

05 Novembre 2019

Azione A.04 (art. 63 Reg. UE 508/2014)

Sostenere l'incremento della acquacoltura e la salvaguardia degli ecosistemi marini

Oggetto: PO FEAMP 2014/2020. Misura 4.63 FLAG PESCA FLEGREA. Strategia di sviluppo locale finanziata con DRD n. 228 del 05/10/2017 – Azione A04 – Sub 2 “Hackathon”

CUP: G86B19000400009

Elaborato: **Avviso Pubblico invio delle candidature
Fishery Hackathon**

Termine ultimo per l'invio delle candidature: 20 Novembre 2019 – ore 24.00

PREMESSA

La presente Iniziativa è finanziata dal FEAMP - Fondo Europeo per gli Affari Marittimi e della Pesca 2014 - 2020" MISURA 4.63 ATTUAZIONE DI STRATEGIE DI SVILUPPO LOCALE DI TIPO PARTECIPATIVO - AZIONE A.04 - SUB AZIONE 2 CUP G86B19000400009

Con l'attuazione della strategia Community Led Local Development, con cui si è privilegiato uno sviluppo locale di tipo partecipativo, nell'ambito della programmazione 2014-2020 il FEAMP ha previsto gli strumenti del Fisheries Local Action Group (FLAG) a sostegno della progettazione integrata.

Il FLAG Pesca Flegrea è chiamato a favorire la crescita economica e l'inclusione sociale nella comunità flegrea, legate alle attività della pesca e degli affari marittimi nell'ambito dei comuni del litorale flegreo di Bacoli, Monte di Procida e Pozzuoli e, giusta approvazione della propria strategia di sviluppo locale da parte della Regione Campania con D. D. Campania n. 161 del 26 ottobre 2016, gestisce la SSL del litorale flegreo.

A tal fine il Flag Pesca Flegrea intende lanciare la call "FISHERY HACKATHON" per individuare soluzioni innovative nel settore della pesca e rappresenta l'unica esperienza in Europa per la promozione e la creazione di start Up per il pescato.

Il format scelto è quello dell'hackathon ovvero una competizione che, a partire da una tema principale, propone delle sfide ai suoi partecipanti, i quali, organizzati in gruppi eterogenei, hanno il compito di affrontarle, ricercando e progettando nuove soluzioni, modelli, processi o servizi innovativi.

Per tutte i partecipanti sarà un'esperienza di grande valore perché avranno l'opportunità di apprendere strumenti e metodologie innovative di co-progettazione, di condividere la loro visione di società e di futuro e di esporre le proprie idee e soluzioni dinanzi a esperti ed esponenti del settore.

Una Commissione di esperti proclamerà i vincitori. Alle squadre vincitrici dell'hackathon (i cui premi verranno comunicati al termine dell'evento), sarà data la possibilità, attraverso la partecipazione ad altre esperienze formative e laboratoriali, di acquisire nuove conoscenze e competenze partecipando ad altre iniziative di livello nazionale.

I risultati di "FISHERY HACKATHON" rappresenteranno un capitale prezioso di idee, proposte e suggestioni per valutare a che punto è la frontiera della innovazione nell'ambito della pesca e provare a selezionare energie capaci per andare oltre questa frontiera.

COME PARTECIPARE

Fishery Hackathon è aperto a coloro che siano interessati a partecipare allo sviluppo dell'innovazione e della tecnologia nel tessuto economico/sociale del settore della pesca. È rivolto a coloro che abbiano esperienze nell'ambito proposto, come ad esempio: hacker, sviluppatori e fabbricatori digitali, creativi, grafici, designer e web designer, esperti di marketing e comunicazione, specialisti di strategie d'impresa e studenti dei relativi settori.

La partecipazione è riservata alle persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni.

Ciascun Team dovrà avere un numero di 3 componenti. Non saranno accettate istanze presentata da team con numero di componenti maggiore o minore di 3.

Per iscriversi a Fishery Hackathon è necessario organizzare una propria squadra multidisciplinare di tre soggetti e nominare un capogruppo, provvedendo alla registrazione della squadra online accedendo al sito www.flagpescaflegrea.it **entro e non oltre il 20 Novembre 2019 ore 24.00.**

Le Aree disciplinari consigliate dall'organizzazione sono: sviluppo informatico, marketing, comunicazione e strategie d'impresa. Relative ai seguenti ambiti di intervento: Processi di Tracciabilità e rintracciabilità; Innovazione per la Sostenibilità della pesca; Soluzioni per Distribuzione e commercializzazione; Innovazioni in acquacoltura.

I team aderenti all'Avviso, contestualmente alla domanda di partecipazione, dovranno inviare la propria proposta progettuale secondo lo schema del Business Model Canvas. Le proposte progettuali dovranno dimostrare la capacità di impatto sulla economia del territorio di competenza del Flag pesca Flegrea

Al termine della maratona i gruppi provvederanno a presentare in un pitch il loro lavoro ad una giuria che sceglierà i migliori progetti.

