



# #INNOTV

## Innovation Lab Treviso



CITTÀ DI TREVISO



COMUNE DI CARBONERA



CITTÀ DI RONCADE



COMUNE DI SILEA



CITTÀ DI VILLORBA

INNOVATION LAB #INNOTV - TREVISO  
CUP: B49C2000000006

### HACKATHON

—

YOUNG NEWS: L'INFORMAZIONE RIPENSATA DAI RAGAZZI



## Premessa

L'Hackathon "YOUNG NEWS: L'INFORMAZIONE RIPENSATA DAI RAGAZZI" oggetto del presente Regolamento è un'iniziativa di #INNOTV, sviluppata con la collaborazione di Telefono Azzurro.

## La Challenge dell'Hackathon

**Nella società odierna ragazze e ragazzi sono quotidianamente esposti ad un flusso massiccio di informazioni sull'attualità, di notizie e aggiornamenti, che sono veicolati da molteplici canali, spesso privi di filtri e di strumenti utili a verificare veridicità delle notizie stesse e affidabilità delle fonti, peraltro non sempre chiaramente dichiarate. Rispetto a questo fenomeno, i giovani possono diventare soggetti attivi nel governare i meccanismi attraverso i quali l'informazione arriva sui loro device. La sfida che propone questo hackathon è quella di immaginare un format innovativo per la diffusione delle notizie a favore dei più giovani. Come si può rendere più interessante e a misura di ragazzo il modo di presentare le notizie? Quali tecnologie possono essere messe in campo per sviluppare una soluzione innovativa in questo ambito? Quale tipo di multimedialità può risultare effettivamente più efficace nel 'parlare il linguaggio dei giovani'? Quali canali dovrebbe sfruttare il format per raggiungere al meglio e in maniera capillare il suo pubblico?**

## REGOLAMENTO

1. Obiettivo dell'Hackathon (Challenge) è presentare alla giuria la miglior "Proposta" che descriva nuove idee per un format innovativo rivolto ai giovani per una informazione di qualità. La proposta dovrà tenere conto della descrizione dell'idea in senso stretto e anche della rete dei soggetti coinvolti (ad esempio: i media tradizionali, l'ordine dei giornalisti, i portali di informazione, ecc.) e delle modalità con cui l'iniziativa potrà essere diffusa. Grande attenzione, infatti, deve essere posta sulla fattibilità dell'idea e sulle modalità o i canali di ingaggio del target (ad es: come possiamo far conoscere la nuova proposta al target? Che interesse ha a seguire il format? Come possiamo assicurarci che il target sarà coinvolto nel medio periodo?);
2. L'iscrizione all'Hackathon avviene tramite la compilazione di un form on-line: <https://forms.gle/Nzc3w91EoWg5NxCD8>. Gli iscritti saranno organizzati in squadre di minimo 3 persone fino ad un massimo di 8 persone;
3. Successivamente all'iscrizione ciascun partecipante riceverà un insieme di input utile ad approfondire il tema della informazione rivolta ai giovani;
4. Ciascuna squadra lavorerà ad una "Proposta" che risponderà alla challenge mediante scelte, linguaggi e proposte di originale interpretazione a cura degli Autori e delle Autrici (membri della squadra);
5. La Proposta consisterà in un'idea che abbia le caratteristiche di essere trasformabile in un progetto fattibile sia tecnologicamente che economicamente e che risponda almeno ad un bisogno identificato e analizzato dalla squadra;

