

IN EDU *engagement programme*

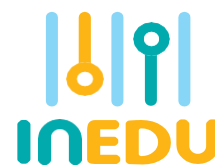
○ ———

LINEE GUIDA PER L'ORGANIZZAZIONE DI UN HACKATHON CIVICO

————— ○



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CRITICAL THINKING
AND MEDIA LITERACY

Project Code:
604670-EPP-1-2018-1-IT-EPPKA3-IP1-SOC-IN

LINEE GUIDA PER L'ORGANIZZAZIONE DI UN HACKATHON CIVICO

Sofia (BG), Gennaio 2020



Le "Linee guida per l'organizzazione di un Hackathon Civico" prodotte da Sofia Development Association sono distribuite secondo la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

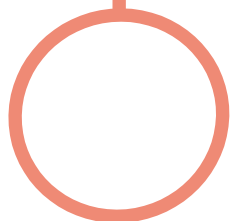
Creato da:

Denitsa Lozanova
Sevdalina Voynova
Svetlana Lomeva
Albena Nacheva

Pubblicazione disponibile nel sito di progetto: <http://in-eduproject.eu/>

Se desideri citare qualsiasi parte di questa pubblicazione, fai riferimento al suo titolo e all'organizzazione che l'ha prodotta.

Il supporto della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



sofia
development
association



INTRODUZIONE

Le linee guida intendono supportare la diffusione e scalabilità della buona pratica promossa dalla Sofia Development Association Associazione per lo sviluppo di Sofia nell'organizzazione di hackathon urbani / civici. Il principale target group è rappresentato dai giovani tra i 15 e i 19 anni.

L' hackathon civico è **parte del programma di attivazione e partecipazione promosso dal progetto IN-EDU** e sarà realizzato **in Bulgaria, Croazia, Italia e Slovenia**. Intende sviluppare competenze di alfabetizzazione mediatica (media literacy) e pensiero critico tra i/le docenti, gli/le studenti/esse e i loro genitori contribuendo così a rafforzare la comunità tutta. L' hackathon civico darà l'opportunità ai giovani di *sfidare* i messaggi provenienti dai media e costruire le proprie contro-narrazioni e idee prive di pregiudizi.

Gli hackathon civici, una versione adattata di quelli orientati all'individuazione di soluzioni ICT, hanno dimostrato di coinvolgere efficacemente i diversi gruppi target intorno ad un obiettivo comune e possono dunque essere considerati laboratori di co-design e apprendimento per la cooperazione e l'inclusione a livello di comunità.

Le squadre vincitrici avranno la possibilità di realizzare le proprie campagne di engagement, con l'obiettivo di accrescere la consapevolezza della comunità sui temi dell'alfabetizzazione mediatica e dell'informazione. IN-EDU, dunque, **fornirà opportunità per educare, potenziare e coinvolgere** le espressioni civiche dei giovani.

Queste parteciperanno anche allo **Youth Innovation Camp** a Sofia (BG) per scambiarsi le diverse esperienze e sviluppare competenze sociali, civiche e interculturali. Il Campus internazionale e le campagne realizzate a livello locale raggiungeranno giovani e cittadini oltre il partenariato di progetto, contribuendo a diffondere i valori europei di tolleranza, cittadinanza e libertà di espressione.

Hackathon è:

- una competizione creativa tra squadre di 2-5 persone che sviluppano soluzioni innovative attraverso diversi linguaggi di programmazione;
- un ambiente in cui squadre di partecipanti approfondiscono una questione per un periodo di 24 o 48 ore, sviluppando e prototipando una possibile soluzione.

Hackathon non è:

- avviare una start-up;
- solo per persone *tecnologiche*;
- risolvere un problema in 24 ore.

"Ai partecipanti è richiesto di cimentarsi con grandi idee, formulare un prototipo, assegnare priorità; poi di auto-organizzarsi e attivarsi – svolgere una ricerca veloce, pianificare le risorse, scrivere codici, riutilizzare componenti e sistemi esistenti, e infine preparare una presentazione – tutto nei tempi a disposizione. L' hackathon può focalizzarsi su problemi nuovi o opportunità d'impresa o tecnologie (stabilito in anticipo) o può essere aperto a qualunque idea senza particolari restrizioni."

