

IDEE IMPRENDITORIALI
HACKATHON PER GLI SDG
STUDENTI DELL'ISTRUZIONE SUPERIORE

Cofunded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

PARTNER


OSTİM TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
ANKARA
OSTİM VAKFI
aide JOVEN
udima
UNIVERSIDAD A DISTANCIA DE MADRID
HELLENIC OPEN UNIVERSITY

INDICE

1. Introduzione ..... Pagina 04
2. Che cos'è un HACKATHON? ..... Pagina 06
3. HACKATHON come strumento educativo innovativo ..... Pagina 16
4. Progetti vincenti di HACKATHON ..... Pagina 17

Che cos'è il progetto Erasmus + KA2?

ERASMUS è un programma dell'Unione Europea che offre opportunità di istruzione, formazione, gioventù e sport. L'obiettivo è migliorare le capacità e le competenze delle persone in Europa, oltre a promuovere la mobilità e la cooperazione transnazionale.

Un progetto KA2 è un progetto di cooperazione all'apprendimento che mira a sviluppare, trasferire e applicare nuovi metodi e pratiche educative ed è concepito per migliorare la qualità e l'efficacia dell'istruzione.

I progetti KA2 possono includere diverse attività, come tirocini, formazione di formatori, sviluppo di materiali didattici e formativi, ricerca e valutazione. I progetti KA2 possono anche coinvolgere diverse organizzazioni, come scuole, università, organizzazioni non governative, imprese e organizzazioni della società civile.

Il nostro progetto si inserisce in questa linea d'azione ed è un partenariato strategico formato da diverse organizzazioni provenienti da Turchia, Spagna, Italia e Grecia. L'obiettivo generale del nostro progetto è stato quello di sviluppare l'imprenditorialità e le competenze digitali negli studenti dell'istruzione superiore, attraverso il quadro ENTRECOMP e DIGCOMP.

Presentazione di HACKATHON per l'istruzione superiore

L'obiettivo dell'attività HACKATHON era quello di progettare e sviluppare prototipi basati sulla tecnologia per risolvere qualsiasi problema legato a un Obiettivo di Sviluppo Sostenibile (SDG).

Questi eventi sono stati dinamizzati da un gruppo di esperti in eventi HACKATHON e dagli insegnanti che hanno collaborato alla realizzazione del loro progetto educativo basato sui framework ENTRECOMP e DIGCOMP.

Gli studenti hanno realizzato i loro prototipi utilizzando robotica, elettronica, software, ma anche elementi più comuni come carta, colla, legno, post-it, ecc. Per mantenerli motivati e offrire loro consigli, hanno ricevuto pillole di formazione durante tutto l'evento: pensiero creativo, strumenti di prototipazione di progetti, imprenditorialità sociale, ecc. Il formato è quello di una competizione intensiva e i prototipi finali generati dai gruppi di studenti hanno gareggiato tra loro, valutati da una giuria di esperti sulla base di criteri prestabiliti quali: originalità, impatto, fattibilità, ecc.

Partecipare a un evento HACKATHON è un'esperienza di apprendimento preziosa per gli studenti dell'istruzione superiore, in quanto fornisce loro esperienza pratica, capacità di risolvere i problemi, collaborazione interdisciplinare, innovazione, imprenditorialità, networking ed esposizione alle nuove tecnologie.



2 CHE COSÈ UNA HACKATHON?

Dall'HACKATHON tecnologico all'HACKATHON HIGH EDUCATION, una visione sociale.

Una HACKATHON è un'esperienza intensiva e coinvolgente di prototipazione agile e di soluzioni tecnologiche in un formato di concorso e in un tempo limitato. Allo stesso tempo, è anche un evento in cui gruppi di persone interessate a un problema o a una questione sollevata, che funge da filo conduttore, propongono e progettano prototipi che forniscono soluzioni alle ipotesi sollevate, condividono conoscenze e partecipano a workshop di innovazione legati al tema dell'HACKATHON.

Il termine HACKATHON deriva dalla combinazione di "hack" e "maratona". La radice del termine "hack" è dovuta al fatto che all'inizio si trattava di incontri pensati per esperti di sviluppo tecnologico. E la fusione con "maratona" è dovuta al fatto che questi incontri erano concepiti con l'aspetto ludico di ottenere un prototipo o un "hack" in un tempo limitato. A un HACKATHON si può andare per partecipare al concorso, per il quale bisogna essere disposti a far parte di uno dei team che verranno creati all'evento stesso.

