



# hack.developers

Cambia la PA, riavvia il sistema operativo del Paese

Organizzato da



TEAM PER LA  
TRASFORMAZIONE  
DIGITALE

in collaborazione con



## MANUALE PER L'HOST

Roma, 26 luglio 2017

## Sommario Manuale per l'Host – Hack.developers.italia 2017

PREMESSA.....	4
SCOPO DEL MANUALE .....	4
INDICAZIONI GENERALI SULL'EVENTO .....	5
COS'E' HACK.DEVELOPERS.ITALIA.....	5
QUALI SONO I RUOLI E LE FIGURE COINVOLTE NELL'ORGANIZZAZIONE DELL'HACKATHON.....	6
TARGET - A CHI È RIVOLTO L'HACKATHON .....	7
SCOPO .....	7
CHALLENGE E TECNOLOGIE .....	7
MENTOR E TECNOLOGIE .....	8
AGENDA.....	9
TEAM DI LAVORO.....	11
GIURIA, PREMI E PRESENTAZIONE PROGETTI .....	11
SPONSOR .....	12
MAIN SPONSOR.....	12
SPONSOR TECNICI .....	12
ADOTTA UNA CITTÀ e SPONSOR LOCALI .....	13
SITO.....	13
SOCIAL MEDIA.....	13
INDICAZIONI SULLA CANDIDATURA.....	14
CANDIDATURA.....	14
REQUISITI E DISPONIBILITÀ.....	15
COSA FORNISCE L'ORGANIZZAZIONE .....	16
A COSA DEVE PROVVEDERE L'HOST .....	16
COMUNICARE CON L'ORGANIZZAZIONE .....	17
INDICAZIONI SULLA LOCATION .....	18

LOCATION E ALLESTIMENTI.....	18
SUGGERIMENTI PER LA LOCATION .....	19
FINANZIAMENTO DELL'EVENTO LOCALE .....	19
SPONSOR LOCALI .....	19
SERVIZI BASE E SECONDARI .....	21
SERVIZI BASE.....	21
SERVIZI SECONDARI.....	21
PARTECIPANTI E REGISTRAZIONI .....	22
REGISTRAZIONI PARTECIPANTI .....	22
PARTECIPAZIONE DI MINORI.....	23
PARTECIPAZIONE DI HOST ALL'HACKATHON .....	24
GESTIONE PARTECIPANTI.....	24

# MANUALE PER L'HOST

## HACK.DEVELOPERS.ITALIA 2017

### PREMESSA

L'Organizzazione ringrazia ogni candidato che voglia prender parte alla realizzazione di questo progetto nazionale.

L'Organizzazione si rende disponibile a ogni chiarimento o quesito, e mette a disposizione il seguente manuale con istruzioni e suggerimenti che funga da vademecum a tutti gli host locali.

È di fondamentale importanza per la riuscita del progetto seguire il contenuto di questo manuale e rispettare la struttura che il Team per la Trasformazione Digitale in collaborazione con Codemotion hanno scelto per questo evento. Ogni iniziativa dell'host locale è accolta con disponibilità dall'Organizzazione, purché in linea con quanto espresso in questo documento.

Oltre a questo documento, per gli host locali saranno di riferimento: il contenuto del sito, il regolamento per i partecipanti e le FAQ.

Questi testi e documenti saranno messi a disposizione con pubblicazione su sito da parte dell'Organizzazione da qui al momento dell'apertura delle registrazioni.

### SCOPO DEL MANUALE

Il presente Manuale ha lo scopo di descrivere e definire i criteri generali e le linee guida relative all'organizzazione dell'hackathon del Team Digitale di Governo, in una delle sedi selezionate.

Le istruzioni e le procedure operative coinvolgono tutte le fasi di organizzazione, dall'invio della candidatura alla realizzazione ed alla buona riuscita dell'evento.

# INDICAZIONI GENERALI SULL'EVENTO

## COS'E' HACK.DEVELOPERS.ITALIA

Hack.Developers.Italia è l'hackathon promosso dal Team per la Trasformazione Digitale per Developers.Italia in collaborazione con Codemotion.

Si svolgerà il 7-8 Ottobre 2017.

Sarà il più grande hackathon mai realizzato in Italia perché organizzato in più di 20 sedi in contemporanea.

