



Nell'ambito del progetto **APPrendere**, da venerdì 15 maggio a domenica 17 maggio 2015 viene organizzato a Pisa **"Upgrade"**, una maratona di sviluppo che mette in gioco i migliori giovani talenti tecnologici per individuare due nuove e inedite "APP" per facilitare l'apprendimento scolastico.

Stiamo cercando giovani talenti digitali: **coder, hacker, maker, content editor, sviluppatori web, sviluppatori mobile e di embedded application, ricercatori**, disposti a lavorare sullo sviluppo di una APP in ambito scientifico e una APP in ambito umanistico, per favorire l'apprendimento scolastico delle prime due classi delle scuole superiori (scuole secondarie di II grado).

Nei primi due anni della scuola superiore, infatti, si ha la maggiore dispersione scolastica e le maggiori difficoltà a superare "indenni" la promozione agli anni successivi.

Per questo si è deciso di sperimentare una nuova metodologia di partecipazione (*l'hackathon*) per mettere i giovani studenti in condizione di essere aiutati da altri giovani attraverso lo sviluppo di due APP che, gratuitamente scaricabili su smartphone e tablet, facilitino i processi di studio e apprendimento.

Al termine dell'hackathon i partecipanti avranno l'opportunità di tenere un pitch davanti agli altri partecipanti e a una giuria appositamente selezionata per presentare la soluzione proposta e aggiudicarsi uno dei due premi in palio.

"Upgrade" darà la possibilità ai due team vincitori di lavorare per tre mesi allo sviluppo delle APP grazie a un **contributo economico di 12.500 euro ciascuno**, fino alla pubblicazione su specifico store delle due APP che saranno messe gratuitamente a disposizione degli studenti di tutta Italia a partire da settembre 2015, salva indicazione di Upi Toscana quale soggetto capofila del progetto APP-rendere ed erogatore del contributo.

Non ci sono particolari requisiti da rispettare ma il numero di partecipanti è limitato: verranno selezionati un massimo di **100 partecipanti** che dovranno indicare le proprie skill e, volendo, una prima idea di APP da sviluppare, specificando se riguarda l'ambito scientifico o umanistico.

I partecipanti potranno presentarsi singolarmente o in un team precostituito (che ha l'onere di nominare un proprio rappresentante per interagire con l'organizzazione) di massimo 6 persone. L'organizzazione coadiuverà i partecipanti nella composizione dei vari gruppi



1

L'EVENTO RIENTRA NEL PROGETTO "APPRENDERE", BANDO BE@CTIVE 2014, FINANZIATO DA



azion
provinc **e giovani**

IN PARTENARIATO CON:





50 ORE PER IDEARE UN'APP
CHE FACILITI L'APPRENDIMENTO

tenendo conto delle specifiche competenze e della diversificazione delle figure per raggiungere la necessaria completezza delle conoscenze per ciascun team.

Per partecipare all'hackathon è necessario inviare la propria candidatura, **entro e non oltre le ore 12 di giovedì 30 aprile 2015**, compilando on line la scheda di partecipazione e sottoscrivendo le condizioni di partecipazione.

PREMI

Al termine dell'hackathon seguirà il format **5 minuti per un premio**: una successione serrata e incalzante di pitch da parte dei gruppi partecipanti per convincere la Giuria!

La APP elaborata durante **"Upgrade"** è originale? È sostenibile? È attinente ai temi indicati? Questi saranno alcuni dei parametri di valutazione.

Un'intera mattinata, domenica **17 maggio**, per far conoscere il progetto ai giurati e vincere i Premi in palio, a insindacabile giudizio della giuria

- Premio "APPrendere" scientifico € **12.500,00**
- Premio "APPrendere" umanistico € **12.500,00**
- Montepremi ulteriore fino a un tetto massimo di 5000 euro per le app che si sono particolarmente distinte

I contributi saranno erogati al termine del percorso di tutoraggio a cura del Dipartimento di Informatica dell'Università di Pisa, che dovrà portare allo sviluppo effettivo della APP con upload sullo specifico store. L'ammontare del premio è complessivo e onnicomprensivo di tutti gli oneri di legge.

PERCHÈ ISCRIVERSI A Upgrade

- Per vincere il premio!
- Per vedere sviluppata la tua idea e usufruire di un percorso di accompagnamento.
- Per condividere con altri sviluppatori e maker le tue passioni.
- Per raccogliere nuove idee.
- Per far vedere quanto sei bravo.
- Perché potresti imparare o insegnare qualcosa.
- Perché in quel weekend non hai nient'altro di meglio da fare e Pisa è bella.



