



**INNOVATION**  
**VILLAGE** VII edizione

In collaborazione con  
**Federica**  
Web Learning  
Università di Napoli Federico II

## PROCIDA HAC(K)ULTURA

*Procida Hall, Via Roma 1, Procida*

*15/16 ottobre*

## CALL FOR PARTICIPATION

<https://innovationvillage.it/procida-capitale-italiana-della-cultura-hackathon/>

Iscrizioni aperte fino al 3 ottobre 2022

### INCIPIT

Conosci i problemi del traffico e il sistema dei trasporti e della mobilità? Sei esperto di imprese e tematiche culturali e creative? Ti sta a cuore l'ambiente e l'ecosistema marino? Sei appassionato di tecnologia e digitale? Ti piace trovare soluzioni inaspettate e innovative? Ti piace pensare fuori dagli schemi e lavorare in team? Ti appassionano le sfide? Riesci a immaginare nuove idee creative che possano tradursi in applicazioni in grado di sviluppare nuovi modelli di business e migliorare la qualità della vita delle persone?

La call in poche righe ti spiega perché candidarsi a Procida HaC(k)ultura, la maratona di progettazione che Innovation Village organizza per Procida Capitale Italiana della Cultura il 15 e 16 ottobre, dove avrai l'occasione di fare parte di un team multidisciplinare che arriverà a proporre la propria soluzione innovativa ad una delle sfide lanciate dai partner di Procida HaC(k)ultura.

## LO SCENARIO

Procida è un laboratorio di innovazione sociale e rigenerazione urbana, che ha dedicato uno spazio importante alla transizione ecologica e alla nuova imprenditorialità culturale e creativa per rilanciare una nuova idea di Mezzogiorno, connesso innovativo e inclusivo.

In questo contesto si inserisce Procida HaC(k)ultura, l'evento sviluppato da *Innovation Village* nell'ambito di Procida Capitale Italiana della Cultura 2022, finalizzato a riunire un gruppo di 50 innovatori di diversa estrazione in due giornate intensive di progettazione e di confronto attorno ad alcune sfide lanciate da imprese ed enti pubblici su temi culturali, ambientali e di mobilità.

Alla base di Procida HaC(k)ultura ci sono alcune semplici domande che emergono anche dal dossier di candidatura con cui Procida ha vinto il titolo di Capitale Italiana della Cultura.

In che modo la cultura può attivare dinamiche di sviluppo economico, evitando processi di "espropriazione" territoriale? Come si alimenta un ambiente imprenditoriale focalizzato sulla cultura? È possibile immaginare un rapporto dialettico tra la tradizione, l'innovazione e il futuro a partire dalla specificità dei nostri territori?

Come contrastare gli squilibri ambientali a cui sono sottoposti i piccoli centri, anche a causa del turismo? Come facilitare la destagionalizzazione delle presenze e una gestione più sostenibile del rapporto con l'ambiente circostante? Come creare un nuovo rapporto tra società e natura?

Quale ruolo possono giocare i piccoli centri nel passaggio alla mobilità sostenibile e a sistemi di trasporto integrato? Come si possono rendere le connessioni con la terraferma più efficaci, sostenibili e accessibili? Quali altri servizi concorrono a promuovere la mobilità integrata e sostenibile?

Questo è il contesto in cui – in collaborazione con i nostri partner Medaarch, Creactivitas e Riot Studio – abbiamo elaborato Procida Hack(c)ultura.

## COSA E' PROCIDA HAC(K)ULTURA

Procida Hack(c)ultura è un hackathon che interpreta l'innovazione come processo di cambiamento focalizzato sui bisogni delle comunità e dei territori prima ancora che sullo sviluppo di prodotti innovativi, per maturare visioni di un futuro sostenibile a partire da progetti e soluzioni cantierabili con il supporto di aziende, enti pubblici, terzo settore.

Partendo dalla dimensione simbolica incarnata da Procida, si punta a identificare soluzioni innovative tra tutela e valorizzazione dei territori e patrimoni per riequilibrare le attività e gli interventi sui sistemi locali, indirizzando gli sforzi verso pratiche di sostenibilità effettiva.

Abbiamo indirizzato questo lavoro con un gruppo di più di 30 tra esperti e attori locali con aree di competenza diverse che si sono riuniti a Procida il 22 giugno per definire i contorni e le traiettorie

di quelle che sono le tre aree di intervento di Procida HaC(k)ultura: la valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale; la tutela dell'ambiente; la mobilità sostenibile.