L'Organizzazione principale si occupa direttamente della realizzazione dell'hackathon nelle 5 sedi principali, localizzate a Roma, Milano, Torino, Firenze e Bari, e apre una call per candidarsi ad ospitare l'hackathon in altre sedi.

Chiunque può candidarsi: privato, azienda, associazione, community ecc.

Sarà possibile candidarsi per una delle sedi menzionate nel [modulo di candidatura](#) oppure fare richiesta per proporre una sede diversa da quelle selezionabili.

L'Organizzazione darà precedenza alle sedi menzionate nel modulo, scelte con i seguenti criteri: popolarità, distribuzione sul territorio (massimo 1 / 2 sedi per regione, sedi non troppo geograficamente vicine tra loro), numerosità e vivacità delle iniziative delle tech community locali.

La selezione degli host terrà conto dell'esperienza nell'organizzazione di attività simili, del rapporto dell'host con il territorio e delle condizioni logistiche della location proposta (capienza, servizi e allestimenti a disposizione, collocazione sul territorio ecc.).

La "Call 4 Hosts" sarà aperta fino al 31/08/2017, con possibilità di proroga a discrezione dell'Organizzazione.

## QUALI SONO I RUOLI E LE FIGURE COINVOLTE NELL'ORGANIZZAZIONE DELL'HACKATHON

L'**Organizzazione** centrale (ovvero "Organizzatore") è rappresentata dal Team per la Trasformazione Digitale e Codemotion, che hanno ideato e realizzato l'evento e sono responsabili dell'organizzazione delle sedi dirette e dei rapporti con le indirette.

**Membri del Team Digitale:** durante le giornate dell'hackathon i referenti del Team Digitale saranno presenti in diverse sedi dell'hackathon e metteranno a disposizione le loro conoscenze sui progetti oggetto delle challenge. **I Membri del Team** saranno raggiungibili anche in remoto da tutti i partecipanti presenti nelle varie sedi

**Team organizzativo locale:** ogni sede, oltre all'host, può avere un gruppo di persone attivamente coinvolte nell'hackathon.

L'**host locale** (ovvero "host", ovvero "organizzatore locale") è la persona selezionata come responsabile dell'organizzazione di una delle sedi indirette e fungerà da unico referente del Team organizzativo locale nelle comunicazioni con l'Organizzazione centrale.

**Sponsor:** vd paragrafo "Sponsor"

I **Mentor** sono gestiti dall'host e sono collaboratori che durante l'hackathon si occupano:

- di supportare i partecipanti all'hackathon nei momenti caratterizzanti: group forming, lavoro sulle challenge, utilizzo delle tecnologie
- di mettere in contatto, anche in remoto, i partecipanti con gli esperti delle tecnologie e con membri del Team Digitale presenti nelle varie sedi

**Gli esperti delle tecnologie.** I Main Sponsor metteranno a disposizione le loro tecnologie che potranno essere liberamente scelte dai partecipanti per risolvere le challenge. Ogni

sponsor avrà i suoi esperti che saranno raggiungibili anche in remoto da tutti i partecipanti presenti nelle varie sedi.

## TARGET - A CHI È RIVOLTO L'HACKATHON

Data la natura tecnica delle challenge, l'hackathon è rivolto agli sviluppatori software ed esperti informatici su tutto il territorio italiano.

In particolare l'hackathon è dedicato alle figure elencate sul sito: <https://hack.developers.italia.it/chi/>

Le challenge sono in via di definizione, l'elenco delle professionalità potrebbe essere aggiornato nelle prossime settimane.

## SCOPO

Lo scopo di questo hackathon è accelerare lo sviluppo dei progetti presenti sul portale Developers.Italia, la nuova community di sviluppatori dei servizi pubblici digitali lanciata a marzo proprio dal Team Digitale, coinvolgendo chiunque voglia partecipare e contribuire al processo di digitalizzazione della Pubblica Amministrazione.

L'hackathon ha anche l'obiettivo di promuovere proprio la piattaforma Developers.Italia, il sito per gli sviluppatori di servizi pubblici digitali che mette a disposizione codice sorgente, un moderno sistema per la gestione della documentazione e strumenti di interazione per coordinare e sviluppare i progetti digitali della Pubblica Amministrazione in modo più efficace.