I partecipanti saranno integrati nelle squadre e assumeranno i ruoli necessari per portare avanti lo sviluppo dell'idea e del suo prototipo dimostrativo nel tempo assegnato. Al termine dell'evento, i team presentano le loro idee, i loro prototipi e i loro sviluppi a una giuria.

Altri modi di partecipare possono essere quelli di andare a imparare dal resto dei partecipanti, di insegnare agli altri ciò che si può contribuire maggiormente o semplicemente di dare idee che rispondano alle esigenze dell'argomento scelto.
In definitiva, l'HACKATHON sarà anche un punto di incontro per designer, imprenditori, attivisti, creativi, esperti di marketing e comunicazione, uomini d'affari e cittadini in generale con la curiosità di imparare, partecipare e conoscere cose nuove, sempre supportati da esperti di sviluppo e tecnologia.

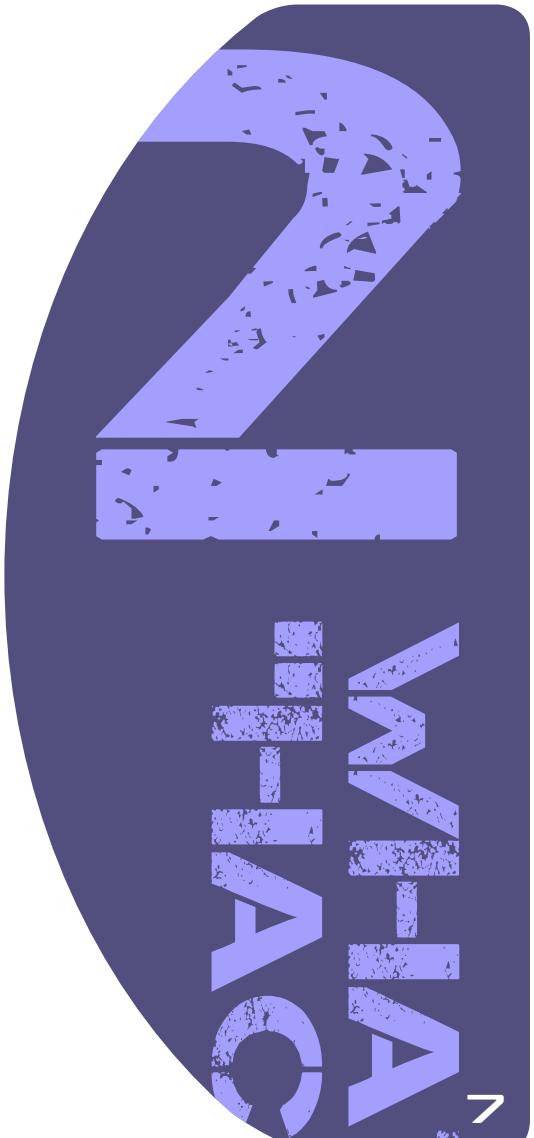
In questo clima aperto e collaborativo, nascono potenti sinergie che portano dalla creazione di applicazioni mobili alla creazione dell'embrione di ciò che può essere una futura startup tecnologica. In ogni caso, si tratta di un'esperienza formativa sotto molti aspetti per tutti i partecipanti e per la creazione e lo scambio di esperienze, che di solito si traduce nella creazione di nuove reti di conoscenze e di persone (o nel rafforzamento di quelle già esistenti).

Organizzare una HACKATHON

L'HACKATHON segue un processo:

1. **Introduzione e scopo dei compiti:** i partecipanti ricevono informazioni sugli orari e sulle attività, per poi ricevere informazioni sull'argomento e sulla dichiarazione del problema. I gruppi devono poi iniziare a lavorare.
2. **Identificazione di bisogni e problemi:** il campo di ricerca deve essere analizzato per trovare i problemi e i bisogni che gli utenti hanno già percepito sull'argomento.
3. **Conferenze:** vengono organizzati workshop di gruppo in cui si discute il tema dell'evento per offrire informazioni utili ai gruppi.
4. **Stand informativi:** Le aziende promuovono questi eventi per presentarsi come datori di lavoro e trovare nuovi talenti.
5. **Pitches:** è il momento in cui i partecipanti propongono idee per i progetti a cui vorrebbero lavorare.
6. **Lavoro di gruppo:** i gruppi sono di solito spontanei, quindi ci saranno partecipanti con diversi livelli di conoscenza dell'argomento; questo renderà gli approcci molto diversi tra loro e un progetto può essere portato avanti rapidamente.
7. **Lavoro di sviluppo:** si fa un brainstorming per raccogliere strategie e soluzioni al problema. È il momento di iniziare con il prototipo.
8. **Presentazione:** è il momento in cui viene presentata la soluzione trovata al problema, non si tratta di una presentazione finale, ma di una presentazione intermedia in cui si annuncia lo stato del prototipo; in questo modo, possono ricevere consigli dagli altri partecipanti.
9. **Cerimonia:** vengono presentate le idee e il prototipo finale e viene decretato il team vincitore.

È un buon modo per incontrare persone con gli stessi interessi e condividere esperienze; si incoraggia il lavoro di squadra e si scoprono le abilità di programmazione. Inoltre, è un'opportunità per condividere presentazioni con professionisti del mondo delle nuove tecnologie, che permette di imparare da loro e di esporsi a nuove opportunità di lavoro. Permette di imparare, innovare e dimostrare le proprie capacità; permette di imparare a mantenere la calma, essendo il più produttivi possibile. Permette di scoprire i risultati, non solo in gruppo, ma anche individualmente.



Di cosa abbiamo bisogno per fare un HACKATHON?

Passi precedenti

1. Definire l'obiettivo della HACKATHON.
2. Istituire un Comitato tecnico di esperti che svolge diverse azioni durante l'HACKATHON.
3. Piano di diffusione: Definire la strategia di diffusione dell'evento. Materiale grafico: logo, poster, brochure, rullo, ecc.
4. Definire il profilo dei partecipanti.
5. Trovare gli sponsor.
6. Trovare un luogo dove svolgere l'HACKATHON: spazio sufficiente, connessione internet, tavoli e sedie per lavorare in gruppo, TV o proiettore, impianto audio, ecc.

Materiali utilizzabili

- **CARTA:** Cartelloni con gli SDGs per ogni squadra, post-it, adesivi, colorati, penne, poster, scatole di cartone, carta, forbici, colla, nastro adesivo, ecc.
- **ELETTRICITÀ ED ELETTRONICA:** Fili elettrici, interruttori, lampadine, ecc.
- **MANIFESTAZIONI:** Corde, pezzi di Lego, basi di legno, piccoli chiodi, tessuti, filo per cucire, stampante.

I premi

In una HACKATHON, i premi vengono solitamente assegnati ai team o agli individui che creano le soluzioni più innovative, d'impatto e realizzabili per il problema o la sfida affrontati. I premi possono variare a seconda dell'organizzazione o dello sponsor dell'evento, ma spesso includono premi in denaro, borse di studio, stage o opportunità di mentoring. Inoltre, molti HACKATHON hanno stretto partnership con aziende e organizzazioni che offrono premi in natura come licenze software, accesso a spazi di co-working o altre risorse per sostenere lo sviluppo continuo dei progetti vincitori.

Un altro premio comune che può essere assegnato è il "People's Choice", in cui il pubblico o i partecipanti all'evento hanno l'opportunità di votare il loro progetto preferito. Questo premio contribuisce ad aumentare la visibilità e il riconoscimento del team vincitore.

Inoltre, alcune HACKATHONS prevedono anche un riconoscimento speciale per i team che affrontano e si allineano con gli SDG (Sustainable Development Goals) su cui si concentra l'evento.

In breve, i premi assegnati in occasione di una HACKATHON hanno lo scopo di riconoscere e premiare le soluzioni più promettenti e d'impatto e di fornire ai team vincitori risorse e supporto per sviluppare ulteriormente le loro idee.