Da questo lavoro collettivo sono venute fuori le principali traiettorie che hanno guidato l'elaborazione delle sfide di Procida HaC(k)ultura, costruendo anche la costellazione valoriale di riferimento per gli innovatori che saranno impegnati nella progettazione di soluzioni il **15 e 16 ottobre**.

## COSA VOGLIAMO REALIZZARE?

Obiettivo di Procida HaC(k)ultura del 15 e 16 novembre è quello di arrivare all'identificazione dei 4 progetti più meritevoli che rispondono alle traiettorie sviluppate dagli esperti che si sono riuniti a Procida il 22 Giugno 2022 per discutere nuove visioni di sostenibilità per Procida e più in generale per l'ecosistema dei piccoli centri italiani.

Le imprese/enti partner di Procida HaC(k)ultura - laddove le soluzioni proposte riescano ad esprimere in maniera convincente le caratteristiche richieste dalle sfide specifiche e dalla call - supporteranno (tramite risorse proprie) uno o più progetti. Le soluzioni selezionate avranno dunque l'opportunità di intraprendere un percorso che dall'ideazione arriva alla loro concretizzazione. Questa modalità sarà definita in maniera separata attraverso accordi e confronti tra gli autori del progetto proposto e dalle aziende coadiuvati dallo staff di Procida HaC(k)ultura.

## CHI CERCHIAMO?

Cerchiamo tutti coloro che hanno un'affinità con i concetti di mobilità innovativa, sostenibile e intelligente, imprenditorialità a base creativa e culturale, ricerca, preservazione, cura dell'ambiente e dell'ecosistema marino. Studenti e ricercatori universitari, progettisti, designers, programmatori digitali, innovatori, imprenditori, professionisti, attivisti se vi riconoscete in questa descrizione, allora vi invitiamo a partecipare.

Potrete partecipare a un fine settimana di progettazione "disruptive", guidati da mentor esperti e ispirati da interventi di personalità del mondo scientifico e culturale.

Sarà selezionato un numero massimo di 50 partecipanti, seguendo il principio della differenziazione delle competenze, in modo da poter garantire la maggiore varietà di approcci alle sfide, in una logica di design thinking; la comunicazione dei selezionati avverrà via mail entro il 5 ottobre.

Compila l'**application form** alla pagina <https://innovationvillage.it/procida-capitale-italiana-della-cultura-hackathon/> e registrati così all'evento.

Per informazioni puoi scrivere a [info@innovationvillage.it](mailto:info@innovationvillage.it)

# QUALI SONO LE CARATTERISTICHE DEI PROGETTI?

Il 15 e 16 ottobre i 50 partecipanti saranno suddivisi in team multidisciplinari preferibilmente di 5 persone, che sceglieranno una delle sfide lanciate da Procida HaC(k)ultura per sviluppare un progetto in maniera completamente aperta: partendo dal presupposto che debbano seguire almeno una delle traiettorie (di seguito riportate), i progetti che si andranno a sviluppare potranno essere soluzioni di prodotto, di servizio, attività o altre formule da voi individuate.

I progetti dovranno essere ideati affinché il prodotto o il servizio non sia mai pensato come fine a se stesso ma sia sempre inserito in un contesto che vuole migliorare e/o sviluppare nuove opportunità e processi di creazione di valore innovativi per la comunità. Questo significa che un prodotto, per quanto bene ed in maniera specifica possa rispondere ad un bisogno da voi identificato, dovrà confrontarsi con i temi della sostenibilità, dell'inclusione delle risorse dell'isola, di come si comunica, dei valori che porta.

Ecco, è in questo ampliamento d'orizzonte che vi chiediamo di inserire la dimensione del progetto a cui lavorerete.

Inoltre tutte le progettualità dovranno contenere risposte esplicite e ben identificate ai seguenti criteri:

- CHI: a chi si rivolge e quale bisogno va a soddisfare;
- COSA: in che cosa consiste;
- COME: come funziona e come si implementa.

I progetti che si svilupperanno durante l'hackathon dovranno:

- esprimere un modello sostenibile dal punto di vista economico (come si sostiene nel tempo? Come o chi lo potrebbe finanziare?), sociale (ha un beneficio in termini sociali? Come si può misurare?) e ambientale (ha dei benefici ambientali? Quale è il suo impatto?);
- possedere un elevato grado di fattibilità; ovvero essere realizzabili in un orizzonte temporale di 6/12 mesi;
- essere pensati per avere una prima esperienza di sperimentazione pilota a Procida e per poter essere realizzati anche in altri contesti.



