

WeACT³

Agire insieme

La Tecnologia per Arte, Cultura, Turismo, Territorio

Bando di Partecipazione

Maratona Digitale

We Act3

[dal 7 maggio 2018 al 21 maggio 2018]

PREMESSA

Le imprese componenti il Comitato “Innovazione e Cultura”, istituito dalla Associazione Civita e composto da Aziende Associate (Avvenia, Consorzio Glossa, DM Cultura PA, ENEA, Ericsson, Gruppo Dab, Logotel, Mastercard Italia, Oracle Italia, Vodafone e WindTre), hanno condiviso l’idea di sostenere un progetto comune volto a valorizzare le Gallerie Nazionali Barberini Corsini denominato WeAct³.

Le Gallerie Nazionali di Arte Antica di Roma, Palazzo Barberini e Galleria Corsini, di seguito “Gallerie”, hanno siglato un accordo con il Comitato “Innovazione e Cultura” con l’obiettivo di intraprendere iniziative che prevedano soluzioni prototipali tecnologicamente innovative per la valorizzazione delle Gallerie stesse.

Nell’ambito del progetto WeAct3, viene lanciata una sfida a creativi e visionari, per sviluppare un’idea di Museo del Futuro, un museo in cui la tecnologia sia al servizio della creatività, stimolando idee e proposte basate su una piattaforma IoT, che possano ripensare la connessione tra persone, opere e museo. L’unico limite è la propria immaginazione: ogni suggestione che sia portatrice di innovazione e immaginazione fuori dagli schemi potrà essere candidata al presente Maratona Digitale (anche definita Hackathon).

I progetti dovranno essere inediti e verranno vagliati da una giuria composta da esperti, provenienti da aziende del Comitato di Innovazione e della struttura museale. La giuria valuterà i vincitori per la realizzazione del progetto, dopo aver assistito ad un “pitch” da parte dei partecipanti selezionati.

Articolo 1 – IL TEMA

Nell'arco della durata della competizione, i partecipanti possono utilizzare le tecnologie con creatività e innovazione per prototipare idee, servizi e prodotti che sappiano riqualificare l'utilizzo di risorse e incentivare l'utilizzo di tool digitali, incrementare le iniziative di promozione, migliorare il percorso, aumentare la conoscenza del sito e migliorare l'esperienza del museo da parte del visitatore: la "museum experience".

ARTICOLO 2 – IL PREMIO

Le tre idee più innovative avranno la possibilità di:

1. essere testate sul Museo e sul relativo pubblico, a seconda delle loro caratteristiche, in via sperimentale per 6 mesi, tempo durante il quale potranno essere messe a punto revisioni e migliorie sulla base di una esperienza reale;
2. avere visibilità sul sito WEB delle Gallerie e dei partner costituenti il Comitato;
3. adoperare gratuitamente la piattaforma IoT Accelerator di Ericsson per 6 mesi.

Inoltre, solo il primo Team classificato in graduatoria, si aggiudicherà anche un contributo economico di € 3.000,00 (tremila euro) messo a disposizione dall'Associazione Civita.

Tutti i premi assegnati hanno carattere di corrispettivo di prestazione d'opera e riconoscimento del merito personale a fronte della produzione di opere scientifiche e della presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale e ricadono pertanto nelle fattispecie di esclusione previste dall'art.6, c.1, lettera A del DPR 430/2001.

Articolo 3 - REQUISITI DI PARTECIPAZIONE E CRITERIO DI AMMISSIONE

La partecipazione alla Maratona Digitale è gratuita ed è riservata alle persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni. La sfida è rivolta a sviluppatori, programmatori, designer, maker, esperti di comunicazione e di marketing, copywriter, data Analyst, art director: una maratona per caricare di energia innovativa l'esperienza del museo. Integrare nel team figure con competenze storico-artistiche costituisce valore aggiunto in fase di valutazione.

Sarà un'occasione per poter realizzare il proprio progetto grazie al supporto di mentor ed esperti che saranno presenti durante l'intero evento. Un'esperienza coinvolgente per conoscere persone che condividono la stessa passione per il digitale, le nuove tecnologie e per l'arte.

La partecipazione è aperta a gruppi già formati in sede di registrazione o a singoli individui che, dopo essersi registrati come tali, potranno creare il loro gruppo in loco (di seguito Team) autonomamente.

L'ammissione dei Team o dei singoli partecipanti alla competizione avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di iscrizione e sarà riservata a un numero massimo di 50 persone e comunque sarà gestita compatibilmente alle esigenze logistiche ed organizzative. Nel caso in cui il numero di richieste superi le 50 persone, gli organizzatori si riservano di effettuare una selezione dei Team e dei singoli iscritti al fine di favorire eterogeneità nei profili dei partecipanti.

Ogni partecipante può iscriversi a un solo Team. Ogni Team dovrà essere identificato con un nome scelto dai componenti. I nomi dei Team prescelti non devono in alcun modo far riferimento a società o a marchi di proprietà registrati o usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del Team dalla competizione.