## CHALLENGE E TECNOLOGIE

Hack.Developers.Italia è un'iniziativa pensata per far contribuire i developer italiani alla crescita dei progetti di Developers Italia, attualmente in sviluppo o in via di completamento. Ciascuno di questi progetti rappresenta una delle possibili challenge per cui i partecipanti all'hackathon potranno partecipare nel corso della manifestazione.

Al momento i progetti di Developers Italia sono:

- **SPID** Sistema Pubblico di Identità Digitale
- **Pago PA** (in sviluppo) Nodo di pagamento verso la Pubblica Amministrazione
- **Fattura PA** (in sviluppo) La fattura elettronica
- **dati.gov.it** I dati aperti della pubblica amministrazione
- **CIE** (in sviluppo) Carta d'Identità Elettronica
- **ANPR** Anagrafe Nazionale della Popolazione Residente
- **18App e Carta del Docente** Bonus cultura e formazione

Linguaggi, tecnologie e ambienti di sviluppo saranno liberamente scelti dai partecipanti in base alle loro preferenze, le loro conoscenze, ai requisiti e alle specifiche tecniche dei challenge stesse.

Anche i Main Sponsor metteranno a disposizione tecnologie e esperti per l'hackathon. Liberamente i partecipanti potranno scegliere di usufruire di tali tecnologie per completare le challenge. Inoltre gli sviluppatori avranno la possibilità di consultare, dal vivo o da remoto, gli esperti delle tecnologie e di accedere alla documentazione tramite video e pubblicazioni online.

Maggiori dettagli sugli aspetti tecnici delle challenge saranno pubblicati in una fase successiva e vengono aggiornati sul sito: <https://hack.developers.italia.it/challenge/>

## MENTOR E TECNOLOGIE

Ogni hackathon deve prevedere la presenza di mentor, il cui ruolo è quello di supportare i team di lavoro nei momenti tecnici caratterizzanti l'hackathon: group forming, lavoro sulle challenge, utilizzo delle tecnologie.



I mentor faranno inoltre da tramite tra i partecipanti e con gli esperti di tecnologie e i membri del Team Digitale presenti in altre sedi.

La gestione dei mentor è a cura del responsabile della sede (l'Organizzazione per le sedi dirette, l'host locale per le altre sedi).

Durante lo svolgimento dell'hackathon il mentor si occuperà di affiancare in maniera concreta e attiva i team, di aiutare e di indirizzare i partecipanti nello sviluppo delle challenge.

I mentor rappresenteranno inoltre il contatto tra i partecipanti locali e i membri del Team Digitale, di Developers.italia e gli esperti degli sponsor che mettono a disposizione le proprie tecnologie, ove non fossero presenti fisicamente nella sede.

Il contatto avverrà tramite un canale slack preposto dall'Organizzazione a ridosso dell'evento.

L'host locale deve garantire la presenza di mentor presso l'hackathon da lui gestito. E' consigliata la presenza di almeno un mentor ogni 15/20 persone, con un minimo di 2 mentor per evento.

Il ruolo di mentor può essere rivestito anche dall'host stesso.

Mentor/host devono presidiare l'evento per tutta la sua durata, dall'avvio alla chiusura, sabato notte inclusa.

## AGENDA

Tale programma potrà ancora essere soggetta a variazioni sino al giorno dell'evento.

### 6 OTTOBRE

Venerdì 6 Ottobre, tardo pomeriggio/sera, è previsto l'Opening dell'hackathon a Roma e sarà declinato in due momenti:

- un primo momento istituzionale di apertura dei lavori, con la presenza degli organizzatori, Team Digitale e Codemotion, dei main sponsor, delle tech community coinvolte, della stampa e dei partner
- un secondo momento di presentazione delle challenge oggetto dell'hackathon e approfondimento delle tecnologie degli sponsor

Entrambi i momenti saranno trasmessi in streaming, in modo che tutti i partecipanti possano collegarsi per seguire l'evento, anche auto-organizzandosi in gruppi sul territorio.

## 7 - 8 OTTOBRE

Ogni hackathon dovrà seguire un'agenda base comune a tutte le sedi.

