelle elencate, a titolo esemplificativo, più sopra.

Il giorno **8 aprile** i candidati selezionati riceveranno una mail di convocazione per la giornata dell'hackathon.

Il giorno **9 aprile**, i candidati selezionati prenderanno parte ad un **incontro online** dedicato alla presentazione del progetto da parte di un coordinatore che introdurrà i vari temi, la vision del progetto e risponderà alle eventuali domande dei partecipanti.



Svolgimento dell'Hackathon

Il **Daunia Rurale Creative Hackathon** si terrà il giorno **11 aprile 2024**, presso il MAT – Museo dell'Alto Tavoliere di San Severo. I partecipanti saranno accolti dal gruppo di lavoro e divisi in **tavoli multidisciplinari** (max 5 persone), la contaminazione tra le diverse professionalità è fondamentale per la realizzazione di un **PoC operativo (Proof of Concept)** che risponda alla sfida con concretezza e innovatività e sia reale espressione di un'intelligenza collettiva.

I lavori saranno guidati da facilitatori e tutor che accompagneranno i team nelle diverse fasi:

- esplorazione delle loro idee (fase di brainstorming);
- elaborazione collettiva dell'idea (fase di sintesi delle idee emerse precedentemente);
- realizzazione del progetto;
- creazione del prototipo/mock-up grafico (laddove possibile);
- presentazione dei prodotti finali per il Pitch.

Dettaglio del programma

- 9:00 Apertura dell'evento, presentazione della sfida
- 9:30 Costituzione dei team multidisciplinari
- 10:30 Inizio delle attività
- 16:00 Consegna dei risultati
- 16:30 Presentazione Pitch (5 minuti ciascuno)
- 18:00 Selezione dei vincitori.

Per i partecipanti è previsto un catering.

Selezione dell'idea vincente

Una Giuria, composta da esperti in ambito culturale e turistico, selezionerà a fine giornata il Proof of Concept vincente.

Che cosa si ottiene vincendo il Daunia Rurale Creative Hackathon

Il team vincitore del contest sarà coinvolto, mediante formale incarico, nel gruppo di lavoro di professionisti incaricati dal GAL per lo sviluppo della strategia di comunicazione del SICAT, in particolare per quanto riguarda la realizzazione del sito web del SICAT e la definizione della campagna social.



Diritti di proprietà intellettuale

Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti nell'ambito del Daunia Rurale Creative Hackathon rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e titolari dei diritti. La riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte degli elementi relativi al Hackathon sono strettamente vietate. Tutti i dati e gli elementi forniti ai partecipanti all'Hackathon dal Gal Daunia Rurale 2020 rimangono nell'esclusiva proprietà e nell'esclusivo utilizzo di quest'ultimo. L'autorizzazione concessa ai partecipanti di utilizzare i dati e gli elementi forniti è limitata alla durata dell'Hackathon. Ciascun partecipante dichiara espressamente che ogni idea ovvero concept o parte di essi presentati nell'ambito dell'Hackathon è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun partecipante si impegna a manlevare sin d'ora il Gal Daunia Rurale 2020 da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

Il team vincitore del Daunia Rurale Creative Hackathon riconoscerà al Gal Daunia Rurale 2020 qualsivoglia diritto di sfruttamento economico, per tutto il mondo e senza limiti di tempo, delle idee ovvero del concept sviluppati nell'ambito dell'Hackathon, restando in ogni caso in capo al vincitore i diritti morali sulle idee e sul concept. Per ciò che attiene agli altri partecipanti al Daunia Rurale Creative Hackathon, il Gal Daunia Rurale 2020 riconosce agli stessi i diritti di proprietà intellettuale inerenti alle idee ovvero ai concept sviluppati e non assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso da parte di terzi delle idee ovvero dei concept sviluppati nell'ambito dell'Hackathon, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti del Gal Daunia Rurale 2020 a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

Autorizzazione ed utilizzo delle idee/concept

Fermo restando quanto previsto in relazione alle idee e al concept del team vincitore del Daunia Rurale Creative Hackathon, ciascun partecipante al contest acconsente ed autorizza il Gal Daunia Rurale 2020, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione delle proprie idee ovvero dei propri concept prodotti nell'ambito dell'Hackathon per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa al concorso di idee e all'Hackathon con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito Gal Daunia Rurale 2020, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo, entro il limite massimo di 2 anni dalla data di chiusura Daunia Rurale Creative Hackathon.

Per informazioni scrivere a:

info@sicaltotavoliere.it