(George Krasadakis, "How to run a successful hackathon")

Le squadre sono solitamente multidisciplinari e comprendono sviluppatori (*coders*), designer, esperti di settore, project manager, esperti di comunicazione, etc. Il format incoraggia la creazione di squadre multidisciplinari in cui i partecipanti possano avverlarsi di competenze ed esperienze complementari.

Gli hackathons possono essere interni, e coinvolgere dunque lo staff di un'organizzazione o di un'azienda, o esterni, con un invito esteso a cittadini ed esperti interessati nella materia.

PERCHE' ORGANIZZARE UN HACKATHON

Perché:

- È un modo per **ispirare le comunità e promuovere la creatività, la cooperazione e pensiero innovativo per la progettazione di soluzioni a diverse sfide.**
- È uno dei modi migliori attraverso i quali i partecipanti acquisiscono nuove competenze, fanno networking e si orientano rispetto alla propria carriera.
- Le tecnologie avanzate dei nostri giorni hanno modificato il modo in cui autorità pubbliche, imprese e comunità collaborano. Un hackathon stimola la messa a punto di soluzioni a specifici problem/situazioni attraverso un investimento una tantum.
- È un buon modo attraverso cui le autorità pubbliche possono stimolare innovazione nei territori, ponendo questioni (*sfide*) senza istruzioni o indicazioni preliminari, e attirando partecipanti con diversi profili che possano farsi portatori di approcci innovativi grazie al premio messo in palio.
- Il finanziamento pubblico - privato di una competizione per l'innovazione distribuisce il rischio tra il settore pubblico e privato, nonché la responsabilità di stimolare la creazione di beni pubblici. Gli sponsor locali possono diventare comproprietari e co-creatori di soluzioni innovative.

QUALI SONO GLI OBIETTIVI DI UN HACKATHON

Per risolvere un problema, deve essere definito in modo molto chiaro.

Gli obiettivi e le regole della competizione e i criteri di aggiudicazione devono essere chiari e raggiungibili, quindi il vincitore è indiscutibile.

La competizione paga solo per il risultato.

IL FORMAT DELL'HACKATHON CIVICO

L' *Hackathon civico per la Media e Information Literacy* coinvolgerà squadre di studenti della scuola secondaria, con l'obiettivo di pianificare e sviluppare campagne/azioni di sensibilizzazione e rafforzamento competenze sui temi della media literacy e del pensiero critico. A seconda delle specificità dei paesi, l'hackathon potrebbe essere dedicato a un determinato argomento con implicazioni per l'alfabetizzazione mediatica.

Considerando che il target group principale dell'Hackathon civico di IN-EDU sono i ragazzi delle scuole superiori (15-19 anni), il format è stato adattato come segue:

2 giornate da 8 ore di hackathon per sviluppare le campagne di attivazione e partecipazione (*engagement*); cena di networking e 8 ore di preparazione delle proprie presentazioni da parte delle squadre; *pitching* di fronte alla giuria e cerimonia di premiazione.

Gli studenti che si iscrivono all'hackathon formano squadre da 2-5 persone.

L'hackathon del progetto IN-EDU intende coinvolgere almeno 40 partecipanti.


PROGRAMMA E TEMPISTICHE PER L'HACKATHON

FASE 1. IDEAZIONE, PROGETTAZIONE, PREPARAZIONE

Gennaio 2020 – DEFINIRE LA SFIDA

Potrebbe essere: *Problematiche sull'alfabetizzazione mediatica e informativa*

Per tutta la durata dell'hackathon i partecipanti riceveranno informazioni più dettagliate sui diversi aspetti della MIL per cui dovrebbero sviluppare azioni.



THE TASK COULD BE: Come affrontare i disordini informativi: separare la disinformazione divisiva dai fatti verificati; Come riconoscere le notizie false; Come arginare il discorso di odio online; Come formare bambini e giovani sulla protezione dalle truffe online e dai contenuti dannosi...

Crea campagna online e offline/ azioni che affrontano le sfide.

Riceverai denaro per iniziare ad attuare l'azione / i nei prossimi 4 **mesi**, col supporto di un tutor.

I membri della giuria saranno ...

Gennaio 2020 – FISSA LE DATE dell'Hackathon (tra Maggio-Giugno 2020)



Scegli due date consecutive per l'hackathon. Potrebbero essere venerdì e sabato o sabato e domenica, così da non impattare troppo con il calendario scolastico. Evita periodi di vacanza.

Confronta le opzioni di date con docenti e dirigenti scolastici.