L'agenda base è in via di definizione ma indicativamente sarà così strutturata:

### 7 ottobre

- 09.00-10.00 apertura accrediti
- 10.00-10.30 opening della sede
- 10.30-11.00 interventi in streaming
- 11.00-11.45 presentazione idee e group forming
- 11.45 inizio hackathon
- 16.00-17.00 primo check point

### 8 ottobre

- 11.00-12.00 secondo check point
- 16.30-17:00 presentazione progetti
- 17.00 CLOSING
- 17.00-21.00 affinamento lavori e caricamento dei progetti su github

L'Agenda prevede dei momenti di streaming ai quali tutte le sedi dovranno collegarsi contemporaneamente.

Il programma potrà ancora essere soggetto a variazioni sino al giorno dell'evento.

Per leggere l'agenda dettagliata consultare il sito:  
<https://hack.developers.italia.it/agenda/>

## TEAM DI LAVORO

I Partecipanti si possono presentare singolarmente o in team già formati, restando fermo l'obbligo dell'iscrizione individuale di ogni Partecipante.

Sabato 7 Ottobre, all'inizio dell'Evento, si procederà alla formazione e/o formalizzazione dei gruppi di lavoro.

Ciascun Partecipante può iscriversi anche a più di un team.

Ciascun team sarà identificato con un nome scelto dagli stessi componenti, che non potrà corrispondere o far riferimento a denominazioni sociali e/o a marchi registrati che violino diritti di terzi. I nomi dei gruppi non potranno, inoltre, contenere o essere associabili ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione (in particolare di razza, religione, genere...), oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del gruppo e dei singoli partecipanti dall'evento. Gli Organizzatori si riservano ogni facoltà in merito all'ammissione dei team e all'eventuale modifica dei nomi scelti dagli stessi, in caso di violazione del presente regolamento.

## GIURIA, PREMI E PRESENTAZIONE PROGETTI

Non è obbligatorio concludere i progetti entro la chiusura dell'hackathon.

I progetti dovranno essere caricati sull'account github che verrà fornito dall'organizzazione entro il limite temporale che l'Organizzazione comunicherà in seguito.

A seguire, tutti i progetti provenienti da tutte le sedi verranno valutati dalla giuria composta da membri del Team Digitale, che nomineranno i Team vincitori tra tutti i progetti caricati

La cerimonia di premiazione avverrà a Roma e a tale occasione verranno invitati i Team vincitori. L'Organizzazione finanzia il viaggio di 2 membri di ogni Team vincitore per raggiungere la premiazione.

L'Organizzazione si riserva di modificare queste indicazioni entro l'inizio della manifestazione.

I premi verranno pubblicati sul sito nelle prossime settimane.

Oltre ai premi istituzionali, in maniera autonoma, ogni host può organizzare dei premi locali da assegnare ai team e/o partecipanti nelle corrispondenti sedi nel momento della chiusura della manifestazione. In questo caso giuria, premiazione e criteri di valutazione vengono gestiti dall'host il quale manleva l'organizzazione centrale da ogni responsabilità. È comunque richiesta coerenza allo spirito e ai valori dell'iniziativa. I premi possono essere finanziati dai fondi raccolti dall'host tramite sponsor locali.

## SPONSOR

L'iniziativa prevede 4 tipologie di sponsorizzazione:

- Main Sponsor
- Sponsor Tecnici
- Sponsor "Adotta una città"
- Sponsor Locali

### MAIN SPONSOR

I Main Sponsor sono i principali promotori dell'iniziativa nazionale e delle sedi dirette. Pertanto si relazionano direttamente con l'Organizzazione.

### SPONSOR TECNICI

Gli Sponsor Tecnici sono fornitori di servizi per l'intera iniziativa. Pertanto si relazionano direttamente con l'Organizzazione.

Gli Sponsor Tecnici possono finanziare servizi come catering, bevande, servizi tecnici ecc.

## ADOTTA UNA CITTÀ e SPONSOR LOCALI

Questi sono gli sponsor che supportano l'organizzazione delle sedi locali.

Per ulteriori dettagli, consulta "Sponsor locali".

## SITO

La gestione del sito è a carico dell'Organizzazione e conterrà tutte le info generali sulla manifestazione.

Il sito prevede una pagina interna dedicata ad ogni hackathon locale, la quale sarà l'unico riferimento web ufficiale per quella sede. Non è consentita la creazione di altri siti riguardanti l'evento in generale o i singoli eventi locali. È consentita invece la creazione di supporti come eventi facebook e simili, per la diffusione e la promozione dell'evento.