Nel nostro caso e per motivare gli studenti, tutti i partecipanti hanno ricevuto un premio e sono stati cercati sponsor da diverse aziende e imprese vicine alle scuole, come ad esempio:

- Biglietti per spettacoli teatrali, film, concerti
- Biglietti per centri benessere, centri di bellezza, parrucchieri
- Corsi e/o attività sportive
- Regali assortiti: libri, cancelleria, cosmetici, fiori, piante, giochi, ecc.
- Tecnologie: Altoparlanti, cuffie, tablet, smartphone, ecc.
- Un pranzo/cena/spuntino in una caffetteria/ristorante. Un voucher per un hotel.
- Buoni sconto per negozi di abbigliamento e arredamento.

Gli sponsor

È una delle cose più importanti per realizzare un buon HACKATHON per due motivi principali. Da un lato, per una ragione economica. Un Hackathon come si deve ha bisogno di molte risorse, tra cui i premi per i partecipanti, uno spazio grande, il cibo... Ogni partecipante riceverà un premio che deve essere interessante e attraente, sia in termini di rilevanza per i suoi interessi sia per il fatto che si tratta di un premio di valore. Pertanto, cercare di coprire tutte queste spese da parte della sola organizzazione rende il costo economico dell'attività troppo elevato.

Tuttavia, gli sponsor possono aiutare l'organizzazione con alcune di queste risorse o addirittura con tutte. D'altra parte, è molto importante anche dal punto di vista della motivazione dei partecipanti. Si tratta di un'attività che richiede grande impegno, sforzo e dedizione per diversi giorni. Sebbene il motivo principale per cui svolgono l'attività sia intrinseco all'Hackathon e permetta loro di acquisire una grande quantità di conoscenze e competenze, anche ricevere un premio che sia di loro interesse contribuirà a un alto livello di motivazione.

Ma cosa offriamo in cambio? Innanzitutto uno spazio di partecipazione all'evento HACKATHON, con la possibilità di assegnare i premi aziendali. Ciò significa visibilità per l'azienda attraverso uno spazio pubblicitario all'interno dell'EVENTO HACKATHON, pubblicità sui social network, inserimento del logo aziendale in tutti i materiali promozionali del progetto (poster, banner e roller), inserimento del logo sul sito web del progetto...

Quindi il modo principale per trovare sponsor è quello del "win-win": Loro possono offrirci risorse (il luogo, il cibo, i premi...) e noi possiamo offrire loro pubblicità e diffusione della loro attività. Ma per attirare sponsor in una HACKATHON, ci sono diverse strategie che possono essere utilizzate:

1. **Identificare le aziende che potrebbero beneficiare delle soluzioni sviluppate nell'HACKATHON:** ad esempio, se l'HACKATHON si concentra sulle soluzioni tecnologiche verdi, potrebbe cercare sponsor nel settore delle energie rinnovabili.
2. **Utilizzare i social media e le relazioni personali:** promuovete l'evento sui social media e nelle reti degli organizzatori. Potete anche inviare e-mail a potenziali aziende per informarle dell'evento e di come possono beneficiare della sponsorizzazione.
3. **Offrire agli sponsor una presenza rilevante all'evento:** gli sponsor possono essere citati sul sito web dell'evento, nelle comunicazioni dell'evento, nelle presentazioni e nei materiali promozionali.
4. **Fornire agli sponsor una presenza rilevante all'evento:** gli sponsor possono essere citati sul sito web dell'evento, nelle comunicazioni, nelle presentazioni e nei materiali promozionali. Gli sponsor possono avere l'opportunità di incontrare i partecipanti all'evento e possono anche essere in grado di consigliare i team o fornire risorse aggiuntive per aiutarli a sviluppare i loro progetti.
5. **Offrite agli sponsor l'opportunità di presentare le proprie sfide:** Gli sponsor possono proporre alle squadre sfide specifiche su cui lavorare durante l'evento.
6. Offrire agli sponsor l'opportunità di acquisire i diritti di proprietà intellettuale delle soluzioni sviluppate durante l'evento.