I Team non potranno essere modificati durante la competizione. I partecipanti si impegnano a presentare progetti originali e non già elaborati/sviluppati per realtà museali analoghe.

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione alla Maratona Digitale, ciascun partecipante si impegna a utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messe a disposizione dall'organizzazione con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di buona condotta e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose.

I partecipanti alla Maratona Digitale prendono atto che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.

Articolo 4 – DATA E ATTIVITA' NELLE TAPPE PREVISTE

I partecipanti avranno un tempo di lavoro che coincide con la durata dell'evento di 3 settimane, così strutturate:

- 7 maggio 2018, ore 10:00 presso Ericsson Telecomunicazioni S.p.A. in Anagnina 203 - Roma
Attività prevista: presentazione della Maratona Digitale e una formazione per l'utilizzo della piattaforma IoT Ericsson. I partecipanti vengono edotti sull'ambiente software e sulla struttura della Maratona Digitale.
- 8 maggio 2018, ore 10.00 - presso Galleria Nazionale d'Arte Antica, Via delle Quattro Fontane 13 – Roma
Attività prevista: visita guidata al Museo
- 8 maggio 2018, ore 15:00 - presso Palazzo Corsini, Via della Lungara 10, - Roma
Attività prevista: visita guidata al Museo
- 21 maggio 2018, ore 9:30 - presso Sala dei Marmi presso Galleria Nazionale d'Arte Antica, Via delle Quattro Fontane 13 – Roma
Attività prevista: presentazione dei progetti proposti, valutazione e premiazione del vincitore

Per eventuali esigenze tecniche e organizzative gli organizzatori si riservano la facoltà di cambiare giorni, orari, e sede dell'evento dando comunicazione sul sito ufficiale delle Gallerie

(<http://www.barberinicorsini.org/evento/hackathon-barberinicorsini/>)

Articolo 5 – REGISTRAZIONE ALLA COMPETIZIONE E CONFERMA DI PARTECIPAZIONE

Per iscriversi alla Maratona Digitale è necessario registrare il Team o il singolo individuo compilando la scheda di iscrizione on-line sul sito delle Gallerie dalle ore 12:00 del 10 aprile 2018 ed entro le ore 12:00 del 1 maggio 2018, inserendo tutti i dati richiesti, con l'indicazione dei dati personali, l'accettazione del Regolamento e il rilascio del consenso al trattamento dei dati personali e all'utilizzo delle immagini e dei video da parte degli organizzatori che saranno realizzati nel corso dell'iniziativa.

Ciascun iscritto è consapevole che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sono veritiere e che ogni decisione presa dall'organizzazione della Maratona Digitale verrà accettata incondizionatamente. Eventuali registrazioni giunte incomplete o contenenti dati non veritieri determineranno l'esclusione dalla Maratona Digitale.

Per gli ammessi alla competizione si procederà, nella fase di accreditamento, alla verifica delle generalità dichiarate.

La registrazione non garantisce la partecipazione alla Maratona Digitale.

I Team o i singoli individui selezionati secondo i criteri indicati nel Regolamento riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione alla Maratona Digitale all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione.

Con la predetta comunicazione ufficiale verranno anche forniti tutti i dettagli dell'iniziativa e tutte le informazioni utili per raggiungere il luogo in cui si svolgerà la competizione.

Articolo 6 – GIURIA E CRITERI DI VALUTAZIONE

I lavori realizzati dai Team per la competizione saranno valutati da una Giuria qualificata, composta da rappresentanti del Museo e da esperti del mondo dell'innovazione e del digitale.

La Giuria analizzerà e valuterà, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, tutti i prototipi presentati dai partecipanti rispetto ai seguenti criteri di valutazione:

- allineamento ai principi ispiratori del comitato,
- livello di innovazione,
- “value proposition” dell'idea/concept e design ed esperienza utente,
- impatto economico per il museo,
- livello di sostenibilità economica,
- contributo agli obiettivi di sviluppo sostenibile (vedasi SDGs ONU)
- fattibilità per l'implementazione/deployment,
- Interdisciplinarietà (capacità di sfruttare diverse competenze di conoscenza e valorizzazione)

Per ogni criterio, ciascun membro della commissione assegnerà, al termine di ciascuna presentazione, un voto da 0 a 10 che concorrerà a determinare il posizionamento del Team nella classifica.

Risulteranno vincitori della Maratona Digitale i primi tre Team che avranno totalizzato il maggior punteggio. In caso di pari merito si procederà a una nuova votazione tra questo fino all'individuazione del team vincitore.

Articolo 7 – SVOLGIMENTO DELL'EVENTO

La Maratona Digitale inizierà alle ore 10:00 del 7 maggio 2018 e termina il 21 maggio 2018, giorno delle presentazioni delle proposte e premiazione del vincitore.