Le informazioni presenti sul sito all'interno della pagina di ogni singolo evento saranno:

- nome della città
- info sulla location (indirizzo e descrizione)
- foto dell'host con nome e cognome, ruolo, azienda community
- loghi delle community che supportano l'organizzazione
- logo sponsor locale
- link al modulo di registrazione

L'host si occuperà di inviare in maniera puntuale all'Organizzazione, tramite i contatti email forniti, eventuali aggiornamenti, correzioni e notifiche di errori.

## SOCIAL MEDIA

L'hackathon non avrà dei canali social dedicati, le comunicazioni ufficiali saranno diramate tramite i canali social di Codemotion e Developers.Italia, nello specifico: [Facebook di](#)

[Codemotion](#), [Twitter di Codemotion](#), [Linkedin di Codemotion](#), [Twitter del Team Digitale](#), [Linkedin del Team Digital](#) e [Medium del Team Digital](#).

L'hashtag ufficiale dell'evento è #hackdev17

E' previsto uno strumento di condivisione social per agevolare lo scambio di informazioni fra l'host e l'organizzazione centrale.

## INDICAZIONI SULLA CANDIDATURA

### CANDIDATURA

Per ospitare e organizzare un hackathon in una delle sedi di Hack.Developers.Italia occorre partecipare alla [call for host](#) rispondendo a tutte le domande. Le candidature non compilate completamente saranno considerate come non pervenute.

Chiunque può candidarsi: privato, azienda, associazione, tech community ecc.

La "Call 4 Hosts" sarà aperta fino al 31/08/2017, con possibilità di proroga a discrezione dell'Organizzazione.

Sarà possibile candidarsi per una delle sedi menzionate nel [modulo di candidatura](#) oppure fare richiesta per proporre una sede diversa da quelle selezionabili.

L'Organizzazione darà precedenza alle sedi menzionate nel modulo, scelte con i seguenti criteri: popolarità, distribuzione sul territorio (massimo 1 / 2 sedi per regione, sedi non troppo geograficamente vicine tra loro), numerosità e vivacità delle iniziative delle tech community locali.

La selezione degli host terrà conto di diversi fattori come l'esperienza nell'organizzazione di attività simili, del rapporto dell'host con il territorio e delle condizioni logistiche della location proposta (capienza, servizi e allestimenti a disposizione, collocazione sul territorio ecc.).

Prima di candidarsi, il potenziale host è invitato a leggere attentamente il presente Manuale per verificare che il suo profilo rispetti i requisiti richiesti.

## REQUISITI E DISPONIBILITÀ

### Requisiti necessari per candidarsi:

- avere richiesto e ottenuto la piena disponibilità di una location adatta all'hackathon sul territorio per cui si candida - ([controlla qui se la venue è adeguata](#)). La location può essere stata ottenuta gratuitamente o avendo richiesto e ottenuto il finanziamento da uno sponsor.

### Requisiti facoltativi ma consigliati per candidarsi:

- essere membro di una o più tech community o avere forti relazioni con community di sviluppatori del territorio
- aver già organizzato altri hackathon o eventi simili
- avere una buona rete di relazioni sul territorio
- avere possibilità di comunicare tramite canali (newsletter, meetup, gruppo facebook) con la propria community/gruppo di riferimento
- essere disponibile a coinvolgere e collaborare con altre community/gruppi del territorio
- essere disponibile a diffondere l'iniziativa verso la stampa locale

## COSA FORNISCE L'ORGANIZZAZIONE

L'Organizzazione centrale contribuirà al supporto delle organizzazioni locali. Ogni host avrà come referente un membro dell'organizzazione centrale che lo seguirà durante l'organizzazione dell'hackathon.

Inoltre l'Organizzatore centrale provvederà, per ogni host, a:

- fornire un accesso alla piattaforma Eventbrite per gestire le iscrizioni al proprio hackathon
- creare una pagina dell'evento sul sito
- creare un canale slack per scambio e condivisione di informazioni
- supporto nella ricerca dello sponsor locale "Adotta una città"
- kit evento:
  - un roll up ufficiale con la creatività dell'hackathon
  - 15 magliette per lo staff e i mentor

La spedizione del materiale promozionale per l'evento è a carico dell'Organizzatore centrale.