La partecipazione è riservata ad un numero massimo di 10 Team. Tuttavia, l'organizzazione, si riserva la facoltà di ridurre/ampliare il numero dei team ammessi.

In caso di iscrizioni superiori al numero massimo, l'ammissione dei Team alla competizione avverrà sulla base di tre criteri:

- età media del team (è preferita la minore età);
- ampiezza della multidisciplinarietà del team;
- equilibrio di genere nella composizione del team.

Nel caso di pari merito la selezione avverrà sulla base dell'ordine temporale di arrivo della domanda.

L'elenco delle prime 10 squadre selezionate sarà pubblicato on-line entro 24h successive alla scadenza.

Le squadre dovranno confermare la loro partecipazione alla segreteria organizzativa **entro e non oltre il 22 Novembre 2019**. In caso di rinuncia sarà invitato il team successivo in ordine di graduatoria.

I partecipanti a Fishery Hackathon dovranno compilare il giorno dell'accreditamento una scheda con l'indicazione dei dati personali, accettare il Regolamento e rilasciare il consenso al trattamento dei dati personali ed all'utilizzo delle immagini e dei video da parte degli organizzatori.

L'ammissione dei partecipanti alla competizione avverrà secondo l'insindacabile valutazione degli organizzatori ed è soggetta a conferma da parte degli stessi.

L'incompletezza e/o non corrispondenza al vero delle informazioni inserite all'atto della registrazione sul sito d'iscrizione, determinerà comunque l'esclusione dei partecipanti dalla competizione.

I partecipanti si impegnano a non presentare progetti già vincitrici in altre iniziative.

Con l'accettazione del Regolamento e la partecipazione a Fishery Hackathon ciascun partecipante si impegna per tutta la durata dell'Hackaton a utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messe a disposizione, con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste, e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose.

I partecipanti a Fishery Hackathon prendono atto che la partecipazione non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.

LUOGO E DATA DELL'EVENTO

Fishery Hackathon si svolgerà **il giorno 25 Novembre 2019** nei locali della Villa Doria d'Angri, in Napoli alla Via Petrarca n. 80 secondo le seguenti modalità:

- i Team partecipanti dovranno presentarsi alle ore 10.30 del 25 Novembre 2019 per la registrazione/accreditamento; a seguire la sessione plenaria per i dettagli logistici ed un briefing operativo obbligatorio;

- la maratona creativa inizia alle 11.30 e prevede il confronto tra i team ed altre attività sociali al fine di favorire la contaminazione di idee e il perfezionamento delle proposte progettuali;
- al termine della maratona alle ore 16.00 circa avrà inizio la presentazione pubblica dei lavori;
- la proclamazione dei vincitori avverrà alle ore 18.00 circa.

Eventuali modifiche del calendario verranno rese note attraverso il sito web www.flagpescaflegrea.it pertanto si consiglia di monitorare il sito prima dell'evento.

LA GIURIA

I lavori realizzati dai partecipanti a Fishery Hackathon saranno valutati da una Giuria qualificata composta da esperti del settore (pesca, innovazione, ricerca, impresa, open-data e smart-city). La Giuria sarà nominata con determinazione del FLAG PESCA FLEGREA.

La Giuria valuterà gli output dei Team, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri: utilità e attinenza al tema scelto, innovazione anche dal punto di vista tecnologico, user experience, design, commerciabilità e sostenibilità economico-finanziaria.

Risulteranno vincitori di Fishery Hackathon i primi tre output che avranno totalizzato il maggior punteggio. In caso di pari merito si procederà ad una nuova votazione fino all'individuazione di tre distinti vincitori.

PREMIAZIONE

La premiazione prevede l'assegnazione da parte della Giuria di riconoscimenti in premi ai Team vincitori per un importo complessivo di 6.700,00 euro secondo il seguente ordine:

1° team classificato premio di valore pari a circa 3.500,00 euro

2° team classificato premio di valore pari a circa 2.100,00 euro

3° team classificato premio di valore pari a circa 1.100,00 euro

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 Fishery Hackathon non costituisce una manifestazione a premio in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale nel quale, il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta, rappresenta un riconoscimento per l'attività e l'opera svolta, per l'impegno profuso, nonché a titolo di incoraggiamento nell'interesse della collettività.