Rispondendo alle specifiche sfide, i progetti potranno intrecciare una o più delle seguenti traiettorie, facendosi guidare dai concetti chiave emersi durante l'incontro tra gli esperti del 22 giugno:

## **Ambiente – L'isola da tutelare**

### **Traiettorie**

- Upcycling dei rifiuti di produzioni locali
- Upcycling dei rifiuti delle plastiche recuperate dal mare
- Riduzione dello sfruttamento delle aree marine
- Comunità energetiche
- Capitale naturale
- Destagionalizzazione
- Rumore e smog: controllo e riduzione
- Programmazione per decennio del mare Unesco
- Comprendere l'identità del mare
- Valorizzazione e destinazione di spiagge meno frequentate

### **Parole chiave**

#consapevolezza ecologica #decongestione #unicità naturalistica #imprenditorialità green #legami comunità/natura #ecologia affettiva

## **Cultura – L'isola da valorizzare**

### **Traiettorie**

- Costruzione di nuovi modelli di creatività basati sull'artigianato locale
- Costruzione di una nuova narrazione dell'isola
  - archeologia micenea
  - cultura del mare (aree protette)
- Destagionalizzazione
- Imprenditorialità culturale e creativa: identità cinematografica, identità artistica, identità turistica
- Gamification

### **Parole chiave**

#comunità di patrimonio #archeologia pubblica #cultura esperienziale #lentezza #imprenditorialità culturale

## **Mobilità – L'isola da collegare**

### **Traiettorie**

- Riduzione delle auto
- Ottimizzazione dei vettori di collegamento terra-isola /isola-isola
- Ottimizzazione delle presenze nei porti (Marina Grande e Chiaiolella)
- Ciclogistica
- Riduzione della velocità
- Strade restituite alle persone: democrazia degli spazi pubblici

### **Parole chiave**

#sharing economy #valorizzazione della lentezza #esperienza di viaggio

# SFIDE

Ogni sfida dell'hackathon viene lanciata in collaborazione con aziende ed enti partner e con il segretariato di Procida Capitale Italiana della Cultura 2022; il 15/16 ottobre i referenti degli enti promotori delle sfide approfondiranno contesto di riferimento, metteranno a disposizione dati e visioni in un contesto di collaborazione e scambio costante.

Di seguito si riportano le tre principali sfide per le tre direttrici tematiche: Ambiente, Mobilità, Cultura.

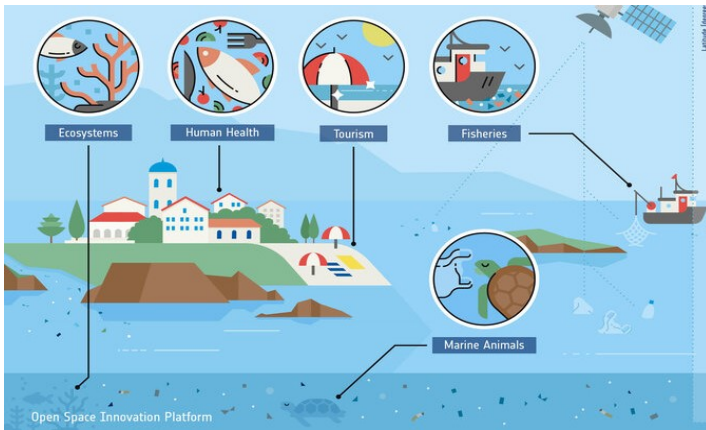
## Ambiente

### PROGETTO FIRM – CONSIGLIO NAZIONALE DELLE RICERCHE



### Contesto

I rifiuti marini sono un problema globale e si trovano in tutti i mari, dall'equatore ai poli, e nei sistemi di acqua dolce, come fiumi e laghi. Secondo il rapporto del 2020 “The Mediterranean: Mare Plasticum” dell’Unione Internazionale per la Conservazione della Natura (IUCN), attualmente sono presenti a livello mondiale oltre 50 milioni di tonnellate di rifiuti e che nel Mar Mediterraneo, ci siano circa 1.2 milioni di tonnellate di rifiuti plastici. **Ancora tutt’oggi “ogni 60 secondi, l'equivalente di un camion carico di plastica entra nell’oceano globale”**. Nonostante questo dato preoccupante, le stime fanno riferimento solo al rifiuto galleggiante sulla superficie dell'oceano, mentre non esistono dati sui quantitativi di rifiuti depositati sui fondali marini. I rifiuti marini di plastica non solo hanno un impatto drammatico sugli animali marini e sugli ecosistemi, ma hanno anche un impatto economico sulle comunità costiere, sul turismo e sulla pesca. Il problema sta diventando preoccupante anche per la salute umana a causa della contaminazione dei frutti di mare con particelle di plastica e inquinanti associati, alcuni dei quali sono noti per essere dannosi per l'uomo.



