

## Sommario

1. Cos'è CREATHON .....	2
2. Data e luogo dell'evento .....	2
3. Obiettivi di CREATHON e destinatari .....	2
4. Concept 2017 .....	3
5. Modi e termini di iscrizione .....	4
6. Regole di partecipazione .....	4
7. Giuria Tecnica e criteri di selezione .....	5
8. Supporto Business Plan e Mentoring .....	5
9. La Maratona .....	5
10. Prodotto finale .....	6
11. Giuria Plenaria e criteri di valutazione .....	7
12. Premi .....	7
13. Proprietà .....	8
14. Privacy .....	9

Powered by



Con il sostegno di



Partner 2017



COMUNE DI RECANATI



# REGOLAMENTO

## 1. Cos'è CREATHON

CREATHON è l'hackathon per la cultura che si svolge ogni anno a LuBeC – Lucca Beni Culturali, durante la seconda settimana di ottobre, una maratona di idee che chiama a raccolta fino a 15 team di creativi, sviluppatori e fabbricatori digitali, che in 24 ore non stop danno vita a nuovi progetti e/o prodotti virtuali o reali nell'ambito e per la fruizione dei territori digitali, puntando su innovazione, allargamento dei pubblici e sostenibilità.

CREATHON nasce dall'esperienza di Promo PA Fondazione, ed è sostenuto dal Polo Tecnologico Lucchese.

Per l'edizione 2017 la maratona è organizzata nell'ambito di RETIC - REte Transfrontaliera del sistema di incubazione per nuove imprese TIC, finanziato nell'ambito del Trasfrontaliero Italia Francia Marittimo.

Partner di questa edizione sono inoltre il Comune di Recanati e la Fondazione Giacomo Puccini di Lucca, che propongono i **temi per questa edizione 2017: Giacomo Leopardi per Recanati e Giacomo Puccini per Lucca.**

La selezione dei 15 team che si sfideranno durante la competizione avverrà secondo quanto riportato nel presente regolamento all'art 5.

Poiché Creathon 2017 si svolgerà nell'ambito di un progetto Trasfrontaliero Italia Francia Marittimo sarà prevista, ove necessario, una traduzione in lingua francese di tutti i materiali.

## 2. Data e luogo dell'evento

CREATHON si svolgerà il 12 e 13 ottobre al Real Collegio di Lucca, in Piazza del Collegio 1, nell'ambito di LuBeC 2017 – [www.lubec.it](http://www.lubec.it).

La sfida avrà inizio alle ore 9.30 di giovedì 12 ottobre e terminerà alle 9.30 di venerdì 13 ottobre, per una 24 ore non stop. A seguire, nella giornata del 13 ottobre, si terranno le presentazioni alla giuria (10.00 – 12.00), la fase di valutazione a porte chiuse (12.00 – 17.30) e la proclamazione dei vincitori (18.00).

La Segreteria organizzativa si riserva la facoltà di modificare giorni, orari, e sede dell'evento, per sopravvenute esigenze tecniche e logistiche, dandone tempestiva comunicazione agli aventi diritto.

## 3. Obiettivi di CREATHON e destinatari

CREATHON si pone l'obiettivo di stimolare la comunità dei creativi a proporre soluzioni a base tecnologica destinate all'utenza dei territori culturali, premiando i team che presenteranno prodotti

Powered by

Con il sostegno di

Partner 2017

e servizi utili a favorire la fruizione di cultura e pensati come parte di un ecosistema per migliorare la vivibilità interna e la visibilità esterna dei territori, favorendone contestualmente l'innovazione digitale e l'ampliamento della conoscenza.

Le idee elaborate durante la 24 ore di creatività potranno:

- sviluppare servizi e soluzioni per il sistema culturale nella sua accezione più ampia;
- integrare patrimonio materiale e immateriale;
- stimolare un più ampio accesso diretto alle risorse dei territori attraverso l'uso delle tecnologie;
- favorire il raggiungimento e l'ampliamento dei pubblici;
- creare prodotti e servizi per migliorare il posizionamento dei territori culturali verso fasce di pubblico differenziate.