## A COSA DEVE PROVVEDERE L'HOST

Ogni organizzatore locale si impegna a:



- accettare il regolamento
- fornire una location adatta allo svolgimento dell'hackathon (vd "Location e Allestimenti") La location può essere stata ottenuta gratuitamente o avendo richiesto e ottenuto il finanziamento da uno sponsor.
- fornire, se non presenti, gli allestimenti della location (vd "Location e Allestimenti")
- provvedere a garantire il corretto svolgimento dell'evento
- indicare un unico responsabile che sia il riferimento per l'Organizzazione centrale delle comunicazioni e dell'organizzazione della sede dell'hackathon
- provvedere a tenersi in contatto con l'Organizzazione centrale
- informare costantemente l'Organizzazione centrale di ogni modifica di rilievo effettuata all'organizzazione della sede (es. cambio di indirizzo, modifica numero massimo partecipanti)
- informare l'Organizzazione centrale qualora i dati comunicati sul sito relativamente alla singola sede siano errati o non conformi
- seguire le linee guida fornite dall'Organizzazione centrale in questo manuale
- seguire la struttura dell'evento ideata dal Team per la Trasformazione Digitale in collaborazione con Codemotion
- coinvolgere dei mentor che dovranno essere presenti durante lo svolgimento dell'evento
- garantire il presidio anche la notte con almeno un referente (che potrà essere anche un mentor)
- partecipare alla ricerca di sponsor locali e di "Sponsor Adotta una città" per contribuire al finanziamento dell'hackathon

## COMUNICARE CON L'ORGANIZZAZIONE

La corrispondenza tra host locale e organizzatore sarà gestita principalmente tramite:

- posta elettronica, all'indirizzo email indicatovi in seguito o quello generico dell'evento
- canale slack dedicato, che l'Organizzazione provvederà a creare in prossimità dell'evento

L'utilizzo di tale canale verrà illustrato e indicato in seguito.

È prevista almeno una call tra l'host e l'Organizzazione all'avvio dell'evento.

## INDICAZIONI SULLA LOCATION

### LOCATION E ALLESTIMENTI

#### COME SCEGLIERE LA LOCATION

La location può essere stata ottenuta gratuitamente o avendo richiesto e ottenuto il finanziamento da uno sponsor.

La location deve essere una struttura con:

- 1 sala/spazio adeguato a contenere tavoli e sedie per il numero di partecipanti che si prevede di ospitare (minimo 30 posti)
- La sala/lo spazio deve altresì essere predisposto con impianto audio-video (es. proiettore-casse) per trasmettere lo streaming di apertura e per effettuare le presentazioni iniziali. Qualora la sala/spazio non fosse provvisto di tale impianto audio-video, è ugualmente adeguato un auditorium con queste caratteristiche, purché sia collocato nello stesso edificio
- ogni tavolo o isola di tavoli dovrà essere sufficientemente ampio per far lavorare i team in modo comodo (ognuno ospitante circa 5/6 persone)
- ogni tavolo dovrà essere fornito di elettricità (1 presa elettrica ogni 2 persone).
- wifi perfettamente funzionante, adeguato a supportare il lavoro contemporaneo e continuativo di tutti i partecipanti
- cavo lan con banda garantita a supporto della trasmissione dello streaming
- apertura notturna con guardiania durante la notte di lavoro
- servizi igienici, anche per disabili

- servizi di gestione (pulizia dei bagni, pulizia degli spazi) adeguati al numero di ospiti previsto dalla sede e ai ritmi dell'evento (pasti frequenti, permanenza notturna)
- 1 zona relax in cui i partecipanti possano appoggiarsi/relassarsi durante le pause (qualche divano/poltrona sarebbe un buon allestimento) ed eventualmente adagiarsi la notte con i propri sacchi a pelo
- 1 zona catering, la cui ampiezza deve essere proporzionata al numero dei partecipanti previsti
- possibilità di allestire lo spazio il giorno prima dell'evento

## SUGGERIMENTI PER LA LOCATION

I seguenti requisiti non sono strettamente mandatori, tuttavia l'Organizzatore consiglia di:

- avere una lavagna degli avvisi
- prevedere dei vari adattatori per il mac, vga, hdmi
- fare il test con l'elettricista della location ed assicurarsi che non ci saranno problemi a ospitare tutti partecipanti
- avere un referente della rete wifi nel caso dei problemi con la connettività durante tutta la durata dell'evento

## FINANZIAMENTO DELL'EVENTO LOCALE

### SPONSOR LOCALI

L'host può avere la possibilità di finanziare le spese dell'hackathon locale attraverso la ricerca di sponsor "Adotta una città" o di Sponsor Locali.