Durante l'HACKATHON: fasi

1. Che cos'è un HACKATHON? La prima parte dell'Hackathon è simile a un team building. È necessario creare un ambiente di lavoro e una buona collaborazione tra i diversi partecipanti e gruppi. Per raggiungere questo obiettivo ci sono molte dinamiche che possono essere utilizzate. Con queste attività i partecipanti possono iniziare a conoscersi e a conoscere l'attività: la definizione degli obiettivi SDG, la presentazione della metodologia di lavoro, le regole del concorso...
2. Dal problema all'idea e dall'idea al prodotto: lo sviluppo del progetto. Questo è il centro dell'Hackathon e la parte più lunga: devono definire il problema, la soluzione, l'idea che hanno...
3. Mostrare la propria idea: prototipazione di progetti. Questa è la parte relativa alla comunicazione e alla connessione con la parte esterna del progetto. Devono essere realistici e per creare un vero prototipo devono tenere conto della parte di marketing e merchandising del progetto.
4. Creiamo una startup? L'ultima parte prevede la presentazione dei prototipi e successivamente la valutazione e la scelta del vincitore. Infine la chiusura e la premiazione.

Dopo l'HACKATHON: risultati e valutazione

1. Definizione dei progetti vincitori. I vincitori saranno riconosciuti da una giuria precedentemente istituita dall'organizzazione del Paese. Tutti i gruppi dovranno presentare le idee e i prototipi e il Comitato Tecnico sceglierà il vincitore valutando la presentazione dell'idea/progetto sulla base delle regole del concorso precedentemente stabilite:
   - Il carattere innovativo del progetto.
   - La fattibilità dell'idea/progetto.
   - L'impatto sulla società in relazione agli SDG e ai potenziali beneficiari.

2. Valutare l'HACKATHON. Ci sono due aspetti importanti da valutare: l'organizzazione e la logistica e il contenuto. Una proposta di valutazione di entrambi gli aspetti sarebbe la seguente:

   - **Organizzazione e logistica dell'HACKATHON (valore da 1 a 5):**
     - Informazioni ricevute prima dell'evento per arrivare sul posto.
     - Il programma dell'evento
     - Durata e orari
     - Attrezzature e risorse
     - Condizioni di lavoro
     - Gestione e sviluppo dei lavori
     - Pause caffè
   - **Contenuto dell'HACKATHON (valore da 1 a 5)**
     - Le informazioni ricevute prima dell'incontro sul compito da svolgere
     - Inizio del progetto (discorso di benvenuto, presentazione...)
     - Formatori
     - Monitor
     - Temi dell'evento
     - Qualità delle attività sviluppate

3. Divulgazione (raccolta di tutti i progetti, creazione di blog con i vincitori, resoconto dell'HACKATHON...)

Modello per i progetti

Per raccogliere le idee imprenditoriali dei progetti sviluppati durante gli eventi HACKATHON, è importante fornire ai gruppi partecipanti un modello in cui vengono poste una serie di domande chiave per aiutare a definire l'idea imprenditoriale. Lo scopo di questo modello è quello di pubblicizzare le idee presentate durante l'evento, sia per i potenziali finanziatori che per diffondere i risultati del progetto stesso.

Domande modello:

1. Nome del progetto/prodotto/servizio
2. Team di lavoro
3. Breve descrizione del progetto
4. Cosa si vuole ottenere? Quali problemi risolve? Perché è innovativo?
5. Chi saranno i beneficiari del progetto?
6. Su quali SDG (Obiettivi di Sviluppo Sostenibile) lavorerete?
7. Quali metodi/strumenti verranno utilizzati per raggiungere il risultato atteso? Come lavorerete per raggiungerlo?
8. Di quali risorse avrà bisogno il vostro progetto e come e dove le otterrete?

Conclusioni

Una delle cose più importanti è la scelta del tema dell'hackathon, che deve essere attraente per i partecipanti e legato alle competenze e ai contenuti su cui vogliamo lavorare durante l'hackathon.

La selezione degli studenti è un'altra delle cose fondamentali. È importante trovare studenti con un alto livello di responsabilità, compromesso e motivazione. Anche la durata dell'evento è importante. Deve essere un'attività coinvolgente, quindi dovrebbe durare più di un giorno, ma non più di 2-3 giorni, perché la motivazione e la capacità di lavoro diminuiscono significativamente dopo il terzo giorno e il formato dell'attività deve essere di tipo contest.