Febbraio 2020 – INDIVIUDA E PRENOTA UNA LOCATION E LA STRUMENTAZIONE NECESSARIA PER L'HACKATHON

Assicurarsi che lo spazio sia accessibile in termini di infrastrutture e trasporti pubblici.

Assicurarsi che sia abbastanza ampio per accogliere:

○ un banchetto con ampi tavoli rotondi a cui possano sedere 8 persone ciascuno, uno per ogni squadra e posti aggiuntivi per i mentori;

○ posto dove creare (se già non esistente) uno scenario per il momento della presentazione e della premiazione; uno spazio per cibi e bevande;

- — uno spazio per cibi e bevande;
- — presenza di bagni puliti a disposizione dei partecipanti;
- — buona connessione WiFi (è veloce e affidabile?) può servire a tutti i partecipanti?

Assicurarsi di avere la seguente attrezzatura:

- — cloud dove le squadre caricheranno i loro progetti;
- — computer per le presentazioni, sdoppiatori se hai 2 monitor,
- — puntatore;
- — ciabatte per ciascuna squadra (almeno 2 per squadra);
- — proiettore/i;
- — schermo;
- — microfoni senza filo (minimo 2);
- — stampante (facoltativa);
- — fotocamera (o qualcuno che curi la ripresa delle immagini).

*Solitamente le squadre agli hackathon portano i loro computer.
Se si intende far portare i propri computer si raccomanda di comunicarlo
alle squadre in anticipo.*

Febbraio 2020 – DEFINISCI E ORGANIZZA I PREMI

Definizione chiara dei premi.

I premi potrebbero essere:

- — in denaro per la campagna di implementazione;
- — in natura da parte degli sponsor (potrebbero essere attrezzature tecniche; biglietti per manifestazioni digitali/eventi; biglietti per la settimana a Bruxelles del Code Week o altri eventi interessanti);
- — uno dei premi potrebbe essere la partecipazione al campo giovani IN EDU in Ottobre 2020.

E' importante designare i premi primari che saranno parte della promozione principale dell' hackathon. Gli altri premi (di qualunque natura) possono essere organizzati nei mesi successivi e promossi online.

Febbraio – Marzo 2020 – INVITA I MEMBRI DELLA GIURIA

La Giuria dovrebbe essere equilibrata- invita tecnici e professionisti d'impresa, designer, decisori politici, autorità comunali, *influencer* dei social media, giornalisti, personaggi famosi che supportano diverse cause.

Si suggerisce di invitare personaggi famosi al fine di attirare non solo i partecipanti ma anche accrescere l'interesse dei media.

I membri della Giuria saranno comunicati all'annuncio dell'hackathon.

Febbraio – PREDISPONI LE REGOLE

Le regole dovrebbero essere chiare e pubbliche. Occorre discutere la sfida e le regole con i membri della Giuria e gli sponsor.

Ciascun partecipante registrato deve essere d'accordo con loro al fine di partecipare all'hackathon.

Le regole dovrebbero fornire istruzioni chiare sul prodotto/risultato che ci si aspetta dalle squadre.

— *Un modello di bozza con le REGOLE per i PARTECIPANTI è allegato.* —

Creazione dei criteri per la selezione dei progetti vincitori e modalità voto. Discuterne con la giuria.

— *Un modello di bozza dei Criteri per la selezione dei progetti vincitori è allegato.* —

Febbraio – Aprile 2020 – DEFINIRE E CONTATTARE SPONSOR E MENTORI

Trovare degli sponsor. Alcuni potrebbero essere interessati a fornire dei premi, altri cibo e bevande per i partecipanti, o ancora a contribuire alla causa partecipando a sessioni ed eventi paralleli.

Identificare sponsor potenzialmente interessati alla tematica trattata e al target group principale.

Predisporre una breve presentazione dell'hackathon e delle modalità di promozione delle sponsorizzazioni prima degli incontri con i potenziali sponsor.

FASE 2. INVITA, INFORMA

Marzo 2020 DESIGN VISUAL IDENTITY AND CREATE A SHORT HACKATHON BRIEF

Creare un design accattivante che possa attirare i giovani.

Creare uno spazio online dove caricare regolarmente informazioni e la registrazione dei partecipanti.

Il formulario informativo e di registrazione per IN EDU Media Literacy Hackathon sarà caricato sul sito www.in-eduproject.eu.