#### 4. Concept 2017

Per l'edizione 2017 i team svilupperanno prodotti e/o servizi sui **due casi identificati**, che rappresenteranno il campo di prova della creatività dei "fabbricatori digitali".

Per i 2017 i casi di studio saranno due:

- **Giacomo Puccini e Lucca**
- **Giacomo Leopardi e Recanati**

Obiettivo generale della maratona sarà far scaturire prodotti e servizi che valorizzino il rapporto tra l'artista, il territorio e le sue produzioni, attraverso narrazioni che coinvolgano un pubblico ampio e permettano di comprendere il forte legame identitario tra i luoghi, le opere e le personalità degli artisti.

- a) Sarà inviato a tutte le squadre selezionate, che avranno confermato la partecipazione, un documento di briefing con le specificità del progetto per le due categorie e il relativo budget di riferimento dato dai Partner.
- b) Il prodotto/servizio creato dovrà essere pensato per il mercato e il piano economico finanziario da presentare con l'idea progettuale in gara, dovrà dimostrare la sostenibilità nel medio e lungo periodo.
- c) I vincitori saranno due, uno per ogni caso di studio e riceveranno ognuno un premio in denaro, secondo quanto previsto **all'art 11**.
- d) Rispetto alla realizzazione dei prodotti/servizi ideati durante la gara gli enti Partner potranno decidere di commissionarne o meno la realizzazione, a loro insindacabile giudizio, Indipendentemente dalla graduatoria di gara.
- e) Per i Team provenienti da paesi partner del progetto RETIC, l'organizzazione fornirà supporto in lingua Francese, all'apertura, alla chiusura e nella fase di presentazione della maratona. Durante la maratona sarà presente una hostess/ steward in grado di assistere i partecipanti in lingua francese.

Powered by

Con il sostegno di

Partner 2017

## 5. Modi e termini di iscrizione

L'iscrizione a CREATHON dovrà essere effettuata esclusivamente on-line sul sito [www.creathon.it](http://www.creathon.it), accettando i termini del regolamento e allegando quanto richiesto nel form di registrazione. Si ricorda che è obbligatorio fornire i contatti telefonici diretti di ogni membro del team.

**Sarà possibile iscriversi dal giorno giovedì 6 luglio, fino al 10 settembre 2017 incluso.**

## 6. Regole di partecipazione

L'iscrizione a CREATHON è completamente gratuita ed aperta a tutti coloro che, a partire dai **18 anni compiuti**, con il loro Team intendono accettare la sfida lanciata dalla maratona e dal tema del 2017.

Per iscriversi a CREATHON è necessario organizzare una propria squadra multidisciplinare e nominare un capogruppo. **Ciascun Team** dovrà avere **minimo 2**, massimo **4 componenti**, di cui almeno uno laureato in materie umanistiche (laurea magistrale e/o laurea conseguita con vecchio ordinamento).

La partecipazione è riservata ad un numero massimo di **15 team**. Tuttavia, l'organizzazione, si riserva la facoltà di ampliare o diminuire il numero dei team ammessi.

Per iscriversi a CREATHON è necessario registrare il proprio Team compilando la scheda di iscrizione on-line sul sito [www.creathon.it](http://www.creathon.it), allegando i CV personali ed eventualmente un massimo di n.3 schede sintetiche di progetti precedentemente effettuati attinenti al tema generale della competizione (innovazione e cultura).