L'EVENTO RIENTRA NEL PROGETTO "APPRENDERE", BANDO BE@CTIVE 2014, FINANZIATO DA



Presidenza del Consiglio dei Ministri
DIPARTIMENTO DELLA COORDINAZIONE DEI SERVIZI CIVILI E NAZIONALI

azion
provinc **e giovani**

IN PARTENARIATO CON:





PER LA PARTECIPAZIONE AD **Upgrade** NON DIMENTICARE

- Il tuo computer.
- Un sacco a pelo. Spazzolino, dentifricio, sapone, deodorante e asciugamano. Lavorerai per 50 ore: se non hai un appoggio a Pisa, potrai riposarti qualche ora negli spazi di lavoro. I bagni sono sempre a disposizione: lavarti aiuterà te a rinfrescarti e i tuoi compagni a non distrarsi.
- Biglietti da visita: il networking è importante!

COSA FORNISCE **Upgrade**

La partecipazione all'evento è totalmente gratuita e la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese, se non preventivamente riconosciute e accordate.

Verranno forniti cibo, bevande e snack.



L'EVENTO RIENTRA NEL PROGETTO "APPRENDERE", BANDO BE@CTIVE 2014, FINANZIATO DA



Presidenza del Consiglio dei Ministri
DIPARTIMENTO DELLA GIOVINEZZA E DEL SERVIZIO CIVILE NAZIONALE

azion
provinc **e giovani**

IN PARTENARIATO CON:



REGOLAMENTO E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

ENTI PROMOTORI

APPrendere è un progetto promosso da UPI Toscana, in partenariato con Provincia di Arezzo, Provincia di Pisa, Città Metropolitana di Firenze, Fondazione Sistema Toscana, UNIPI Dipartimento di Informatica e finanziato da UPI – Unione Province Italiane e Agenzia Nazionale per i Giovani.

DURATA E LUOGO

Gli sviluppatori selezionati saranno invitati a partecipare a una maratona d'incontro, condivisione e sviluppo di 50 ore dalle ore 10 di venerdì 15 maggio 2015 alle ore 12 di domenica 17 maggio 2015 a Pisa.

Gli orari e il programma definitivo delle giornate saranno opportunamente pubblicati nelle settimane precedenti l'evento.

DESTINATARI

Potranno partecipare a **Upgrade** del progetto **APPrendere** tutte/i coloro che abbiano effettuato la registrazione compilando il form online sul sito di www.tagtoscana.it.

Sono ammesse/i a partecipare tutte/i coloro che abbiano **un'età compresa tra i 16 e i 40 anni** (di seguito "Hacker") e che siano **residenti o domiciliati in Toscana**.

Si raccomanda l'attenta compilazione del form in ogni sua voce, fornendo i dati personali richiesti nel modulo di registrazione in modo corretto, completo e veritiero secondo le procedure previste dal form: l'incompletezza e/o non corrispondenza al vero delle informazioni inserite all'atto della registrazione sul Sito determinerà l'esclusione del partecipante dalla competizione. L'organizzazione si riserva il diritto di ammettere o escludere richieste di partecipazione in deroga al presente regolamento.

Non possono partecipare all'evento i dipendenti e i familiari delle realtà aderenti al Partenariato di progetto e alla Giuria.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE E SVOLGIMENTO



Le candidature dovranno essere registrate **entro e non oltre le ore 12 di giovedì 30 aprile 2015**. Le candidature pervenute oltre la suddetta data, o pervenute incomplete, non saranno prese in esame.

Il Gruppo di Coordinamento del Progetto "APPrendere" avrà cura di contattare i candidati partecipanti, al fine di comunicare loro l'esito della valutazione e concordare le modalità della loro partecipazione all'iniziativa.

Le spese di partecipazione all'evento saranno a carico degli sviluppatori selezionati. Tuttavia, su esplicita richiesta degli interessati, sarà possibile prevedere piccoli **rimborsi spese per i viaggi più lunghi**.

I partecipanti all'evento saranno organizzati in squadre composte da un numero minimo di 3 fino a un massimo di 6 componenti (i "Team"). I Team resteranno tali per tutta la durata dell'evento.

Ciascun partecipante s'impegna per tutta la durata dell'hackathon a utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messe a disposizione da parte degli organizzatori con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste dagli organizzatori e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose.

I partecipanti sono tenuti a portare nella location dell'evento l'hardware di sviluppo e potranno utilizzare qualsiasi software, tool di sviluppo e strumenti per realizzare la propria APP. È anche possibile venire muniti di framework e librerie, ma è assolutamente vietato portare APP già sviluppate in parte o completamente. I partecipanti sono tenuti a utilizzare unicamente materiale non protetto da copyright e tool di cui dispongono della licenza o che sono di libero utilizzo. Non è consentito in alcun modo l'utilizzo di software pirata.