Trattandosi di un concorso, è essenziale stabilire condizioni chiare e precise per la partecipazione, che includano la conoscenza del programma, dei criteri di valutazione, del processo di attività e di altri aspetti rilevanti. La scelta della sede e la disponibilità di risorse sono altrettanto importanti, in quanto gli studenti devono sentire che stanno partecipando a un'attività professionale di alta qualità ed eccellenza, che contribuirà ad aumentare il loro coinvolgimento. Tutto questo sarà possibile solo con il sostegno degli sponsor, che forniranno i premi, la sede e tutte le risorse necessarie per portare a termine l'evento con successo.

Forse la cosa più importante, insieme agli sponsor, è il Comitato Tecnico per la dinamizzazione dell'evento, con una buona scelta di pillole formative. Infine, deve esserci una buona diffusione dell'attività (prima, durante e dopo l'evento): pagine web di tutti i partecipanti, social media, logo, brochure, poster, rullo, ecc.

Tecniche, strumenti e metodologie applicabili

Esistono molti strumenti e metodologie di valore derivanti dagli Hackathon. L'Hackathon è inquadrato all'interno delle metodologie chiamate Gamification, che si basano sull'utilizzo di alcune caratteristiche del gioco con l'obiettivo di aumentare l'interesse, il coinvolgimento, l'attenzione e la motivazione degli studenti.

Alcune di queste caratteristiche sono la competizione, il punteggio, il lavoro di squadra... Grazie a queste caratteristiche è molto comune che i partecipanti si sentano più rilassati e motivati, in questo modo imparano in modo più giocoso e divertente e possono lavorare riducendo i livelli di stress e i sentimenti negativi.

D'altra parte, anche le metodologie di apprendimento basate sulla risoluzione di problemi e sui progetti sono molto utili per loro nell'istruzione superiore. Possono sviluppare la loro creatività e le loro capacità imprenditoriali, due aspetti assolutamente necessari nell'attuale mercato del lavoro.

Un evento HACKATHON per gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) è uno strumento educativo innovativo per diversi motivi:

1. Incoraggia l'apprendimento collaborativo: i partecipanti lavorano in team per sviluppare soluzioni innovative alle sfide legate agli SDG, consentendo loro di imparare dai loro pari e di collaborare verso un obiettivo comune.
2. Sviluppa competenze pratiche: i partecipanti hanno l'opportunità di applicare ciò che hanno imparato in classe a problemi reali, il che li aiuta a sviluppare competenze pratiche e a capire meglio come la loro formazione si collega al mondo reale.
3. Incoraggia la creatività e l'innovazione: i partecipanti hanno la libertà di pensare fuori dagli schemi e di proporre soluzioni nuove, il che li aiuta a sviluppare la loro creatività e innovazione.
4. Contribuisce allo sviluppo sostenibile: i partecipanti hanno l'opportunità di contribuire allo sviluppo sostenibile creando soluzioni che affrontano le sfide legate agli SDG.

In sintesi, un evento HACKATHON per gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile è uno strumento educativo innovativo nell'istruzione superiore, in quanto promuove la collaborazione, lo sviluppo di competenze pratiche, la creatività e l'innovazione e contribuisce allo sviluppo sostenibile.

HACKATHON PER SDG
Vasto, Italia
Dal 20 al 22 giugno 2022



1. Nome del progetto/prodotto/servizio
APP4PARK

2. Gruppo di lavoro
Angela Leopardi, Rossano Torino e Monica Conti

3. Breve descrizione del progetto
Creare un'app che faciliti la ricerca di parchi gratuiti.

4. Che cosa volete ottenere? Quali problemi risolve? Perché è innovativo?
Vogliamo ridurre l'inquinamento urbano concentrandoci sul problema del traffico.

5. Chi saranno i beneficiari del progetto?
I beneficiari del progetto sono innanzitutto gli automobilisti che devono perdere molto tempo per cercare un parcheggio, ma tutte le persone possono trarre beneficio se riusciamo a ridurre l'inquinamento urbano.

6. Su quali SDG (Obiettivi di Sviluppo Sostenibile) lavorerete?
Our project works on the Number 13: Climate Action

7. Quali metodi/strumenti verranno utilizzati per raggiungere il risultato atteso? Come lavorerete per ottenerlo?

Utilizzare un'app che fornisca una mappa dettagliata della città e che indichi la posizione dei parcheggi disponibili, riducendo così il tempo di ricerca del parcheggio e di conseguenza l'inquinamento urbano. Dobbiamo promuovere l'app utilizzando cartelloni pubblicitari radiofonici, raggiungendo più facilmente gli automobilisti.