- a) **Caposquadra:** Al momento dell'iscrizione ogni squadra dovrà designare un "caposquadra", rappresentante sia nelle fasi di comunicazione, sia in quelle amministrative.
- b) **Accettazione regolamento:** All'atto dell'iscrizione il presente Regolamento dovrà essere accettato espressamente da tutti i membri del Team. L'accettazione comporta la rinuncia a qualsiasi eccezione sui contenuti e le procedure relative. Ogni membro del Team dovrà rilasciare il consenso al trattamento dei dati personali e all'utilizzo di tutte le immagini ed i video presentati e prodotti, secondo quanto specificato all'Art.14.
- c) **Conferma della partecipazione post selezione:** È necessario che il caposquadra confermi la partecipazione entro e non oltre 4 giorni dalla data di avvenuta pubblicazione della graduatoria. In caso di mancata conferma, la squadra perderà il diritto a partecipare. Le squadre dovranno confermare la loro partecipazione alla segreteria organizzativa. In caso di rinuncia sarà invitato il team successivo in ordine di graduatoria.
- d) **Verifica delle generalità:** per i Team ammessi alla competizione si procederà, nella fase di accreditamento (tra l'avvenuta selezione e la gara) alla verifica delle generalità dichiarate

da ciascun componente. L'incompletezza e/o non corrispondenza al vero delle informazioni inserite all'atto della registrazione sul sito, anche se afferenti ad un solo componente del Team, determinerà l'esclusione del Team stesso dalla competizione.

- e) **Modifica alla composizione dei team:** I team ammessi alla competizione non potranno essere modificati rispetto ai cv presentati. Ove uno dei membri del team non potesse partecipare, ove la squadra rimanga composta almeno da due partecipanti, potrà comunque prendere parte alla competizione.
- f) **Permanenza in sede di gara:** I team non potranno lasciare la postazione scoperta, che dovrà essere sempre presidiata da almeno 1 membro. I capisquadra dei team selezionati dovranno presentarsi al Polo Tecnologico Lucchese alle ore 14.30 del giorno 11 ottobre per la registrazione e i dettagli logistici, secondo quanto specificato all'**Art. 8** del presente regolamento.

## 7. Giuria Tecnica e criteri di selezione

La selezione è curata da una Giuria Tecnica secondo quanto specificato nel presente articolo che si riunirà entro 10 gg dalla chiusura della fase di iscrizione di cui all' **art.5**.

L'ammissione dei Team alla competizione avverrà sulla base di tre criteri:

- I. esperienza del membro del Team "caposquadra" in attività, prodotti, progetti o servizi turistico-culturali, risultante dal suo CV (**max 10 punti**);
- II. attinenza delle competenze risultanti dai CV degli altri membri della squadra (**max 10 punti**).
- III. sarà concessa una premialità di punteggio alle squadre miste, composte da francesi e italiani (**2 punti**).

Nel caso di parità di punteggio la selezione avverrà sulla base dell'ordine temporale di arrivo della domanda.

## 8. Supporto Business Plan e Mentoring

A seguito della selezione dei 15 team, il Polo Tecnologico Lucchese offrirà:

- un servizio di training, per fornire gli elementi utili alla definizione del business plan di massima che dovrà essere presentato insieme al progetto alla fine della maratona, che si svolgerà secondo modalità predefinite che saranno comunicate ai team vincitori.

Sarà inoltre obbligatorio per i capisquadra partecipare ad un briefing operativo, cui dovrà essere presente almeno il caposquadra, programmato per l' 11 ottobre dalle 14.30.

## 9. La Maratona

Powered by

Con il sostegno di

Partner 2017

La maratona inizia alle 9.30 del 12 ottobre e finisce alle 9.30 del 13 ottobre ed i membri del team dovranno correrla tutta, non è ammessa la consegna prima dello scadere del tempo.

Ogni Team dovrà provvedere personalmente all'attrezzatura tecnologica ed ai materiali necessari per la realizzazione dell'idea progettuale e, se lo desidera, un sacco a pelo.

L'organizzazione:

- Provvederà a fornire adeguate strutture quali: tavoli, sedie, prese di corrente, connessione wifi;
- Provvederà al vitto dei partecipanti a partire dal lunch del 12 ottobre sino alla colazione del 13 ottobre, comprensivo di merenda pomeridiana e spuntino notturno;
- Garantirà un'assistenza in loco per tutta la durata della manifestazione. Per ogni necessità i partecipanti potranno far riferimento alla segreteria organizzativa di Creathon;
- Nominerà un coordinatore e uno o più tutor che saranno a disposizione durante l'iniziativa;
- Provvederà ad un servizio di sicurezza e vigilanza notturna attivo dentro tutto il Real Collegio;

Con l'accettazione del presente Regolamento, ciascun componente del Team si impegna, per tutta la durata della maratona, ad utilizzare i locali, i materiali e le attrezzature, messe a disposizione da parte dell'organizzatore, con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta, rispondendo degli eventuali danni cagionati a persone o cose.

I partecipanti a CREATHON, prendono atto che l'adesione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.

## 10. Prodotto finale

Al termine della sessione dedicata ai lavori di creazione, entro e non oltre le ore 9.30 del 13 ottobre 2017, ogni team dovrà consegnare una presentazione esplicativa dell'idea progettuale scegliendo una delle opzioni a seguire:

- Opzione 1: Documento formato testo max 6000 battute spazi inclusi e max n. 3 Tavole grafiche e piano di sostenibilità finanziaria di massima;
- Opzione 2: Formato PDF, PPT fino ad un massimo di 10 slide/tavole e piano di sostenibilità finanziaria di massima;
- Opzione 3: Prototipo accompagnato da testo descrittivo di max 1500 battute e piano di sostenibilità finanziaria di massima.

Su ogni scheda esplicativa dovranno essere riportati:

- il titolo del progetto presentato;
- il nome del Team, il nome del Caposquadra;
- i nomi dei membri del Team.

Il file dovrà essere consegnato su dispositivo mobile USB, con apposti sopra i nomi del Team e il

Powered by

Con il sostegno di

Partner 2017

titolo del progetto.

I partecipanti dovranno sviluppare prodotti reali o virtuali; quest'ultimi accessibili a tutti e per diverse piattaforme: Android, iOS o Windows Mobile. Per i prodotti tecnologici i partecipanti potranno scegliere se sviluppare una nuova applicazione o se migliorare ed ampliare le potenzialità di preesistenti codici open-source. I partecipanti al concorso si assumono ogni responsabilità in merito alla paternità e alla originalità della linea di prodotti da essi presentati e si impegnano a manlevare Promo PA Fondazione da qualsiasi azione e/o richiesta giudiziale e/o stragiudiziale intrapresa da terzi nei confronti della stessa in ragione di tali elaborati.

## 11. Giuria Plenaria e criteri di valutazione

Alle ore 10.30 del 13 ottobre avrà inizio la presentazione pubblica dei lavori dei Team di fronte alla Giuria Plenaria.

I lavori realizzati saranno valutati da una giuria composta da rappresentanti di Promo PA Fondazione, del Polo Tecnologico Lucchese, del Comune di Recanati e del Festival Puccini ed esperti nel campo dei beni culturali, turismo, ICT, marketing e comunicazione.

Ogni Team avrà la possibilità di presentare in un Pitch di 5 minuti il proprio lavoro alla giuria.

La Giuria Plenaria al termine della presentazione valuterà i lavori, attribuendo un **punteggio fino a 40 punti totali**, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri di pari valore:

- Capacità di rispondere al bisogno identificato nella traccia data **(10 punti)**
- Progetto più innovativo dal punto di vista tecnologico **(10 punti)**
- Ampiezza del target di riferimento **(10 punti)**
- Commerciabilità e sostenibilità economico-finanziaria **(10 punti)**.

## 12. Premi

Al primo classificato di ognuna delle due categorie – Puccini e Lucca / Leopardi e Recanati – sarà assegnato un **premio in denaro** secondo quanto di seguito specificato e un **premio in assistenza tecnica** per lo sviluppo dell'idea imprenditoriale:

### Premi in denaro

**1° team classificato vincitore sul tema Leopardi e Recanati:** un premio in denaro di **€ 3.000,00 lordi** e la pubblicazione del progetto sui portali di Lubec.it e lubec.it/Creathon, nonché la diffusione attraverso i canali di comunicazione dei partner dell'iniziativa.

