

21/06/2016

# generation

# 0101



CENTRO STUDI  
CITTÀ DI FOLIGNO

## Comunicato Stampa

### SOCIAL HACKATHON UMBRIA 2016

Il prossimo 06-10 luglio 2016, l'**Associazione Centro Studi "Città di Foligno"** organizza il primo Social Hackathon Umbria presso la sede distaccata dell'Università di Perugia in Via Oberdan 123, nel centro storico di Foligno (PG).

L'evento, patrocinato dalla Regione Umbria e dal Comune di Foligno, è realizzato nel contesto del progetto europeo Erasmus+ "**Generation0101**" e viene supportato dalla campagna Europea **eSkills for Jobs 2016** sul tema delle competenze digitali, in favore della crescita quantitativa e qualitativa dell'occupazione, coordinata in Italia da Anitec Confindustria.

#### #COSA SIGNIFICA "HACKATHON"

"Un hackathon (anche conosciuto come hack day o hackfest) è un evento al quale partecipano, a vario titolo, esperti di diversi settori dell'informatica: sviluppatori di software, programmatori e grafici web. Un hackathon generalmente ha una durata variabile tra un giorno e una settimana. Tra le finalità che gli hackathon si propongono, oltre al tradizionale lavoro per la realizzazione di un software, c'è un numero crescente di esempi per i quali gli eventi assumono invece obiettivi didattici e sociali." da [Wikipedia](#)

#### #SHU2016 DIGITALE PER IL NO PROFIT

A partire da **maggio 2016**, sette corsi di formazione su diverse competenze digitali sono stati attivati in preparazione dell'Hackathon. I corsi sono principalmente rivolti a **giovani sviluppatori, video-maker e designer**, i quali parteciperanno all'Hackathon formando delle squadre per lo sviluppo delle soluzioni digitali no-profit.

**17 organizzazioni**, provenienti da tutta Italia, hanno risposto al bando #SHU2016 proponendo progetti di sviluppo digitale a favore di specifiche problematiche ed iniziative sociali. Le soluzioni digitali per le idee presentate dagli enti no-profit potranno essere sviluppate da **squadre di massimo 6 componenti** guidate da un team manager esperto. Tutti i componenti del team, che svilupperà il prodotto digitale ritenuto migliore dalla giuria, si aggiudicheranno un **tablet del valore commerciale di € 400,00**.

#### #GLI EVENTI COLLATERALI

Generation 0101 – Centro Studi Città di Foligno

Project website: [www.generation0101.eu](http://www.generation0101.eu) – Email: [europacstudi@gmail.com](mailto:europacstudi@gmail.com)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Il Social Hackathon Umbria 2016 non è un evento per soli esperti del settore digitale! A partire da mercoledì 6 luglio, infatti, saranno organizzati **numerosi laboratori e seminari** rivolti a diverse tipologie di partecipanti:

- **MERCOLEDÌ 06 LUGLIO**

"Social Computing: l'artista e le applicazioni nel social media-networking"

*progetto a cura di VIAINDUSTRIAE*

**Mostra-installazione / videoscreening** dal 6 luglio al 10 luglio

**Presentazione del catalogo** giovedì 6 ore 18:00

- **GIOVEDÌ 07 – SABATO 09 LUGLIO**

Un BarCamp dedicato a **tutti coloro che operano nel sociale** ed hanno un'idea digitale da condividere e sviluppare! Il BarCamp di #SHU2016 è un **"non laboratorio" di**

**WebDesign** che si terrà nel cuore dell'Hackathon, per tre giorni consecutivi, dalle ore 9:00 alle ore 13:30.

- **GIOVEDÌ 07 – VENERDÌ 08 LUGLIO**

Avrà inizio con #SHU2016 un percorso sperimentale per la **progettazione di unmuseater della Giostra della Quintana**. Il laboratorio, realizzato in collaborazione tra **Centro Studi, Ente Giostra e Stati Generali dell'Innovazione**, sarà partecipato da 2 rappresentanti di ogni rione. I risultati verranno presentati **domenica 10 luglio, in occasione dell'evento di chiusura dell'Hackathon**.

- **VENERDÌ 08 LUGLIO**

"Malattie rare, diritti sociali ed arti digitali: verso un *melting pot* per sanità e sociale?".

Laboratorio del **Centro Nazionale Malattie Rare dell'Istituto Superiore di Sanità** in collaborazione con l'Associazione senza scopo di lucro **MatEr – Movie, Art, Technologies & Research** e la **Fondazione Fabbrica della Pace – Movimento Bambino Onlus**. Tra gli altri esperti saranno presenti: **Domenica TARUSCIO**, Direttore del Centro Nazionale Malattie Rare – Istituto Superiore di Sanità, e **Maria Rita PARSI**, Membro del Comitato Onu per i diritti dei Fanciulli/e e Vicepresidente Fondazione Fabbrica della Pace e Movimento Bambino Onlus.

- **SABATO 09 LUGLIO**

- **ORE 8:30-14:00**

**Open data e digitalizzazione dei servizi!** Questi i focus principali di **#AUFoligno**, la tavola rotonda sull'Agenda Urbana del Comune di Foligno organizzata in occasione di #SHU2016. Un incontro in cui si intende continuare la strada intrapresa dal Centro Studi con il convegno **"Dall'agenda urbana alla città intelligente"** nell'ambito dell'iniziativa **"Foligno progettare smart cities"**.

- **ORE 15:00-18:00**

I **CoderDojo** sono gruppi formati da volontari diversi di città in città il cui scopo è **avvicinare i bambini al mondo della programmazione**. Attraverso programmi visuali (come **Scratch**) il bambino utilizza il mouse per programmare dei movimenti o dei suoni all'interno di un ambiente virtuale.

- **ORE 15:00-16:30**  
Seminario "**Uso consapevole della rete e libertà digitale**" a cura di *LibreItalia* (Emma Pietrafesa, Sonia Montegiove) rivolto a **genitori, insegnanti, educatori**.

L'evento si concluderà **DOMENICA 10 LUGLIO** con la presentazione finale dei progetti realizzati dai giovani sviluppatori dell'Hackathon 2016, la premiazione del miglior progetto e il lancio dell'edizione 2017.

Per registrarsi è sufficiente visitare il sito Internet di #SHU2016 all'indirizzo [www.socialhackathonumbria.info](http://www.socialhackathonumbria.info), selezionare l'evento al quale siete interessati e compilare il modulo in fondo alla pagina.

LOGO DELL'EVENTO



# #SHU2016

# Social Hackathon Umbria 2016

 #SHU2016



-  Hackathon
-  Barcamp Digitale
-  Coderdojo
-  Rete e libertà digitale
-  Quintana 3D
-  Social Computing
-  #Aufoligno
-  Arti digitali applicate

**6-10 LUGLIO - Centro Studi Città di Foligno**

Via Guglielmo Oberdan, 123, Foligno

**5 giorni di eventi tra sociale e digitale**



powered by:



[www.socialhackathonumbria.info](http://www.socialhackathonumbria.info)