- Gli sponsor che **"Adottano una città"** contribuiscono al finanziamento di alcune spese della sede locale destinate a servizi base o ai secondari se quelli base sono già coperti con altri finanziamenti (vd "Servizi base e secondari") e sono inoltre partecipi del finanziamento del progetto in generale.

Pertanto parte della sponsorizzazione verrà destinata alla sede locale sponsorizzata, un'altra parte all'intero progetto.

Nella fase iniziale, di offerta e di contrattualizzazione dell'offerta, gli sponsor "Adotta una città" si relazionano direttamente con l'Organizzazione centrale che, una volta contrattualizzata la sponsorship, si accorderà con l'host per la scelta del servizio da finanziare con l'importo ricevuto. Sarà l'Organizzazione centrale a fatturare alla società e sarà la stessa Organizzazione centrale a pagare il fornitore del servizio scelto.

L'Organizzazione centrale lavorerà alla ricerca di sponsorizzazioni locali, tuttavia, avendo contatto col territorio, la principale fonte di tali sponsorizzazioni presumibilmente proverrà dalla ricerca da parte dell'host locale. Ogni organizzatore locale, perciò, è invitato ad impegnarsi a trovare partner finanziatori.

- Gli **Sponsor Locali**, invece, sono coinvolti soltanto nel finanziamento di alcune spese della sede locale, non nel finanziamento dell'intero progetto, e perciò avranno benefit differenti in termini di visibilità rispetto a chi "Adotta una città". Questi sponsor avranno diritto alla visibilità con il logo presente nella pagina interna al sito dedicata alla sede sponsorizzata.

Per gestire le sponsorizzazioni di "Adotta una città" o Sponsor Locali, è necessario richiedere all'Organizzazione maggiori informazioni, contattandoci via email.

Riceverete informazioni sui pacchetti e sui benefit da proporre ad aziende interessate a questo servizio, i costi e le modalità di gestione amministrativa.

Si prevedono al massimo 2 Adotta una città per ogni sede e Sponsor Locali illimitati.

L'host solleva l'Organizzazione centrale da ogni responsabilità riguardante la scelta e gli accordi con gli Sponsor Locali e si impegna a garantire che questi non abbiano precedenti penali, come dichiarato sul regolamento.

## SERVIZI BASE E SECONDARI

Come indicato in precedenza, l'host provvederà a cercare finanziamenti per la sede locale o sponsor che vogliono Adottare la città.

Tali finanziamenti dovranno essere utilizzati in primis per provvedere ai servizi base da garantire, in secundis, qualora tali servizi fossero già garantiti in altri modi, ai servizi secondari.

### SERVIZI BASE

Si catalogano in servizi base:

- location
- allestimento e servizi indispensabili (vd "Location e Allestimenti")
- catering minimo (bevande, caffè, 1 / 2 colazioni, 2 pranzi, cena del Sabato)

### SERVIZI SECONDARI

Si catalogano in servizi secondari tutti servizi utili allo svolgimento dell'hackathon e al suo arricchimento, tra cui:

- allestimenti secondari (poltrone ecc)
- gadget
- materiale grafico
- catering maggiormente fornito o momenti aggiuntivi di catering (aperitivo, spuntini ecc)
- premi aggiuntivi
- altro

# PARTECIPANTI E REGISTRAZIONI

## REGISTRAZIONI PARTECIPANTI

L'iscrizione e la partecipazione all'hackathon è personale e gratuita.

La registrazione del partecipante si completa obbligatoriamente in due momenti.

1) Pre-registrazione attraverso la piattaforma Eventbrite.

Ogni sede avrà il proprio evento su Eventbrite, che verrà creato dall'Organizzazione centrale sulla propria piattaforma, e dato in gestione agli host locali tramite condivisione come sub-utente Eventbrite. A tal fine l'host locale dovrà fornire all'Organizzazione un indirizzo email non associato prima ad un account Eventbrite.