Source: The European Space Agency, Open Space Innovation Platform <https://www.esa.int/>

Negli anni sono state proposte una serie di soluzioni innovative, purtroppo non ancora rese accessibili al mercato, che possono essere classificate secondo le loro funzioni e area di applicazione<sup>1</sup>:

- **Prevenzione:** Tecnologie e/o metodi che impediscono ai rifiuti marini di entrare nei nostri oceani dai fiumi, comprese le foci dei fiumi e le aree di scarico o gli impianti.
- **Monitoraggio:** Tecnologie e/o metodi relativi alla valutazione spaziale e temporale della presenza di rifiuti marini, persistenza, accumulo, distribuzione e/o contaminazione dell'ambiente costiero e/o marino.
- **Pulizia:** Tecnologie e/o metodi per la rimozione dei rifiuti marini, in particolare nelle spiagge, nella superficie del mare, nella colonna d'acqua, fondali marini in acque costiere e in mare aperto.
- **Multiuso:** Tecnologie e/o metodi che combinano simultaneamente almeno due delle funzioni PMP di cui sopra.

C'è da notare, che negli ultimi anni si sono registrate anche molte iniziative legate al **riciclo dei rifiuti marini**, ispirandosi a modelli di economia circolare, in cui lo scarto può rappresentare la risorsa per un nuovo processo produttivo.

In quest'ambito si inserisce anche il progetto **FIRM "Una rete da pesca per la filiera dei rifiuti marini"**, nato con la finalità di sperimentare e creare le basi per lo sviluppo di una innovativa filiera dei rifiuti marini nella Regione Campania, che prevede la co-progettazione di una serie di soluzioni innovative in grado di generare valore economico, sociale ed ambientale per l'intero territorio regionale e le comunità locali in una prospettiva di sviluppo sostenibile ([www.progettofirm.it](http://www.progettofirm.it)).

<sup>1</sup> Bellou N. *et al.* (2021): "Global assessment of innovative solutions to tackle marine litter", Nature Sustainability, Vol 4, pp. 516–524 (Open access) <https://www.nature.com/articles/s41893-021-00726-2.pdf>

## Sfida

Si ricercano progetti di ampio respiro che prevedano il ricorso a soluzioni, idee creative, modelli organizzativi e tecnologie che, prendendo in considerazione uno o più aspetti del contesto sopra descritto, possano sensibilmente contribuire alla riduzione e al riutilizzo dei rifiuti marini.

I progetti dovranno confrontarsi e prevedere risposte anche alle necessità di seguito riportate:

- esplicita modalità di coinvolgimento della società civile e dei consumatori, per supportare l'obiettivo con un crescente consapevolezza ambientale
- elevata versatilità nella generazione di valore (sociale, economico ed ambientale) per il territorio e le comunità locali
- definizione di un piano temporale delle azioni innovative del progetto rispetto alle loro funzioni (prima fase test della tecnologia; seconda fase sensibilizzazione; terza fase campagna di raccolta etc etc)
- iniziative e azioni di confronto e lavoro sinergico tra il mondo della ricerca, del settore imprenditoriale e del governo del territorio coinvolto nel progetto.

## Mobilità

**EAV – ENTE AUTONOMO VOLTURNO**



## Contesto

La Commissione Europea nel documento “Strategia per una mobilità sostenibile e intelligente: mettere i trasporti europei sulla buona strada per il futuro” del 9.12.2020, ha elaborato un piano d’azione composto, da dieci Iniziative Faro, nelle quali sono evidenziate le azioni che definiscono le diverse tappe fondamentali del percorso di avvicinamento del sistema europeo dei trasporti agli obiettivi di mobilità sostenibile, intelligente e resiliente nel quadro del Green Deal. Il framework contenuto nel documento diventa, anche per il nostro contesto territoriale, un importante strumento, sia di orientamento che applicativo, al quale le istituzioni e gli operatori della mobilità possono fare riferimento per progettare le proprie attività.