PROPRIETA' INTELLETTUALE, MANLEVE E GARANZIE

Con la partecipazione a Fishery Hackathon e con l'accettazione del Regolamento, ciascun partecipante:

1. Dichiara che il lavoro presentato è stato creato durante Fishery Hackathon ed è un'opera originale del partecipante;
2. Dichiara espressamente che il lavoro presentato è originale e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora il FLAG PESCA FLEGREA e i suoi Partner, da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo;
3. Dichiara che ogni mock-up demo o prototipo presentato non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà intellettuale o diritto d'autore di proprietà di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;

4. Dichiaro che il lavoro presentato non viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
5. Dichiaro che il lavoro presentato non costituisce l'oggetto di contratto con terzi, ed inoltre che l'organizzatore non dovrà sostenere alcuna spesa nei confronti di persone o altre entità in ragione dell'utilizzo o dello sfruttamento dell'applicazione o di qualunque altro diritto legato all'applicazione;
6. Dichiaro che il lavoro presentato non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'organizzatore o di qualunque altra persona o società;
7. Dichiaro che il lavoro presentato non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.
8. Dichiaro che il lavoro presentato è di proprietà del Team partecipante che si assume l'onere e la piena responsabilità della tutela dello stesso e degli aspetti inventivi e/o originali attraverso i mezzi a tal fine apprestati dall'ordinamento (registrazione, brevetto o simili, a seconda dei casi);
9. Prendo atto che l'eventuale pubblicazione da parte dell'organizzatore del lavoro presentato al concorso su siti internet e social network comporterà la visibilità a tutta la community e che l'organizzatore non assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza attraverso l'accesso a siti internet e social network, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti dell'organizzatore per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

NOTE FINALI

La partecipazione a Fishery Hackathon è subordinata al rispetto delle regole stabilite e riportate nel Regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare all'atto della firma.

Saranno esclusi ed allontanati i partecipanti che non rispettino quanto previsto dal Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'evento.

I partecipanti si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- rispettare gli altri partecipanti;
- non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o siano contrari alla legge vigente, nonché contenuti pubblicitari o contenuti politici/ideologici e religiosi;
- evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- rispettare le norme di privacy.

NOTE LEGALI

Partecipando all'iniziativa il concorrente accetta che il FLAG PESCA FLAGREA non sia considerato responsabile per qualunque perdita, danneggiamento o costo di qualunque natura sostenuto dal concorrente.

Saranno escluse le proposte, idee e applicazioni il cui contenuto violi diritti di proprietà intellettuale di terzi, sia contrario a norme di legge, ordine pubblico o buon costume, sia veicolo di propaganda di natura

politica, sindacale e/o religiosa e di dubbia moralità e sia veicolo di messaggi offensivi, incluse le espressioni di fanatismo, razzismo, odio o minaccia o comunque lesive della dignità umana.

I vincitori si impegnano a garantire e manlevare il FLAG PESCA FLAGREA da ogni molestia, impedimento, pretesa o contestazione a qualunque titolo da parte di terzi che possano sorgere in merito all'utilizzo e allo sfruttamento delle Applicazioni ed a tenere indenne lo stesso da tutti i costi e/o danni diretti o indiretti che possano derivare da eventuali turbative e/o pretese da parte di terzi.

TUTELA DEI DATI PERSONALI

Ai sensi dell'art. 4 – comma 1 lett. f) - del D.Lgs. 196/2003 "Codice in materia di protezione dei dati personali", il Titolare del Trattamento è la persona fisica, la persona giuridica, la pubblica amministrazione e qualsiasi altro ente, associazione e organismo cui competono, anche unitamente ad altro titolare, le decisioni in ordine alle finalità, alle modalità del trattamento di dati personali e agli strumenti utilizzati, ivi compreso il profilo della sicurezza.

Nell'ambito del presente bando, assumono - ai sensi dell'art. 28 del Codice - la qualità di Titolari del Trattamento dei dati personali il FLAG PESCA FLAGREA con autonomi poteri decisionali nell'esercizio delle distinte funzioni e delle rispettive competenze ed attività.

Il trattamento dei dati personali forniti in sede di presentazione della domanda di partecipazione o comunque acquisiti per le stesse finalità, sarà pertanto effettuato dal FLAG PESCA FLAGREA quale Titolare autonomo del trattamento dei dati personali.

Su richiesta degli interessati i dati dei vincitori, pertinenti e non eccedenti rispetto alle finalità perseguite, potranno essere pubblicati sul sito della manifestazione e del FLAG PESCA FLAGREA.

I dati personali dei vincitori non saranno oggetto di comunicazione a terzi, fatta salva la possibilità di comunicarli ai soggetti coinvolti nell'organizzazione della manifestazione su delega degli interessati per finalità compatibili con la manifestazione. Ove necessario, per le stesse finalità, i dati potranno essere conosciuti da soggetti opportunamente individuati e designati come Responsabili del trattamento, con compiti di natura tecnica o organizzativa per i servizi connessi al concorso.

il Presidente del CdA del FLAG PESCA FLEGREA

Avv. Paolo Conte

FLAG PESCA FLEGREA S.C.A.R.L.
C.F. e P.IVA 08585681219



NOME DEL TEAM: _____

NOME PROPOSTA: _____

PARTNERS CHIAVE	ATTIVITÀ CHIAVI	PROPOSTA DI VALORE	RELAZIONI CON CLIENTI	SEGMENTI DI CLIENTELA
	RISORSE CHIAVI		CANALI	
STRUTTURA DEI COSTI				
		FLUSSI DI RICAVI		