L'Organizzazione imposterà l'Eventbrite dell'evento secondo i dati inseriti al momento della candidatura (indirizzo della sede, numero posti a disposizione ecc). Vista la percentuale di defezioni che generalmente si verificano in eventi gratuiti, il numero di posti a disposizione sull'Eventbrite sarà aumentato del 30-50%).

L'host locale si occuperà di monitorare il numero di iscritti e di inviare agli iscritti email logistiche, secondo linee guida dell'Organizzazione.

Non è consentito utilizzare la piattaforma per promuovere o comunicare altri contenuti al di fuori di quelli strettamente legati all'hackathon.

2) a 5/4 giorni dall'evento l'host locale dovrà inviare, tramite la piattaforma Eventbrite, a tutti i pre-registrati un'email con la richiesta di conferma partecipazione.

Il contenuto di tale e-mail verrà fornito dall'Organizzazione.

Chi compilerà questa conferma avrà diritto a partecipare.

Qualora in evento si dovessero presentare partecipanti che non avessero dato conferma, o partecipanti non iscritti su Eventbrite, la precedenza nella partecipazione verrà data a chi ha effettuato entrambi i passaggi.

Chi non ha perfezionato la procedura con la conferma avrà diritto a partecipare solo se, al momento di inizio effettivo dell'hackathon, ci saranno ancora posti disponibili. In tal caso, si faranno prima entrare coloro che si sono registrati su Eventbrite, a seguire chi non ha effettuato nessun tipo di registrazione. Per poter partecipare, questi ultimi devono contestualmente registrarsi su Eventbrite.

Non è consentito utilizzare altri strumenti per l'iscrizione al di fuori di quelli indicati dall'Organizzazione centrale.

È consentito utilizzare supporti promozionali come eventi Facebook specificando che la partecipazione dichiarata su questi strumenti non è valida come registrazione né come pre-registrazione.

## PARTECIPAZIONE DI MINORI

La partecipazione dei minori è vincolata alle disposizioni in materia della singole location, perciò potrà variare da sede a sede.

Se una determinata location è sottoposta a vincoli interni che vietano l'ingresso di minori, l'host locale è tenuto a comunicarlo all'Organizzazione centrale, che si occuperà di darne evidenza nella relativa pagina web.

Qualora non ci fossero vincoli di età, la partecipazione sarà aperta anche ai minori di 18 anni, previa compilazione della liberatoria da parte di chi esercita la potestà genitoriale. La liberatoria sarà scaricabile e disponibile sul sito e sottoscrivibile al momento della pre-registrazione.

## PARTECIPAZIONE DI HOST ALL'HACKATHON

L'host locale, i mentor, lo staff e chiunque faccia parte dell'organizzazione locale non può concorrere come partecipante all'hackathon.

Ogni membro del Team organizzativo di una sede non è ammesso come partecipante dell'hackathon. Per Team organizzativo si intendono: l'host, i mentor e lo staff organizzativo.

## GESTIONE PARTECIPANTI

Nella gestione dei partecipanti, l'organizzatore locale deve prendere in considerazione:

- percentuale di defezioni in un evento gratuito (di solito si aggira intorno al 30-50%)
- invio di qualche email agli iscritti nel periodo che va dall'apertura delle iscrizioni all'evento stesso, tramite la piattaforma Eventbrite

Tra queste, a titolo esemplificativo:

- email di aggiornamento (pubblicazione challenge, premi e/o tecnologie definitive)
- ultima email pre-evento relativa a:
  - conferma della partecipazione con compilazione del modulo di conferma
  - indicazioni logistiche:
    - come arrivare
    - eventuali posti parcheggio
    - timeline dell'evento
    - cosa trovano in location (cibo, facilities)
    - segnalazione di eventuali punti ristoro fuori dalla location (vending machines, bar ecc)
  - cosa portare per il pernottamento in location (sacco a pelo ecc)
  - altre informazioni circa l'evento, trasversali su tutte le sedi



L'Organizzazione provvederà ad inviare ad ogni host locale un template per ognuna delle email che si prevede di inviare, che l'host potrà integrare con le info relative alla singola sede.