Di particolare interesse per sviluppare gli ambiti e il perimetro della sfida di EAV si evidenziano i seguenti punti contenuti nel documento:

**MOBILITÀ SOSTENIBILE: UNA TRANSIZIONE IRREVERSIBILE VERSO UNA MOBILITÀ A EMISSIONI ZERO**



- Tutti i modi di trasporto sono indispensabili al nostro sistema dei trasporti ed è questo il motivo per cui devono tutti diventare più sostenibili. Come primo pilastro del nostro approccio, dobbiamo promuovere senza ulteriori indugi la diffusione di veicoli a basse e a zero emissioni, nonché di carburanti rinnovabili e a basse emissioni di carbonio per il trasporto su strada, per vie navigabili, aereo e ferroviario. Dobbiamo sostenere la ricerca e l'innovazione (R&I) su prodotti e servizi competitivi, sostenibili e circolari<sup>7</sup>, garantire che l'industria fornisca i veicoli e i carburanti giusti, predisporre le infrastrutture necessarie e incentivare la domanda da parte degli utenti finali. Ciò è essenziale per raggiungere i nostri obiettivi climatici per il 2030 e il 2050, nonché per concretizzare l'ambizione di azzerare l'inquinamento e per garantire alle imprese europee di rimanere leader industriali a livello mondiale. Mantenere la neutralità tecnologica in tutti i modi di trasporto è fondamentale, ma ciò non dovrebbe portare all'assenza di azioni per l'eliminazione delle soluzioni basate sui combustibili fossili.
- Come descritto nel piano per l'obiettivo climatico 2030, l'aumento delle quote modali rappresentate dai trasporti pubblici, dagli spostamenti a piedi e in bicicletta, come anche dalla mobilità automatizzata, interconnessa e multimodale ridurrà drasticamente l'inquinamento e la congestione provocati dai trasporti, soprattutto nelle città, e migliorerà la salute e il benessere delle persone. Le città sono e dovrebbero quindi rimanere in prima linea nella transizione verso una maggiore sostenibilità. La Commissione collaborerà maggiormente con le città e gli Stati membri per garantire che tutte le grandi e medie città che costituiscono nodi urbani della rete TEN-T mettano in atto i propri piani di mobilità urbana sostenibile entro il 2030. I piani dovrebbero includere nuovi obiettivi, riguardanti ad esempio l'azzeramento delle emissioni e dei decessi sulla strada. I modi di trasporto attivi, come gli spostamenti in bicicletta, hanno registrato un incremento, mentre le città hanno annunciato oltre 2 300 km di infrastrutture ciclabili supplementari. Questa cifra dovrebbe raddoppiare nel prossimo decennio, arrivando a 5 000 km di piste ciclabili sicure. La Commissione sta inoltre prendendo in considerazione l'idea di sviluppare una missione nel settore delle città intelligenti e a impatto climatico zero<sup>28</sup> come priorità strategica per un'azione congiunta volta a realizzare la decarbonizzazione in un grande numero di città europee entro il 2030.
- La multimodalità senza soluzione di continuità resa possibile dalle soluzioni digitali è fondamentale nelle aree urbane e suburbane. La crescente pressione sui sistemi di trasporto di passeggeri ha rafforzato la domanda di soluzioni nuove e innovative, con l'integrazione di diversi servizi di trasporto in un servizio accessibile su richiesta, secondo il concetto della mobilità come servizio (Mobility as a Service, MaaS). Molte città stanno nel contempo assistendo a una transizione verso servizi di mobilità condivisa e collaborativa (automobili condivise, biciclette, servizi di trasporto a chiamata e altre forme di micromobilità) agevolati dall'emergere di piattaforme intermedie, consentendo in tal modo la riduzione del numero di veicoli nel traffico quotidiano.

#### MOBILITÀ INTELLIGENTE: CREARE UNA CONNETTIVITÀ SENZA SOLUZIONE DI CONTINUITÀ, SICURA ED EFFICIENTE

- Durante i loro viaggi le persone dovrebbero beneficiare di un'esperienza multimodale senza soluzione di continuità grazie a una serie di scelte di mobilità sostenibile, determinate in misura sempre maggiore dalla digitalizzazione e dall'automazione. Poiché l'innovazione plasmerà la mobilità dei passeggeri e delle merci del futuro, è opportuno definire un quadro

corretto e fattori abilitanti adeguati per favorire questa transizione, che potrà rendere molto più efficiente e sostenibile il sistema dei trasporti.

