



ALBERTHON



Linee Guida

28-29 ottobre '16 | Caserta

Viale Carlo III di Borbone, 8
www.fondazioneDiana.it/alberthon



fondazione
mario diana
onlus



CREA L'APP PER L'ISTRUZIONE
L'HACKATHON DELLA FONDAZIONE MARIO DIANA

LINEE GUIDA



Premessa

La Fondazione Mario Diana ha deciso che il 2016 sarà l'anno dell'istruzione: grande impegno e molte risorse saranno dedicate al progetto "PROMETEO".

Il progetto è uno degli assi di azione più significativi della Fondazione e sarà uno strumento per accompagnare giovani di talento nel loro percorso formativo e professionale, promuovendo cammini innovativi di consolidamento del legame tra il mondo accademico e quello del lavoro.

La Fondazione Mario Diana Onlus, pertanto, lancia Alberthon un Hackathon per sviluppare una specifica applicazione rivolta ai giovani studenti universitari con lo scopo di semplificare il percorso formativo, con l'obiettivo di fornirgli in un unico strumento le informazioni di carattere generale sul sistema universitario italiano; strumenti di autovalutazione e di primo orientamento; elementi utili per misurare l'andamento dei risultati e non ultimo creare una Community tra gli studenti coinvolti nel progetto PROMETEO.

L' App potrà essere liberamente ispirata a
www.fondazionediana.it/prometeo



Obiettivo

L'obiettivo è quello di coinvolgere e impegnare l'energia e la creatività dei giovani in un'iniziativa che dia la possibilità di esprimere le proprie potenzialità e di scoprire l'impatto delle tecnologie informatiche sul sistema formativo universitario attraverso la realizzazione di un'applicazione completa e aggiornata che faciliti lo studente nella scelta del percorso universitario da intraprendere e fornisca una panoramica sull'attuale scenario universitario italiano, indicando: gli indirizzi dei corsi di laurea, gli esami da sostenere, le previsioni di superamento per ciascun esame; le difficoltà riscontrate dagli studenti; il tempo impiegato in media da ciascun corsista per completare gli esami e conseguire la laurea.

L'applicazione dovrà prevedere, in concreto, percorsi innovativi di orientamento con strumenti di simulazioni e quiz interattivi, assicurare lo scambio di informazioni tra studenti, tra quest'ultimi ed il mondo del lavoro.

L'Applicazione dovrà consentire la simulazione, la compilazione e la condivisione del piano di studi, l'andamento del percorso universitario fornendo risposte alle esigenze concrete come logistica, reperimento delle risorse, condivisione delle idee, agevolazioni, conoscenze sulle possibilità di formazione post laurea offerte di lavoro.

Infine, l'App dovrà prevedere una sezione nella quale garantire un rapporto diretto tra lo Studente assegnatario delle borse di studio Prometeo e la Fondazione, in modo da disporre di uno strumento di scambio d'informazioni e di continuo aggiornamento reciproco sia con il network di studenti Prometeo, sia con i Mentors che con il network di aziende.



Parole chiave

Istruzione	Blog	Potenzialità
Studenti	Mappa	Neet
Università	Trasporto	Giovani
Campus	Supporto	Laureati
Sumulazioni	Aggiornamento	Testimonianze
Quiz	Biblioteche	Testimonial
Orientamento	Erasmus	
Corsi	Logistica	
Esami	Risorse	
Orari	Tasse	
Lezioni	Crediti	
Pianificazione	Scadenze	
Studio	Agevolazioni	
Tesi	Formazione	
Andamento	Skill	
Risultati	Master	
Agenda	Dottorato	
Community	Lavoro	
Prometeo	Stage	
Mentors	Top Employer	
Scambi	Tirocini	
Condivisione	Aziende	
Profilo	Network	
Appunti	Faq	
Social	Sezioni	
Posta	Talento	

L'App sarà ispirata al progetto PROMETEO della Fondazione Mario Diana.

Maggiori informazioni sul progetto qui www.fondazionediana.it/prometeo

**NULLA E' VINCOLANTE
QUINDI METTI IN MOTO
LA TUA GENIALITÀ
ED ORIGINALITÀ**



Specifiche generali per la progettazione

Anche in fase di concept è necessario tenere conto delle seguenti caratteristiche per fare in modo che l'App risulti scaricabile dal bacino più ampio di possessori di smartphone e venga recensita al meglio:

- dev'essere compatibile con quante più possibili versioni di iOS e Android, comprese le ultime; l'applicazione per smartphone e tablet per i sistemi operativi iOS ed Android, generalmente può essere sviluppata in tre modalità diverse: Nativa – Ibrida – Web. I partecipanti saranno liberi di scegliere la modalità che riterranno opportuna adottare. Per approfondimenti <https://software.intel.com/en-us/articles/introduction-to-cross-platform-mobile-apps-development>
- ridurre al minimo i tempi di startup della App;
- deve prevedere un'interfaccia usabile e di facile navigazione;
- deve essere sufficientemente leggera per garantire un download veloce.
- I partecipanti inoltre si impegnano a creare applicazioni mobili che rispettino le linee guide Apple e Google per la pubblicazione all'interno degli store.