**1° team classificato vincitore sul tema Puccini e Lucca:** un premio in denaro di **€ 3.000,00 lordi**, e la pubblicazione del progetto sui portali di Promo PA, Lubec.it e lubec.it/creathon, nonché la diffusione attraverso i canali di comunicazione dei partner dell'iniziativa.

Powered by

Con il sostegno di

Partner 2017

## Assistenza allo sviluppo dell'idea imprenditoriale

I team vincitori beneficeranno delle opportunità offerte dal Polo in virtù del suo essere un ecosistema imprenditoriale avanzato e potranno usufruire di un periodo di 6 (sei) mesi di insediamento gratuito in uno spazio condiviso nel Polo Tecnologico Lucchese per la definizione del progetto imprenditoriale e del business plan. Potranno comunque scegliere se beneficiarne "fisicamente" oppure "virtualmente".

A titolo di esempio si citano alcune attività previste in questo periodo di 6 mesi:

- il business matching e la ricerca partnership, grazie alle attività sviluppate dal Polo Tecnologico per far incontrare le imprese del territorio che esprimono una domanda di innovazione con quelle insediate che possono soddisfarne bisogni e richieste;
- la possibilità di "adottare" una start-up creando sinergie e scambiando know-how tra la propria impresa e la start up insediata favorendone il processo di maturazione;
- la possibilità di partecipare a progetti di sistema a valere su programmi e bandi di agevolazione europei, nazionali e regionali;
- il trasferimento tecnologico inteso come relazione con il sistema universitario e della ricerca per acquisire in azienda soluzioni e competenze nate nell'ambito della ricerca accademica.

Il Polo Tecnologico Lucchese si riserva, a proprio insindacabile giudizio, di conferire fino a un massimo di ulteriori 3 (tre) premi a progetti classificati dopo il primo, consistenti in un periodo di 3 (tre) mesi di insediamento gratuito (reale o virtuale) in uno spazio condiviso nel Polo Tecnologico Lucchese per la definizione del progetto imprenditoriale e la redazione del business plan.

## Realizzazione progetti

Indipendentemente dalla graduatoria i prodotti realizzati in gara potranno essere scelti a insindacabile giudizio dei Partner per essere realizzati nella misura di uno per categoria. Tale decisione è soggetta al solo giudizio dei partner e non dipende dalla graduatoria di arrivo. In caso di assegnazione, i Partner potranno altresì chiedere variazioni all'idea, concordandole il team realizzatore.

In ogni caso i Partner non sono vincolati ad assegnare questa premialità, e potranno a loro insindacabile giudizio non scegliere alcuna proposta per la realizzazione.

## 13. Proprietà

I partecipanti, fermo restando il loro esclusivo diritto di proprietà sui lavori presentati, con l'accettazione del presente regolamento esprimono il loro consenso alla divulgazione e pubblicizzazione degli stessi, accompagnata dal nome degli autori anche al di fuori del contesto della Marathona Creathon.



## 14. Privacy

Le procedure previste dal presente regolamento sono assoggettate alla normativa sulla privacy. I candidati selezionati peraltro con la sottoscrizione del presente regolamento autorizzano al trattamento dei loro dati personali per gli ambiti connessi alle finalità del bando.

Gli organizzatori declinano ogni responsabilità per eventuali usi impropri, anche di terzi, dei materiali relativi ai progetti e dei materiali ad essi relativi.

Promo PA Fondazione si riserva ogni possibile sfruttamento e/o diffusione a fini didattici esplicativi, fatto salvo il riconoscimento del diritto d'autore.

**Il presente concorso di idee rientra nella fattispecie prevista dall'art 6 del regolamento Ministero dell'Economia e delle Finanze approvato con DPR 430/2001.**

*Lucca lì, 30\_06\_2017*

Powered by



Con il sostegno di



Partner 2017



COMUNE DI RECANATI