## TRASFORMARE IN REALTÀ LA MOBILITÀ MULTIMODALE CONNESSA E AUTOMATIZZATA

- L'UE deve sfruttare pienamente le soluzioni digitali intelligenti e i sistemi di trasporto intelligenti (ITS). I sistemi connessi e automatizzati hanno enormi potenzialità per migliorare profondamente il funzionamento dell'intero sistema dei trasporti e contribuire al raggiungimento dei nostri obiettivi di sostenibilità e sicurezza. Le azioni si concentreranno sul sostegno all'integrazione dei modi di trasporto in un sistema multimodale funzionante. L'Europa deve cogliere le opportunità presentate dalla mobilità connessa, cooperativa e automatizzata (CCAM). La CCAM può garantire la mobilità di tutti, restituire tempo prezioso e migliorare la sicurezza stradale. La Commissione guiderà la ricerca e l'innovazione, eventualmente con un nuovo partenariato europeo sulla CCAM previsto nell'ambito di Orizzonte Europa e mediante altri partenariati incentrati sulle tecnologie digitali.

### Sfida

A partire da questo scenario la società EAV, principale operatore di trasporto pubblico in Campania, che con la sua rete connette i principali siti di interesse culturale e paesaggistico del territorio, intende valorizzare questi percorsi, con un occhio di riguardo verso quelli che sono i punti di arrivo dei flussi di turisti a Napoli (aeroporto – porto stazione ferroviaria), e l'area flegrea che include l'isola di Procida, per migliorare la passenger experience.

Si ricercano soluzioni, idee e tecnologie da formalizzare in progetti di ampio respiro possano migliorare la passenger experience e contribuire all'implementazione graduale della mobilità sostenibile facendo perno su valori ambientali, storici e culturali.

Le idee progetto dovranno focalizzarsi con le necessità di seguito riportate:

- Identificazione strategica dei nodi di interscambio nevralgici su cui agire, in un'ottica di valorizzazione anche dei nuovi poli culturali che sono stati attivati sull'isola di Procida dalla programmazione di Procida Capitale Italiana della Cultura 2022
- Progettazione incentrata sulla user experience
- Chiara modalità di narrazione culturale e naturalistica dei luoghi.
- Forte carattere innovativo e creativo delle soluzioni, tecnologie o politiche scelte.
- Utilizzo di azioni di Gamification ed edutainment
- Valorizzazione di un sistema di trasporto integrato in logica MAS (mobility as a service)

Palazzo d'Avalos è il monumento simbolo di Procida capitale italiana della cultura 2022, che per l'occasione si è aperto a ospitare mostre di arte contemporanea internazionali e rassegne artistiche di diverso genere, dopo circa quattro decenni di inutilizzo.

La progettualità culturale che si richiede di sviluppare avrà preferibilmente come snodo proprio Palazzo D'Avalos, vero e proprio hub culturale, destinato a diventare il cuore della proposta culturale dell'isola, sia per quanto riguarda l'attrazione di mostre ed eventi culturali, sia per quanto riguarda l'imprenditorialità culturale e creativa. Edificio dominante della Terra Murata, Palazzo d'Avalos e le sue mura sono stati costruiti nel '500 per poi essere trasformato in carcere nel 1830, ed è costituito – oltre che dallo stesso Palazzo D'avalos – da un cortile, dalla Caserma delle guardie, dall'Edificio delle Celle singole, dall'Edificio dei veterani, dalla Medicheria, dalla Casa del Direttore, e dal tenimento agricolo Spianata. Un sistema unitario ed inscindibile attorno all'emergenza monumentale rinascimentale rappresentata dal Palazzo d'Avalos, che ha anche il valore di testimonianza della storia politica, militare e urbanistica dell'isola.



Almaviva Leader italiano nell'Information Technology accompagna da anni la trasformazione digitale nei settori chiave per l'economia del Paese e storico partner tecnologico di Regione Campania lancia una sfida che sia in grado di unire tecnologia e cultura.

Almaviva accompagna la digitalizzazione del patrimonio storico culturale mediante:

- Creazione di un ecosistema digitale che funga da spazio condiviso di attività per tutti gli operatori del comparto culturale
- Valorizzazione delle eccellenze culturali del territorio e fornitura di servizi per la promozione turistica
- Creazione di connessioni reali e virtuali tra tutti gli attori istituzionali della filiera culturale presenti sul territorio

### Sfida

L'obiettivo, partendo dalle famiglie nobiliari, è quello di valorizzare non solo la funzione politica ma anche e soprattutto valorizzare i beni di interesse storico/culturale ad esse riconducibili,

creando così una relazione tra beni e luoghi fisicamente lontani. Il punto di partenza potrebbe essere la famiglia D'Avalos, ma fondamentale è creare un modello astratto riproducibile su qualsiasi famiglia nobile, in modo da trasmettere, raccontare e valorizzare il loro apporto al patrimonio culturale italiano. Una vista del passato e come questo ancora oggi sia capace di influenzare il futuro.

Le idee dovranno focalizzarsi:

- Valorizzazione dell'identità del luogo
- Gamification ed edutainment
- Versatilità rispetto a luoghi o famiglia

## GIFFONI INNOVATION HUB



### Contesto

Giffoni Innovation Hub è posizionato con progetti altamente innovativi nei campi AR /VR, metaverse e blockchain, collaborando con investitori, grandi aziende e startup per la creazione di contenuti e applicazioni tecnologiche, e per l'orientamento dei giovani verso l'imprenditorialità culturale e creativa.

La pandemia ha indotto il mondo a re-immaginare il modo in cui le cose vengono fatte, inclusa la partecipazione agli spazi culturali. Il metaverso, uno degli argomenti più caldi in questo momento, può essere definito un concetto misto 3D che combina il mondo reale con il mondo digitale, in cui le persone vivono, lavorano, giocano e viaggiano.

Ma proprio per il fatto di essere una nuova realtà, il metaverso apre nuovi orizzonti di senso per la cultura e l'arte, sia in termini di fruizione che di creazione, ibridandosi con le tecnologie NFT in nuove forme di Cryptoarte.

### Sfida

Si ricercano progetti capaci di immaginare nel metaverso soluzioni che tengano insieme un'idea innovativa di fruizione e di creazione culturale e artistica digitale a partire dai contenuti sviluppati dalla programmazione di Procida Capitale Italiana della Cultura 2022 e dal futuro di Palazzo d'Avalos; che siano spazi "vivi" e generativi, e non mero trasferimento di contenuti culturali in uno spazio digitale.

I progetti dovranno prevedere:

- Un'idea forza che caratterizzi il significato generativo di nuova cultura
- L'utilizzo di tecnologie tra blockchain, AR, VR, 3D, arte NFT, di design e di dati
- Una forte interazione tra spazi fisici e digitali
- Una chiara idea sulla community e sulle modalità di animazione dell'ambiente metaverso
- Un'interazione con le comunità locali
- L'interazione con servizi ed economia presenti sul territorio

## PREMIALITA'

### Ambiente



*in collaborazione con*

Una giuria di esperti composta dai partner del progetto FIRM selezionerà la migliore proposta progettuale tra soluzioni e idee creative; modelli organizzativi; tecnologie per la riduzione ed il riciclo dei rifiuti marini.

Al progetto vincitore sarà assicurato:

- Un desk a titolo non oneroso nello spazio espositivo "distretto dell'innovazione" che sarà allestito nell'ambito della 4<sup>a</sup> edizione del Green Med Symposium, evento promosso da Maidiremedia in sinergia con leg Expo in programma a Napoli a maggio 2023.
- La possibilità di presentare il progetto ad un gruppo di esperti del mondo della ricerca, della pubblica amministrazione e del mondo imprenditoriale, per un assessment mirato della proposta finalizzato a identificare un possibile percorso di sviluppo del business e le relative opportunità di finanziamento.
- La promozione attraverso i canali di comunicazione del progetto FIRM (sito web, social, eventi) e quelli del media partner dell'iniziativa RiciclaTV.

La possibilità di partecipare ad un'escursione in mare con un pescatore su una imbarcazione di pesca turismo partecipante al progetto e di visitare i laboratori dell'Istituto per i Polimeri, Compositi e

Biomateriali (IPCB) o presso l'Istituto di Scienze dell'Alimentazione (ISA del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR), per studiare il processo di trasformazione dei rifiuti marini in materie prime seconde, e quindi in nuovi potenziali prodotti

## Mobilità



Una giuria di esperti identificata da EAV selezionerà la migliore proposta progettuale.

Il team vincitore avrà la possibilità di beneficiare di voucher d'acquisto su piattaforme web per un valore di 2mila euro;

Il progetto selezionato sarà oggetto di una verifica di fattibilità con i referenti EAV per la sua possibile realizzazione, senza vincoli per la società EAV; il progetto e il team che lo ha elaborato sarà inoltre promosso attraverso i canali di comunicazione EAV.

## Cultura



Una giuria di esperti identificata da Almaviva selezionerà la migliore proposta progettuale.

Il team vincitore avrà la possibilità di beneficiare di voucher d'acquisto su piattaforme web per un valore di 1.00 euro.



Al team vincitore, Giffoni Innovation Hub offre:

- un percorso di accompagnamento alla verifica di fattibilità del progetto stesso, con una squadra di esperti e un network di aziende innovative
- l'inserimento in un network di creatori, designer, sviluppatori, leader aziendali ed esperti della materia. Attrai e riunisci un collettivo di creativi appassionati, ingegneri, costruttori e altro per soluzioni decentralizzate, giochi, strumenti 3D, Web3 e NFT.

## CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE IDEE

Le idee progetto proposte nell'Hackathon saranno sottoposte a una valutazione di merito che sarà eseguita dalla Commissione di Esperti, mediante l'attribuzione di un punteggio espresso in centesimi, secondo i criteri che seguono:

CRITERIO	DESCRIZIONE	PUNTEGGIO
<b>Caratteristiche del soggetto proponente</b>		
Competenze ed esperienza del team	Competenze, esperienza e specializzazione del soggetto proponente misurata in termini di anni di attività nel campo dell'iniziativa proposta.	Da 1 a 5 anni = 5 pt Da 6 a 10 anni = 10 pt Da 11 a 14 anni = 15 pt Da 15 a 19 anni = 20 pt Oltre 20 anni = 25 pt
<b>Sub tot</b>		<b>Fino a 25</b>
<b>Caratteristiche della proposta</b>		
Qualità della proposta e value proposition	Livello di approfondimento e individuazione puntuale degli obiettivi del progetto, del valore per le persone e dei risultati attesi.	da 0 a 20
Efficacia: ricaduta diretta o indiretta sulla comunità	Individuazione delle potenzialità della proposta in ordine alla sua capacità di conseguire risultati diretti e indiretti a favore della comunità.	da 0 a 30
<b>Sub tot</b>		<b>Fino a 50</b>
<b>Cantierabilità</b>		
Cantierabilità dell'idea creativa	Fattibilità realizzativa in termini tecnologici e di sicurezza; Risorse necessarie per l'implementazione; Praticabilità in termini di normativa; Chiara individuazione dei rischi/problemi connessi al progetto con rilievo delle relative soluzioni. Sostenibilità del business model	da 0 a 20
<b>Sub tot</b>		<b>Fino a 20</b>
<b>Totale</b>		<b>100</b>

## TRATTAMENTO DEI DATI

Ai sensi del D.Lgs. n. 196/2003 i dati personali raccolti saranno trattati anche con strumenti informatici ed utilizzati nell'ambito del procedimento nel rispetto degli obblighi di riservatezza. Il titolare del trattamento è Knowledge for Business.

## PROPRIETA' DEI PROGETTI

La proprietà materiale e intellettuale di quanto presentato, unitamente alle candidature inviate dai partecipanti, rimane di proprietà dei rispettivi titolari, con facoltà del Soggetto Promotore di utilizzo delle stesse solo con riferimento all'iniziativa Procida HaC(k)ultura 2022 quali a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, attività di pubblicazione e di comunicazione. Tutti i partecipanti all'iniziativa si impegnano a mantenere strettamente riservate le informazioni acquisite nell'ambito dell'iniziativa.

## LOGISTICA

Durante le giornate del 15 e del 16 i lavori si svolgeranno al Cinema Procida Hall, via Roma 1 a Marina Grande, in prossimità del porto di Procida.

L'Hackathon avrà inizio alle 11.00 di sabato 15 ottobre e si concluderà con la proclamazione dei vincitori alle 18 di domenica 16 ottobre.

Gli organizzatori garantiranno ai partecipanti un punto caffè fisso, e un servizio buffet per i pasti principali.

La sala superiore del cinema sarà adibita con un angolo relax per chi volesse continuare la progettazione durante la notte; costi di pernottamento in strutture alberghiere o B&B sono a carico dei partecipanti.

Gli spostamenti in traghetto/aliscafo da e per Napoli e da e per Pozzuoli sono messi a disposizione da Procida Capitale Italiana della Cultura 2022, previa conferma dei nominativi entro il 3 ottobre.

**Procida HaC(k)ultura è un format ideato e realizzato per Procida Capitale Italiana della Cultura 2022 da**



*In collaborazione con*