8. Di quali risorse avrà bisogno il vostro progetto e come e dove le otterrete?

Le risorse necessarie per sviluppare questo progetto sono lo sviluppo di un'applicazione mobile e di un sito web. Queste risorse saranno ottenute attraverso diversi investitori come sponsor, donazioni e crowdfunding.



HACKATHON PER SDG
Ankara, Turchia
Dal 1° al 3 giugno 2022



1. Nome del progetto/prodotto/servizio
BREATHEFREE

2. Gruppo di lavoro
Syed Ibrahim Bilal

3. Breve descrizione del progetto
Il nostro obiettivo è quello di produrre un nuovo materiale isolante a partire dall'inquinante più abbondante (il CARBONE) raccolto dai residui di lavorazione, ovvero le ceneri volanti delle centrali elettriche alimentate a carbone e bagassa.

4. Che cosa volete ottenere? Quali problemi risolve? Perché è innovativo?
Il nostro obiettivo è quello di utilizzare i materiali di scarto più abbondanti per risolvere il problema del riscaldamento globale e fornire un'aria più pulita che tutti possano respirare liberamente, da cui BREATHEFREEE.

Il nostro prodotto risolve il problema dell'isolamento, il che comporta un minore fabbisogno di energia e, in ultima analisi, una minore combustione di combustibili fossili e l'utilizzo del principale inquinante per la nostra produzione.

È innovativo perché un prodotto del genere non esiste sul mercato attuale. Inoltre, risolve il problema dell'inquinamento e del riscaldamento globale allo stesso tempo.

5. Chi saranno i beneficiari del progetto?

Riteniamo che i proprietari di edifici e le amministrazioni pubbliche saranno i principali beneficiari di questo prodotto.

I PROPRIETARI DI EDIFICI possono risparmiare notevolmente sui costi energetici utilizzando un materiale isolante efficiente.

I GOVERNI potranno aiutare lo sviluppo del loro settore industriale a crescere con minori effetti nocivi.



6. Su quali SDG (Obiettivi di Sviluppo Sostenibile) lavorerete?

BREATHEFREE si rivolgerà ai seguenti SGD
1. Salute e benessere.
2. Consumo e produzione responsabili
3. Azione per il clima.
4. Protezione dell'ambiente

7. Quali metodi/strumenti verranno utilizzati per raggiungere il risultato atteso? Come lavorerete per ottenerlo?

- È necessaria una ricerca approfondita per scoprire le proprietà necessarie di cenere e gesso per ottenere il risultato desiderato.
- Al momento siamo in contatto con i vertici delle centrali elettriche alimentate a carbone e bagassa per ottenere il loro consenso alla fornitura regolare del materiale durante tutto l'anno.
- È evidente che la movimentazione e lo stoccaggio delle ceneri volanti sono una sfida continua, pertanto i prezzi sono molto bassi; in alcuni casi possiamo dover pagare solo le spese di trasporto.

8. Di quali risorse avrà bisogno il vostro progetto e come e dove le otterrete?

Le ceneri volanti provengono da:

1. Centrali elettriche a carbone
2. Caldaie alimentate a bagassa da impianti di zucchero

Questa cenere viene prodotta in milioni di tonnellate in tutto il mondo da centrali elettriche alimentate a carbone e bagassa. È interessante notare che è molto economica e che lo stoccaggio e la movimentazione rappresentano una sfida per il produttore.

BREATHEFREE richiederà un team di chimici ed esperti di materiali per individuare il rapporto esatto necessario per ottenere il miglior isolamento dopo la miscelazione di gesso e cenere.

HACKATHON PER SDG
Patrasso, Grecia
Dal 19 al 20 maggio 2022



1. Nome del progetto/prodotto/servizio
DR. ROBOT

2. Gruppo di lavoro
Anna-Maria Vlachogianni, **Manager,**
Anthi Mavrika, **IT and Production/product development manager**
Irini-Hrysovalantou Bourgoudi, **Financial**
Marvina Petsani, **HR**
Pavlina-Christina Frangogoula, **Marketing**

3. Breve descrizione del progetto
Robot (e/o in combinazione con un drone) per fornire servizi medici di base e assistenza ai residenti di aree remote.