Disegnare materiali visivi per la promozione online e offline. Le informazioni base che un'informativa dovrebbe contenere sono la sfida, i premi, le date e la sede; il link per la registrazione online con le regole per la partecipazione, il logo di organizzatori e sponsor.

Febbraio – Aprile 2020 CAMPAGNA DI RECLUTAMENTO ONLINE E OFFLINE

Inizia la campagna per il reclutamento delle squadre. Usa i canali di comunicazione più utilizzati dal *target group*.

Poichè gli studenti sono i destinatari principali dell'hackathon civico IN EDU, utilizza social media come Instagram, Tik Tok, Facebook, Snapchat, Pinterest, ecc.

Contatta anche le principali scuole e insegnanti che sono già coinvolti nelle attività sull'alfabetizzazione mediatica. Dai loro manifesti o volantini e chiedi di distribuirli nelle scuole.

Invia informazioni a media scolastici esistenti e ai media popolari, social network/media *influencer*, esperti sull'argomento.

Marzo – Aprile/Maggio 2020 REGISTRAZIONE DEI PARTECIPANTI

Prendi contatti con i partecipanti che si sono registrati.

Invia loro regolarmente info (ma non pubblicità) e messaggi di promemoria. Potrebbero riguardare un nuovo membro della Giuria, un nuovo premio, l'agenda finale, un ospite di spicco che sarà loro gradito ecc.

Pubblica sui canali social una specie di profilo/breve presentazione/intervista con i membri della giuria, influencer che promuovono l'Hackathon, ecc.

Marzo – Maggio 2020

Invita un relatore *influencer* ad aprire l'hackathon.

Invita professionisti accreditati per la consegna dei premi alle squadre vincitrici.

Invita a presenziare decisori politici e imprese, associazioni/network di imprese/professionisti, ONG, ecc..

Prepara eventi collaterali per genitori ed altri gruppi di una certa rilevanza, ad esempio dibattiti con esperti sulla sicurezza in rete.

Prepara l'Agenda finale dell'hackathon. Nomina un moderatore per l'intero evento. Prepara degli accessori per gli organizzatori così che possano essere riconoscibili per le squadre in gara, tipo magliette o distintivi colorati più grandi.

Potrebbe risultare utile ed efficace coinvolgere giovani studenti universitari, o altri, come volontari per gli hackathon, o studenti di altre scuole che possano ottenere crediti o altre forme di riconoscimento del proprio impegno.

FASE 3. L'HACKATHON

Maggio o Giugno 2020

Ciascun partner IN EDU organizzerà l'hackathon civico a maggio o giugno 2020, a seconda dei contesti locali.



Quando prenoti la sede concorda con il proprietario dello spazio che la sala sarà visionata pochi giorni prima della manifestazione per controlli finali ed azioni preliminari.

Il giorno prima dell'hackathon **PREPARA E CONTROLLA:**

- equipaggiamento tecnico (microfoni, schermi, proiettori, pannelli, prese elettriche);
- connessione WiFi;
- sistemazione dei posti a sedere per le squadre registrate;

🔗 sistema di votazione per la giuria (*il sistema di voto potrebbe essere offline oppure online; qualunque esso sia occorre assicurarsi che sia chiaro e funzionante*).

PERSONALIZZA LA LOCATION e disponi la scena per l'apertura e la sessione di presentazione dei progetti

🔗 rendilo accogliente e colorato.

Disponi manifesti, stampa adesivi colorati che guidino ai vari punti di registrazione, luogo della presentazione, di cibi e bevande.

Cerca arredi comodi e di design, e crea delle zone relax. A questo scopo puoi contattare gli sponsor che provvedono a tali arredi.

PROVA IL SISTEMA DI VOTO

ORDINA: STUZZICHINI E BEVANDE; SERVIZIO DI RISTORAZIONE PER PRANZO E CENA.

INVITA MEDIA, SPONSORS, PARTNERS

IL GIORNO DELL'HACKATHON

Registrazione dei partecipanti.

Accoglienza degli ospiti.

Trasmissione in diretta e condivisione di foto, video e messaggi.

Produrre un video dell'Hackathon.

Organizzazione di uno spazio per la presentazione davanti alla giuria.

