



CULTURALHACK



Ufficio Speciale per la
Ricostruzione dei Comuni del Cratere



BE-BOOST

OBIETTIVI CULTURAL HACK

Mettere a terra le progettualità nate nell'Hackathon riguardo i temi del CEC:

- Fidelizzare gli utenti del CEC e ingaggiarne nuovi (Visitatori e Promotori)
- Integrare e far dialogare il CEC con altre piattaforme USRC
- Promuovere e comunicare il CEC



Agenda delle Giornate

	13 Aprile: Progettazione		14 Aprile: Comunicazione
10:00 11:00	Lancio di CulturalHack: Presentazione della challenge e organizzazione dei gruppi di lavoro	10:00 12:00	Workshop Pitch : Preparazione della presentazione alla giuria
11:00 13:00	Workshop Problem Definition: Avvio Hackathon, con Analisi di problemi attuali e ricerca attiva.	12:00 13:00	Pitch session: Presentazione dei progetti davanti alla giuria
13:00 14:00	Pranzo libero e networking	13:00 14:00	Premiazione: Premiazione del Team vincitore del Hackathon
14:00 16:00	Workshop Idea Generation: Creazione dell'idea e formulazione di un modello di Business Sostenibile	14:00 15:00	Pranzo, networking e saluti finali
16:00 19:00	Workshop Prototipazione : Progettazione del prototipo dell'Idea		



RISULTATI EMERSI

21

Partecipanti

12h

di Hackathon

4.5

Valutazione dei
partecipanti da 1 a
5

Attività: Il CulturalHack è stato un evento collaborativo intensivo che ha coinvolto 21 universitari e lavoratori. Divisi in 4 gruppi, abbiamo dedicato 12 ore a sviluppare e presentare progetti innovativi per la promozione e valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale dei comuni del cratere.

Risultati:

- Collaborazione tra giovani studenti e ricercatori dei territori e l'ufficio speciale USRC
- Sviluppo di 4 progetti per la valorizzazione e promozione del CEC



I FEEDBACK RICEVUTI

Come valuti l'attività dell'Hackathon ?	Cosa ti porti a casa di valore?	Cosa miglioreresti?
• 4,5/5 • 12 risposte su 21	• Conoscenza del contesto USRC • Progettazione condivisa • La voglia di innovare e valorizzare • La capacità di lavorare in gruppo e progettazione di idee in tempi brevi • Una bella esperienza e tante nuove conoscenze e la collaborazione con altri giovani • L'ambiente stimolante che si è creato, un ambiente ricco di idee e voglia di fare	• Gestione tempi • Tutto perfetto • Più tempo a disposizione • La visibilità dell'evento • Più tempo per esporre il proprio progetto, creazione e consegna di una documentazione più approfondita per valutare meglio il progetto e non fermarsi alla mera valutazione del pitch, naturalmente la documentazione deve essere letta da chi giudica il prodotto creato • La coordinazione dello staff nel dare i suggerimenti



LE PROPOSTE PRESENTATE DAI 4 GRUPPI

Gamification | Gruppo 1 BE-X

Implementare la metodologia di gamification per incentivare l'uso del sito, incoraggiando gli utenti a partecipare attraverso offerte e sconti forniti dai comuni e dai privati che caricano eventi e strutture, creando così un sistema che premia l'interazione e aumenta l'attrattiva dell'esperienza offerta.

Integrazione Open Data | Gruppo 3 CRATERE

integrare il catalogo degli eventi con attività permanenti, arricchire il GIS con punti di interesse attraverso Linked Open Data da varie fonti, inclusa l'accessibilità e itinerari predefiniti, e creare contenuti di supporto per gli itinerari con l'integrazione di contenuti liberi provenienti da diverse fonti.

Intelligenza Artificiale | Gruppo 2 CHECK

Utilizzo dell'Intelligenza Artificiale per semplificare la compilazione dei campi, garantendo che ogni evento venga descritto in modo coerente e coinvolgente, promuovendo la curiosità e sponsorizzando in maniera uniforme eventi di ogni genere.

User Experience Ingaggio Stakeholder | Gruppo 4 ING+1

Ottimizzare l'esperienza degli utenti e agevolare gli stakeholder nell'utilizzo della piattaforma attraverso una Newsletter, semplificare e migliorare l'interfaccia del sito internet. E ingaggiare figure di Digital Ambassador.



LA PROPOSTA VINCITRICE

User Experience Ingaggio Stakeholder | Gruppo 4 ING+1

La proposta del **Gruppo 4** ha vinto il CulturalHack a seguito di valutazione dei Pitch presentati da parte della giuria composta dai rappresentanti di amministrazioni locali, USRC, Università dell'Aquila e Beboost sulla base dei seguenti criteri: Fattibilità Tecnica, Impatto, Livello di Innovazione, Finanziabilità, Scalabilità, Comunicazione, Presentazione.

La proposta del Gruppo 4, attenta in particolare agli elementi di **User Experience** e alla **Comunicazione**, ha puntato a: ottimizzare l'esperienza degli utenti e agevolare gli stakeholder nell'utilizzo della piattaforma attraverso una Newsletter, semplificare e migliorare l'interfaccia del sito internet. E ingaggiare figure di Digital Ambassador.







BE-BOOST

U | S R C



Ufficio Speciale per la
Ricostruzione dei Comuni del Cratere

CULTURALHACK