4. Che cosa volete ottenere? Quali problemi risolve? Perché è innovativo?
Fornire servizi medici dove è necessario per salvare vite umane. Creare una vita quotidiana migliore e più sicura per gli abitanti delle isole remote.

È un progetto innovativo perché le persone che vivono nelle isole remote hanno molte difficoltà ad accedere all'assistenza medica e ai materiali.

5. Chi saranno i beneficiari del progetto?

Persone che vivono in isole remote.

6. Su quali SDG (Obiettivi di Sviluppo Sostenibile) lavorerete?

Si riferisce all'Obiettivo 3:-Buona salute e benessere (3.8) in accordo con altri obiettivi (innovazione, imprenditorialità, ecc.).

7. Quali metodi/strumenti verranno utilizzati per raggiungere il risultato atteso? Come lavorerete per ottenerlo?

Sulla base delle tecnologie esistenti - caratteristiche di scelta/adattabili, Telemedicina (in contatto con ospedali e strutture sanitarie pubbliche/private), Telemedicina (in contatto con ospedali e strutture sanitarie pubbliche/private).

Contatteremo le aziende o le istituzioni che possono fornire le tecnologie esistenti necessarie per aiutare il progetto a raggiungere gli obiettivi.

Cercheremo inoltre di persuadere il governo/le autorità locali, parteciperemo a forum, mostre, premiazioni, ecc.

Also we will try to persuade the Government/local authorities, we will participate in fora, exhibitions, award completions, etc.

8. Di quali risorse avrà bisogno il vostro progetto e come e dove le otterrete?

Un milione di euro con la seguente struttura di investimento:

- Finanziamenti, Prestiti, Risparmi personali/familiari
- Opportunità di finanziamento (60% dell'investimento iniziale)
  - Lo strumento per la ripresa e la resilienza
  - Quadro di sostegno dell'UE



HACKATHON PER SDG
Madrid - Spagna
Dal 10 al 12 dicembre 2021



SPAIN PROJECT

1. Nome del progetto/prodotto/servizio
THIS IS MY BUSH

2. Gruppo di lavoro
Adrián Pérez, Vanesa Solamillos, Sandra Vaquero, María Gómez

3. Breve descrizione del progetto
Consiste in una semplice catena di bomboniere, in cui più di 20 persone comprano/piantano un fiore o una pianta e convincono almeno un'altra persona a piantarne un'altra.

4. Che cosa volete ottenere? Quali problemi risolve? Perché è innovativo?
L'obiettivo è ottenere un mondo più verde, più felice e più sano. L'obiettivo di "Questo è il mio cespuglio" è far sì che tutti abbiano una pianta sul proprio terrazzo, creando un grande impatto sociale. È innovativo perché la sua semplicità e il suo costo sono alla portata di tutti.

5. Chi saranno i beneficiari del progetto?
I beneficiari di questo progetto sono sia giovani che anziani, infatti l'obiettivo è quello di coinvolgere il maggior numero di persone possibile, quindi i beneficiari sono la società nel suo complesso.

6. Su quali SDG (Obiettivi di Sviluppo Sostenibile) lavorerete?

L'SDG su cui questo progetto intende lavorare è il numero 13: l'azione per il clima.

7. Quali metodi/strumenti verranno utilizzati per raggiungere il risultato atteso? Come lavorerete per ottenerlo?

Le risorse utilizzate per questo progetto sono gratuite, promuovendo il nostro progetto attraverso i social network in modo che abbia un'ampia portata. Lavoreremo direttamente riportando i video delle persone che partecipano al progetto.

8. Di quali risorse avrà bisogno il vostro progetto e come e dove le otterrete?

Il progetto è già in corso e necessita di pochissime risorse. Le uniche risorse necessarie sono i semi che ogni persona deciderà di piantare (si possono ottenere in un gran numero di stabilimenti), oltre a un vaso, un po' di terra, acqua e luce solare. Queste risorse variano a seconda della pianta che si vuole piantare. In questa prima fase, le risorse saranno reperite da ogni persona che partecipa al progetto, ma nella seconda fase si cercheranno i finanziamenti per il budget che è stato redatto attraverso il crowdfunding.