Lo sviluppo della APP presentato dai Team dovrà riguardare il *core* del progetto APPrendere, ovvero l'apprendimento scolastico nel **primo ciclo delle scuole medie superiori** in ambito Umanistico o Scientifico: la sua realizzazione, infatti, dovrà coniugare gli aspetti innovativi delle attuali tecnologie con un approccio corretto, ma nuovo ed accattivante, alla didattica, fornendo un diverso e piacevole punto di vista utile a favorire l'attenzione e l'apprendimento.

SELEZIONE DEI PROGETTI MIGLIORI

Al termine della maratona di sviluppo, dopo la consegna dei prodotti sviluppati dai Team, gli stessi saranno esaminati – in una prima fase – da una Giuria di esperti composta dai



IN PARTENARIATO CON:



rappresentanti dei Promotori, degli organizzatori ed esperti del mondo dell'innovazione e dello sviluppo software.

La selezione sarà basata esclusivamente sul materiale sviluppato dai Team partecipanti all'Hackathon e presentato nella mattinata del 17 maggio 2015 attraverso il pitch finale al termine dei quali sarà individuato il Progetto vincitore ("Team Vincitore").

La Giuria valuterà i prodotti finali a suo esclusivo e insindacabile giudizio sulla base dei seguenti criteri: innovazione, originalità dell'app, contenuto, attinenza alle specifiche del bando, design/user experience.

Le competenze del proponente e dei suoi collaboratori saranno valutate funzionalmente alla durata del percorso di tutoraggio e all'effettiva realizzazione dell'app.

Il Team vincitore si obbliga nei 60 giorni successivi alla data dell'evento a sviluppare l'APP in esclusiva per APPrendere.

PUBBLICITÀ

Le modalità di svolgimento di UPgrade, unitamente al presente regolamento saranno resi noti sul sito www.tagtoscana.it e pubblicati dal partenariato di progetto APPrendere per tutta la durata e sino alla conclusione dell'evento.

DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Ogni Team è responsabile del contenuto del proprio Progetto e garantisce di esserne proprietario e di vantare, a titolo originario, tutti i relativi diritti di utilizzazione.

I partner del progetto APPrendere non sono in alcun modo responsabili nei confronti di soggetti terzi con riferimento al contenuto dei Progetti.

Il Team si obbliga sin d'ora a manlevare e tenere indenne i partner del progetto APPrendere da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento di danni, che potesse venire avanzata per qualsiasi ragione da parti terze in relazione al Progetto.

Ai Team sarà inoltre richiesta, previa liberatoria, la disponibilità a rilasciare interviste riguardanti, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, il proprio Progetto e la partecipazione all'evento.

Si anticipa sin d'ora che la proprietà delle due APP risultanti vincitrici di Upgrade, una volta sviluppate all'esito del periodo di tutoraggio, resterà del Team che la ha progettata, purché siano rese fruibili gratuitamente sullo store web. È fatta salva l'indicazione del nominativo degli autori. Il Partenariato del progetto APPrendere si riserva il diritto di includere





direttamente o richiedere l'inclusione di propri marchi, testi o loghi prima della distribuzione dei prodotti sullo store.

PRIVACY

In conformità alle disposizioni del D. Lgs. 196/2003, il trattamento dei dati personali sarà improntato a principi di correttezza, liceità e trasparenza e di tutela della riservatezza e dei diritti dei partecipanti all'evento.

I dati personali raccolti tramite la registrazione all'evento saranno oggetto di trattamento al fine di consentire l'espletamento dell'evento e, in particolare, per l'invio delle comunicazioni relative all'evento e del contributo eventualmente vinto e l'esecuzione delle operazioni ivi connesse, nonché per adempiere agli obblighi previsti dalla legge.

Titolare e responsabile del trattamento dei dati è UPI TOSCANA, via de Pucci 4, 50122 Firenze. C.F: 80033270481 che provvederà alla raccolta dei dati dei partecipanti all'evento.

Fatto salvo quanto sopra indicato, è esclusa qualsiasi forma di comunicazione o diffusione dei dati personali a terzi che non sia prevista come obbligo dalla legge.

NOTE

La partecipazione all'evento è totalmente gratuita. L'invio delle proposte, indipendentemente dal risultato della selezione, implica la presa visione e l'accettazione di quanto riportato nel presente **Regolamento** e nelle **Condizioni di Partecipazione**.

Per maggiori info e contatti scrivere a progettotag@gmail.com.



L'EVENTO RIENTRA NEL PROGETTO "APPRENDERE", BANDO BE@CTIVE 2014, FINANZIATO DA



IN PARTENARIATO CON:

