

16.04.2020



## EUvsVirus Hackathon

Il termine *hackathon* nasce dalla fusione delle parole inglesi "*Hacking*" e "*Marathon*". La parola "*hacking*" si riferisce in questo contesto all'opportunità di risolvere problemi tecnici in maniera insolita. L'obiettivo di un *hackathon* è quindi da questo punto di vista costruttivo e i partecipanti si mettono al lavoro per realizzare un prodotto utile.

Gli *hackathon* stanno prendendo sempre più piede e dalla grande varietà deriva anche una diversità di svolgimento. A seconda del tema, della durata e delle dimensioni dell'evento, si differenziano anche l'offerta e la gestione del tempo a disposizione. Ciononostante, alcuni elementi sono ricorrenti in quasi tutti gli *hackathon*:

- *pitch*: dopo aver reso noto il tema dell'*hackathon*, i partecipanti hanno la possibilità di proporre idee attinenti al progetto che vorrebbero realizzare insieme agli altri;
- creazione dei team: solitamente i team non vengono stabiliti preliminarmente, ma si formano in base al progetto e in modo relativamente spontaneo direttamente sul posto. I team dovrebbero essere composti nel modo più eterogeneo possibile; infatti persone con conoscenze tecniche e background diversi possono far progredire un progetto molto e in breve tempo;
- lavoro di sviluppo: dopo la creazione del team, inizia il lavoro vero e proprio. Insieme si sviluppa l'idea iniziale, con un brainstorming si raccolgono poi possibili strategie di risoluzione e idee per la realizzazione.

Il EUvsVirus Hackathon si svolgerà il 24, 25 e 26 aprile ed affronterà circa 20 imminenti sfide collegate alla situazione di crisi che l'UE sta vivendo (ad esempio produzione rapida di attrezzature, potenziamento delle capacità di produzione, trasferimento di conoscenze e soluzioni da un paese all'altro), da sviluppare rapidamente e distribuire in tutto il mercato unico. L'obiettivo è quello di sviluppare soluzioni innovative, ad es. *high tech*, *low tech*, hardware, software, ecc., utilizzando le biotecnologie, la tecnologia digitale, le scienze sociali e altri settori dell'innovazione.



Ci sono 6 macro-temi:

- 1) vita e salute,
- 2) continuità commerciale,
- 3) lavoro ed educazione da remoto,
- 4) coesione social e politica,
- 5) finanza digitale e infine una
- 6) categoria aperta.

L'evento sarà aperto alla comunità europea di innovatori, startup, produttori, alle amministrazioni pubbliche così come a tutti i cittadini. La partecipazione è possibile sul sito web dedicato <https://euvsvirus.org/> e su Twitter con l'ashtag #EUvsVirus.

#EUvsVirus consentirà la presentazione di idee e la creazione di team in tutte le lingue dell'UE. Ciò significa che ci saranno squadre composte da individui provenienti da diversi Stati membri dell'UE e da altri in cui i partecipanti proverranno esclusivamente da uno Stato membro.

I team vincenti con le idee più innovative riceveranno una somma di denaro. Dal 15 Aprile la registrazione è online e ciascuno può segnalare durante l'iscrizione se vuole avere un ruolo attivo come:

- *problem solver*: sviluppatori, designer, menti creative e tutti i *problem solver* con esperienza dei settori salute, business, coesione sociale e politica, educazione, finanza digitale e altre aree, e idealmente esperienza in hackathon,
- mentore: esperti nei settori sopracitati che possano anche coordinare il lavoro dei team,
- partner: tutti i soggetti come università, organizzazioni pubbliche e private, reti e aziende che vogliano dare il loro supporto.

**La scadenza per l'iscrizione è il 20 aprile 2020.**

#### **Zusammenfassung:**

Die EU-Kommission organisiert den Hackathon #EUvsVirus zusammen mit den Ausrichtern nationaler Hackathons in 24 Mitgliedsstaaten. Im Kampf gegen Covid-19 sollen neue Ansätze in High- und Low-Tech sowie Hard- und Software in Disziplinen wie Bio- und Digitaltechnik oder auch Sozialwissenschaften gefunden werden. Es geht etwa darum, Ausrüstung wie Schutzmasken oder Beatmungsgeräte schneller zu entwickeln, die Produktionskapazitäten zu erhöhen sowie den Wissenstransfer zwischen den Mitgliedsstaaten und den verschiedenen technologischen Feldern zu verbessern. Dabei soll es nicht nur um innovative Ansätze in Gesundheit und Medizin gehen, sondern etwa auch um Themen wie eine Wiederaufnahme wirtschaftlicher Tätigkeiten, sozialen Zusammenhalt, Schutz von Risikogruppen oder Bildung. Schüler und Studenten etwa müssten verstärkt online lernen ohne echte Übergangsphase.

Die Aktion #EUvsVirus soll zwischen dem 24. und 26. April übers Internet Gemeinschaften von Erfindern, Startups, Makern, Händlern, Investoren und Endnutzern zusammenbringen.  
**Registrierungsfrist: 20 April 2020.**

## Quellen/Fonti

EUvsVirus Hackathon

Website: <https://euvsvirus.org> (EN)

FAQ: <https://euvsvirus.org/faq/> (EN)