ORGANIZZARE LA CERIMONIA DI PREMIAZIONE

Riorganizzare la sala in vista dei molti ospiti – genitori, stakeholders, insegnanti e media. I premi in soldi, forniti da IN EDU, sono destinati ad azioni di implementazione. Ideazione dei certificati con il premio per il 1, 2 e 3 qualificato in ordine di premiazione della squadra durante la cerimonia.

Rendi la cerimonia festosa.

FASE 4. PASSAGGI SUCCESSIVI

Creare dossier visivi dell'hackathon.

Inviare comunicati stampa con i progetti premiati.

Preparare i contratti per il premio delle squadre vincitrici.

Guidare le squadre vincitrici ad implementare le azioni/campagne pianificate durante l'hackathon.

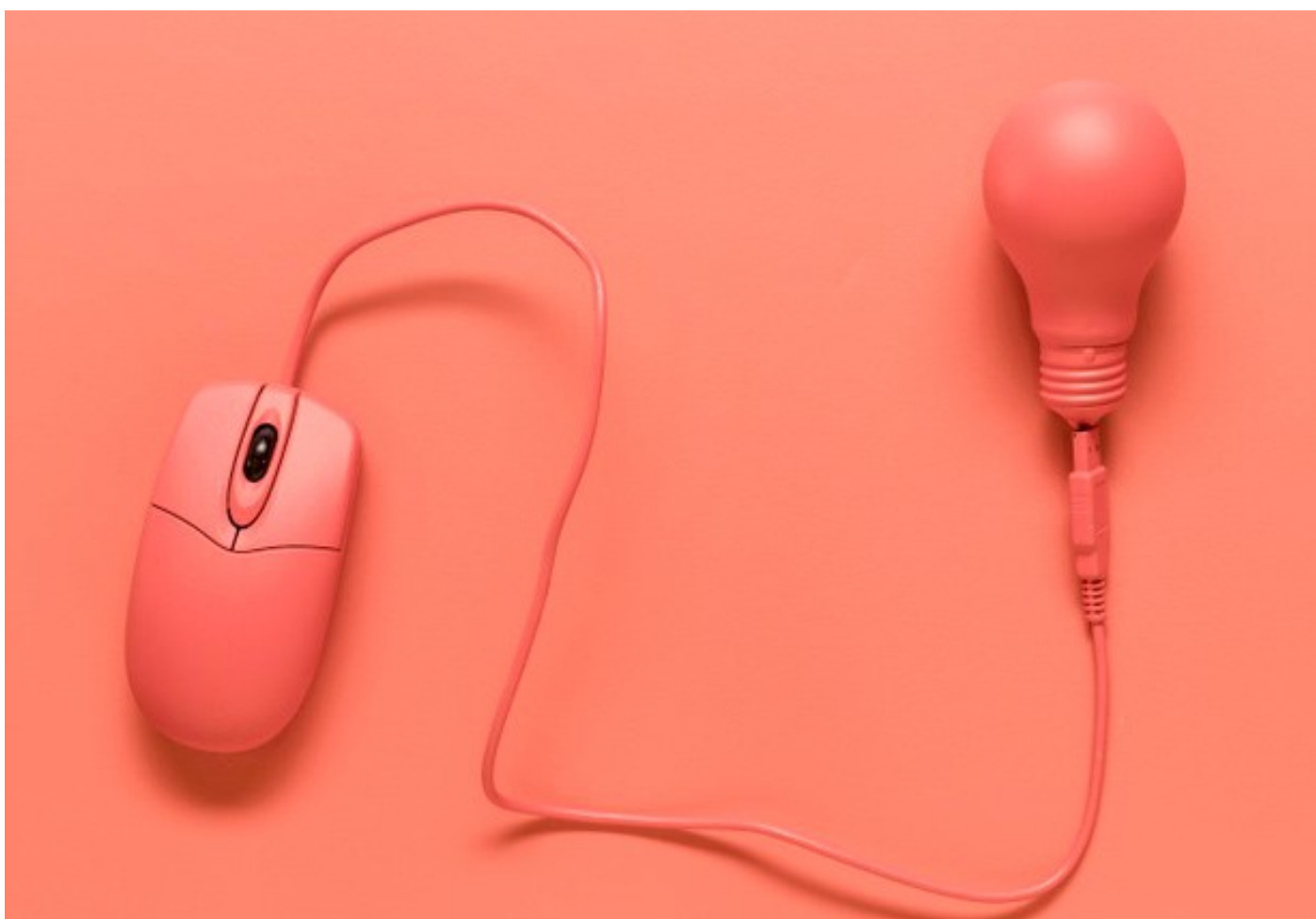


LAVORARE CON MINORENNI

Quando s'inizia ad organizzare un hackathon civico assicurarsi di seguire il regolamento nazionale per lavorare con alunni delle scuole superiori.