6. La Proposta dovrà essere descritta nelle sue parti includendovi elementi di processo, servizi, cose, interfacce. Nello specifico, ciascun Team produrrà un:
  - a. PITCH DI PRESENTAZIONE ORALE - DESCRIZIONE IDEA, nella forma che riterrà più opportuna (relazione, video, presentazione, ecc.);
7. L'evento si terrà in data martedì 14 giugno 2022, dalle ore 09.00 alle ore 18.00 circa, presso gli spazi della Provincia di Treviso, Via Cal di Breda 116 – Treviso;
8. I lavori e le realizzazioni a cura dei partecipanti dovranno svolgersi nella sede individuata, con gli strumenti e nel tempo a disposizione stabiliti dall'organizzazione. All'inizio dell'Hackathon saranno illustrate le metodologie, gli strumenti e le fasi da seguire. L'organizzazione metterà a disposizione di tutte le squadre alcuni facilitatori (mentor) che li seguiranno durante tutte le fasi per supportarli nell'elaborazione;
9. Le Proposte saranno presentate alla Giuria il giorno martedì 14 giugno 2022 alle ore 16.15 ossia allo scadere del tempo assegnato ai Gruppi di lavoro. La presentazione consisterà in un breve pitch che avrà lo scopo di visualizzare l'idea e la proposta di valore;
10. La Giuria Tecnica valuterà tutte le Proposte che saranno presentate, rispetto ai seguenti cinque criteri contrassegnati da A ad E:
  - a. INNOVATIVITÀ: originalità e centratura rispetto alla challenge proposta (1-10)
  - b. UTILITÀ: rispondenza ad uno o più specifici bisogni individuati (1-10)
  - c. FATTIBILITÀ: possibilità di eseguire il progetto e completezza del business model (1-10)
  - d. IMPATTO: chiara identificazione di outcome misurabili e scalabilità (1-10)
  - e. PRESENTAZIONE: qualità dell'esposizione orale e del prototipo (1-10).
11. Le proposte saranno posizionate in una graduatoria al cui punteggio complessivo concorreranno tutti i criteri di valutazione;
12. I membri delle squadre che hanno lavorato come Autori ed Autrici alla Proposta prima classificata vinceranno l'Hackathon e riceveranno un riconoscimento. Potranno essere inoltre assegnate ulteriori premialità rispetto ai criteri di valutazione;
13. La partecipazione all'iniziativa implica la totale accettazione delle condizioni disciplinate nel presente Regolamento, che i partecipanti dichiarano di aver letto, compreso e accettato;
14. I dati acquisiti verranno trattati con modalità manuale e informatica e saranno utilizzati esclusivamente per le finalità relative al procedimento amministrativo per il quale gli stessi sono stati comunicati, secondo le modalità previste dalle leggi e dai regolamenti. Ai sensi dell'Art. 13 del Regolamento UE 2016/679 e della normativa nazionale vigente, così come modificata dal suddetto Regolamento (D. Lgs. 196/2003 cd. "Codice in materia di protezione dei dati personali o Codice" e D. Lgs 101/2018), i dati forniti dal partecipante

alla presente iniziativa saranno trattati da #INNOTV e dai soggetti eventualmente incaricati della raccolta e dell'istruttoria esclusivamente per le finalità del presente Regolamento e nel rispetto dell'art. 13 della sopraccitata legge.

## PROGRAMMA DELL'EVENTO

- Ore 09.00 Registrazione Partecipanti
- Ore 09.30 Saluti istituzionali
- Ore 09.45 Presentazione del programma, temi e finalità dell'hackathon
- Ore 10.00 Presentazione e lancio della Challenge e composizione gruppi
- Ore 10.15 Avvio attività dei piccoli gruppi di lavoro:
  - Analisi dei bisogni: sono esaminati alcuni input dal territorio
  - Brainstorming: generazione di idee e soluzioni per rispondere alla challenge
  - Condivisione: le idee generate nel brainstorming vengono condivise
  - Clusterizzazione: le idee vengono ordinate e viene attuata la selezione
  - Descrizione Idea: il gruppo formula titolo e descrizione sintetica dell'idea
  - Sviluppo idea: descrizione elementi del modello e bozzetto di prototipo
  - Affinamento dell'idea: avanzamento prototipo ed elementi del modello
  - Revisione e migliorie da input facilitatori
  - Finalizzazione dell'idea
  - Preparazione del pitch da presentare
- Ore 16.15 Avvio Pitch (valutazioni a cura della Giuria)
- Ore 17.00 Lettura dei risultati Hackathon e premiazione
- Ore 17.30 Conclusioni
- Ore 18.00 Fine evento