A partire dal momento di illustrazione dell'iniziativa presso Ericsson, i partecipanti si dedicheranno alla definizione e allo sviluppo dei progetti con l'obiettivo di realizzare dei prototipi e una presentazione da illustrare alla Giuria addetta alla valutazione.

Sarà permesso l'utilizzo di qualsiasi tecnologia. I Partecipanti lavoreranno con il proprio computer portatile/device e con altra attrezzatura hardware che ritenessero necessaria allo sviluppo e al design dell'elaborato nel corso dei giorni che seguono alla giornata di presentazione e comunque non oltre la giornata conclusiva.

I Team avranno a loro disposizione un gruppo di “mentor” con il compito di seguire da remoto, via email, e in orari e modalità che verranno comunicate il giorno dell'evento, e aiutare i partecipanti a definire l'idea progettuale e supportarli, durante i giorni della competizione, per gli aspetti tecnici e

di funzionalità della piattaforma, utili alla creazione del prototipo o mock-up. Sarà inoltre fornita anche la documentazione relativa all'uso della piattaforma IOT Accelerator di Ericsson attraverso le API selezionate.

I "mentor" non forniranno supporto per integrazione con prodotti di terze parti.

Nell'eventualità in cui un partecipante decida di abbandonare la competizione prima delle ore 9:00 del giorno 10 maggio, il prototipo mock-up realizzato non verrà valutato dalla Giuria e sarà automaticamente escluso dalla competizione.

Ogni progetto proposto avrà massimo 10 minuti per una pitch da rappresentare alla Giuria a partire dalle ore 9.00 del giorno 21 maggio, sono inoltre previste 5 minuti di domande e risposte.

Entro le ore 11:30 la Giuria, audite le proposte, esprime la sua valutazione, e apre la fase di premiazione. I primi tre classificati, sono chiamati a rappresentare, in una sessione aperta al pubblico, una sintesi del progetto proposto e/o del demo realizzato (3 minuti ciascuna). A seguito di questa presentazione viene annunciato il vincitore primo classificato.

Articolo 8 – SCENARIO TECNICO

I partecipanti possono usare parte di codice già scritto ed offerto da Ericsson (API di IoT Accelerator Platform) e/o sw opensource, etc., oltre al proprio PC Windows/MAC/Linux con eventuali devices necessari (es. smartphone/tablet, arduino/raspberry, cavi/adattatori/sensori). Gli "eventuali devices necessari" potranno essere integrati a livello di presentation layer e non a livello applicativo. I linguaggi di programmazione sono liberi.

Il materiale messo a disposizione dei partecipanti, da parte di Ericsson, consisterà in un set di dati, esposti tramite apposite API, relativo alla sensoristica installata nel Museo. In aggiunta e a corredo di queste informazioni, Ericsson suggerirà del materiale Open Source e Open Data che i partecipanti possono decidere di utilizzare nei propri progetti.

Articolo 9 – PROPIETA' INTELLETTUALE, MANLEVE E GARANZIE

Ciascun Partecipante garantisce, sotto la propria responsabilità, che il progetto sviluppato:

1. sarà creato durante l'evento ed è un'opera originale;
2. non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;
3. non violi altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
4. non costituisce l'oggetto di contratto con terzi;
5. non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione del museo o di qualunque altra persona o società;
6. non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona;
7. non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.
8. Inoltre, ciascun Partecipante dichiara che ogni progetto, prototipo o mock-up presentato e/o realizzato è di proprietà del Team che si assume l'onere e la piena responsabilità della tutela dello stesso e degli aspetti inventivi e/o originali attraverso i mezzi a tal fine apprestati dall'ordinamento (registrazione, brevetto o simili, a seconda dei casi);

9. prende atto che l'eventuale pubblicazione da parte del Museo, dell'Associazione Civita e di Ericsson, sui rispettivi siti WEB ed eventuali Social Network direttamente gestiti da essi, del prototipo o mock-up, comporterà la visibilità al pubblico e che il Museo non assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza attraverso l'accesso a siti internet e social network rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti del Museo per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

Articolo 10 – DIRITI D'IMMAGINE E PRIVACY

I partecipanti autorizzano Civita e le Gallerie al trattamento dei dati personali e all'utilizzo delle immagini e dei video realizzati nel corso dell'iniziativa. I dati registrati saranno inclusi in un database di proprietà dell'organizzazione, ai sensi della Protezione dei dati Personali.

Articolo 11 – CODICE DI COMPORTAMENTO

Saranno esclusi e allontanati i partecipanti che non rispettino quanto previsto dal presente Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero evento.

Articolo 12 – ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

La partecipazione alla Maratona Digitale è subordinata al rispetto delle regole stabilite e riportate nel presente Regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare in ogni sua parte all'atto dell'iscrizione.

Articolo 13 – FORO COMPETENTE

Per ogni e qualsiasi controversia dovesse insorgere in ordine al presente Regolamento e alla competizione sarà competente in via esclusiva il Foro di Roma.