Preparare la documentazione necessaria, quali ad es. l'autorizzazione o la liberatoria dei genitori.

Fornire informazioni sulle misure di sicurezza previste per la tutela dei partecipanti e sul GDPR.



REGOLAMENTO DELL'HACKATHON IN-EDU PER LA MEDIA E INFORMATION LITERACY

1. Regole di partecipazione (termini per la partecipazione)

Studenti delle scuole superiori con attitudini, abilità e idee in programmazione, design, comunicazione, giornalismo sono ammessi nei team. Le squadre provenienti da scuole i cui insegnanti hanno partecipato alla formazione IN-EDU avranno un vantaggio al momento della registrazione.

Le persone di età inferiore ai 18 anni possono partecipare all'hackathon – purché vengano rispettate le norme per la partecipazione degli studenti alle iniziative extracurricolari in uso presso le scuole coinvolte.

Le squadre con 2-5 componenti possono partecipare alla competizione.

Eventuali demo dei progetti sono consentite nelle presentazioni.

Le presentazioni possono durare al massimo 5 minuti, ulteriori 5 minuti sono dedicati ad eventuali domande da parte dei giudici.

Partecipando all'Hackathon, i partecipanti accettano il vincolo di queste Regole e accettano di rispettare le loro disposizioni.

2. Selezione dei vincitori

I vincitori della competizione (Miglior team e migliori risposte in termini di MIL) saranno selezionati dai membri della giuria ("Giuria"). Tutte le squadre che partecipano alla competizione sono parimenti candidate per la vittoria.

Criteri di valutazione:

• **Applicabilità del progetto / dell'azione:** Chi è in grado di essere aiutato da questo progetto e in che modo? Risolve praticamente un problema significativo? Il tema è attuale e applicabile? Qualcuno ha davvero bisogno di questo progetto?

• **Valutazione dei contenuti:** È utile e interessante, è interattivo o duplica risorse già esistenti? I testi, le illustrazioni e altri elementi multimediali sono affidabili e di qualità? Il contenuto è protetto da copyright o è copiato da qualche parte?

• **Realizzazione tecnica:** Le tecnologie proposte sono utilizzate nel modo appropriato? Esiste una migliore usabilità, un'interfaccia utente intuitiva ed esperienza utente? C'è una buona struttura, layout e navigazione dello strumento – se rilevante?

• **Impatto della campagna/azione:** Il gruppo target del progetto / azione è chiaramente definito? La dimensione del gruppo target è realistica? È chiaro come le azioni progettate influenzeranno il / i gruppo / i target?

• **Pitching:** Il progetto è presentato in modo attraente e convincente durante la difesa?

3. Copyright e protezione della proprietà intellettuale

I partecipanti non invieranno contenuti protetti da copyright, segreti commerciali o comunque soggetti a diritti di proprietà intellettuale di terzi o altri diritti di proprietà, inclusi i diritti di privacy e pubblicità, a meno che non siano il proprietario di tali diritti o abbiano l'autorizzazione del loro legittimo proprietario a pubblicare il contenuto.

I partecipanti non presenteranno contenuti illegali o che incoraggino comportamenti che potrebbero essere considerati un reato.

I partecipanti non pubblicheranno pubblicità o comunicazioni commerciali.

I partecipanti possederanno i diritti di proprietà intellettuale per tutto il loro lavoro (di seguito: Sviluppo).

Con la partecipazione all'Hackathon ogni partecipante o squadra di partecipanti dà il proprio consenso esplicito agli Organizzatori ad utilizzare tutte le informazioni derivate o relative all'Hackathon per tutti gli scopi di marketing e promozionali (di seguito: contenuti di marketing). I contenuti di marketing sono forniti senza alcun compenso per i partecipanti e sono validi in tutto il mondo, perpetui e irrevocabili.