Premio

L' App valutata come migliore dalla Giuria sarà premiata con il corrispettivo forfettario omnicomprensivo di € 10.000,00 (euro diecimila/00) che sarà corrisposto dalla Fondazione Mario Diana entro 30 giorni dalla data di consegna dell'Applicazione in versione definitiva. Il Team vincitore si impegna a fornire la versione definitiva dell'applicazione entro e non oltre 45 giorni dalla conclusione dell'Hackathon. È nelle facoltà della Giuria assegnare al Team il cui progetto è stato dichiarato vincitore dell'Hackathon delle Prescrizioni che, ad insindacabile parere della stessa, sono necessarie a completare il prototipo di app prodotta e presentata. All'atto della comunicazione del vincitore, il Team vincente sarà tenuto ad accettare formalmente le prescrizioni. Le prescrizioni dovranno essere ottemperate entro il termine di consegna dell'applicazione. Una commissione tecnica della Fondazione accerterà il corretto rispetto delle prescrizioni imposte.

Criteri di valutazione

Le proposte presentate dai Team saranno valutate dalla Giuria sulla base di 5 macro criteri ognuno dei quali riportante ulteriori specifiche chiarificatrici (vedi tabella pagina seguente). Per ogni criterio la Giuria attribuirà un punteggio con una soglia minima e massima. Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei singoli punteggi parziali. Per essere valutabili ai fini dell'assegnazione del Premio tutti i criteri devono aver superato la soglia minima ed il punteggio finale deve essere pari ad almeno 60 punti su 100.



Tabella di valutazione

CRITERIO	soglia minima	punteggio massimo
1 Originalità e innovatività		
1.1 Qual è l'impatto sociale dell'App sviluppata	20	30
1.2 Qual è la novità?		
1.3 Risolve il problema in modo creativo e mai visto prima?		
2 Obiettivi tecnici		
2.1 L'App è dotata delle caratteristiche richieste e pronta all'uso?	13	20
2.2 Quali sono i sistemi operativi supportati (Android / iOS / Windows)?		
2.3 Funziona su smartphone e tablet?		
2.4 Garantisce la protezione dei dati dell'utente?		
3 Rispondenza alla proposta		
3.1 Soddisfa gli obiettivi del concorso?	16	25
3.2 Può dare un supporto concreto al Progetto Prometeo?		
4 Interfaccia grafica		
4.1 L'app è intuitiva e semplice da usare?	8	15
4.2 E' accattivante?		
4.3 Risponde agli input dell'utente?		
5 Presentazione		
5.1 Sintesi nell'esporre il progetto (entro un tempo limite di 10 minuti)	3	10
5.2 Chiarezza espositiva		
Totale		100 punti



Giuria

Antonio Diana

(Presidente Fondazione Mario Diana Onlus)

Rosaria della Valle

(Responsabile Progetto Prometeo)

Giulio Lippi

(Creative Director)

Marialaura Mastellone

(Docente Universitaria)

Fabrizio Lapiello

(Intel Software Innovator)



Agenda

day 1

08:30	Registrazione partecipanti
10:00	Presentazione Hackathon
10:15	Start competition
12:00	Check control lavori
14:30	Apertura punto di ristoro
18:00	Check control lavori
20:00	Apertura relax area
22:00	Half past time
24:00	Check control lavori

day 2

07:30	Breakfast time
09:45	Final countdown
10:00	Time is over: consegna lavori
10:15	Insediamiento Giuria
10:30	Presentazione lavori Team
13:00	Conclusione presentazioni
13:15	Riunione Giuria
14:30	Comunicazione Team vincitore
14:45	End competition



Info

L'Hackathon si svolgerà a Caserta, nella sede di 012 Factory in viale Carlo III di Borbone n. 8 – dalle ore 10:00 del prossimo 28 ottobre alle ore 10:00 del giorno successivo, 29 ottobre 2016. All'atto della registrazione ogni singolo partecipante dovrà indicare il nome del Team per il quale si è iscritto unitamente a quello del Capitano. Gli iscritti senza un gruppo precostituito si registreranno e avranno la possibilità di costituirsi liberamente in Team fino a dieci minuti prima dell'inizio dell'hackathon. Qualora entro tale termine i partecipanti iscritti singolarmente non riusciranno ad associarsi, la stessa organizzazione dell'Hackathon proporrà la costituzione di uno o più Team. Insieme, i componenti del Gruppo allora costituito, decideranno il nome del Team ed indicheranno chi svolgerà la funzione di Capitano, comunicando ciò alla Segreteria dell'Hackathon entro l'inizio della gara.

Vi aspettiamo venerdì 28 fin dalle ore 8.30 quando avrà inizio la registrazione dei partecipanti.



BUON LAVORO E
IN BOCCA AL LUPO AI NOSTRI

DEVELOPERS @WORK