4. Ammissibilità

Gli organizzatori di Hackathon avranno il diritto, a loro esclusiva discrezione, di determinare se un partecipante è idoneo alla competizione e possono squalificare a loro discrezione eventuali partecipanti

5. Premi

- a. I premi del concorso non sono trasferibili dal vincitore. Se accetti un premio, gli organizzatori saranno responsabili di tutte le tasse applicabili richieste dalle leggi locali relative all'accettazione di tale premio. Qualsiasi valore del premio in denaro viene pubblicato come valore lordo.
- b. Responsabilità degli organizzatori e / o delle terze parti in ogni caso coinvolte nell'iniziativa, il partecipante / squadra vincitrice riceverà/anno il premio assegnato alle condizioni stabilite nel presente documento. Consegnando il Premio alla squadra vincitrice, gli Organizzatori e / o terze parti coinvolte nell'iniziativa sono sollevati da ogni ulteriore responsabilità. Le controversie tra terzi in merito alla proprietà del progetto non influiscono sul principio dell'assegnazione da parte degli organizzatori conformemente alle disposizioni del presente Regolamento.
- c. I dati personali del partecipante sono soggetti a revisione da parte degli organizzatori.
- d. Gli organizzatori non hanno l'obbligo di rispondere ad eventuali richieste di partecipazione all'hackathon dopo la sua fine.

6. Cessazione dell'Hackathon

L'Organizzatore ha il diritto, a sua discrezione, di terminare l'Hackathon in qualsiasi momento senza essere esaustivo in caso di cattiva condotta materiale, violazione del presente o circostanze di forza maggiore. La conclusione dell'Hackathon è annunciata sul sito Web in-eduproject.eu. In questi casi, nessun compenso è dovuto ai partecipanti.

ANNEX 2

MODELLO PER LA VALUTAZIONE, CONTENENTE I CRITERI PER LA SELEZIONE DEL PROGETTO VINCITORE

Nome della Squadra:	Punteggio finale:
---------------------	-------------------

Criteria di valutazione	Peso relativo nella valutazione finale	Punti	Punteggio
Applicabilità del progetto / dell'azione: Chi è in grado di essere aiutato da questo progetto e in che modo? Risolve praticamente un problema significativo? Il tema è attuale e applicabile? Qualcuno ha davvero bisogno di questo progetto?	30%	Min 1 Max 10	
Valutazione dei contenuti: È utile e interessante, è interattivo o duplica risorse già esistenti? I testi, le illustrazioni e altri elementi multimediali sono affidabili e di qualità? Il contenuto è protetto da copyright o è copiato da qualche parte?	20%	Min 1 Max 10	
Realizzazione tecnica: Le tecnologie proposte sono utilizzate nel modo appropriato? Esiste una migliore usabilità, un'interfaccia utente intuitiva ed esperienza utente? C'è una buona struttura, layout e navigazione dello strumento – se rilevante?	20%	Min 1 Max 10	
Impatto della campagna/azione: Il gruppo target del progetto / azione è chiaramente definito? La dimensione del gruppo target è realistica? È chiaro come le azioni progettate influenzeranno il / i gruppo / i target?	20%	Min 1 Max 10	
Pitching: Il progetto è presentato in modo attraente e convincente durante la difesa?	10%	Min 1 Max 10	

Istruzioni ai membri della Giuria:

1. La valutazione avverrà in un'unica fase:

Dopo la fine dell'Hackathon ogni squadra disegna un numero che determina la sequenza delle presentazioni. Gli organizzatori creano un elenco con i nomi e la sequenza delle squadre e caricano i nomi nel sistema di voto.

Ogni squadra ha 5 minuti per presentare il proprio progetto davanti alla Giuria e agli ospiti. I membri della Giuria hanno a disposizione 5 minuti per domande e risposte.

2. Ogni membro della giuria ha accesso al sistema di voto. Se il sistema di voto è elettronico, ogni membro della giuria viene registrato con la sua e-mail privata e accede al voto tramite il proprio smartphone o laptop dopo aver ricevuto il relativo collegamento dagli Organizzatori.

I membri della giuria potrebbero anche ricevere il modulo del punteggio su carta per prendere appunti prima di finalizzare il punteggio.

3. Ogni membro della giuria valuta il progetto in base ai criteri che sono stati pubblicati nel Regolamento di partecipazione. Il punteggio dovrebbe essere solo intero.
4. Se si verifica una delle successive situazioni ipotetiche, la Giuria decide sulla base di una discussione finale:

Se ci sono progetti con lo stesso punteggio, la Giuria discute e prende una decisione a maggioranza semplice: 50 +1.

