



FONDAZIONE MARCHE



The Italian Scientists and Scholars of North America Foundation



FONDAZIONE MARCHE



Hackathon-Ageing
#hackageing - il benessere non ha età
Ancona 8-9 Aprile 2017



EXPO-MEETING *Silver Healthcare*
Innovation and Technology
Ancona, 2018

#hackaging - il benessere non ha età - Ancona 8-9 Aprile 2017



FONDAZIONE MARCHE



Hackathon-Ageing

Che cos'è?

... è una “**maratona**” in cui **designers, sviluppatori, ingegneri, marketing specialists**, lavorano in gruppo per realizzare **nuove idee**, supportati ed ispirati da un mentor.



A fine evento, vengono selezionate le idee migliori che ricevono un premio che può includere: somma in denaro, gadget, prodotti e/o un periodo di incubazione-formazione per proseguire lo sviluppo del progetto.



FONDAZIONE MARCHE



Hackathon-Ageing

Un evento simile racchiude in sé tutte le caratteristiche che stanno alla base della logica del web, ovvero:

- **Sharing:** la condivisione di idee, lavori, progetti all'interno di un evento basato sulla collaborazione reciproca;
- **Creatività:** lo sviluppo di idee innovative attraverso i mezzi digitali;
- **Visibilità:** sul web, sui social, ma anche nel mondo reale grazie a convegni ed eventi collegati;
- **Velocità:** prevede una durata limitata per realizzare il progetto, riducendo sensibilmente i tempi di realizzazione rispetto ad un contesto aziendale;
- **Sana competizione:** il fatto che ci siano dei premi, spinge a dare il meglio ed a stimolare una forma di competizione utile per far emergere le idee migliori, senza dimenticare l'aspetto collaborativo.



FONDAZIONE MARCHE



Hackathon-Ageing

Timing:

- Context/Definizione dei problemi;
- Lancio evento/Bando;
- Piano di comunicazione, (es: comunicato stampa/Newsletter di lancio/social media/Landing Page/Blog);
- Reclutamento/Formazione dei teams;
- Mentor/Guida;
- Piattaforma di sviluppo (IBM-Bluemix™);
- Giuria/Premiazione;
- Possibilità di sviluppo dell'idea/Periodo di incubazione.



FONDAZIONE MARCHE



Hackathon-Ageing

Obiettivi

Trovare soluzioni innovative per:

1. Migliorare la qualità del benessere dell'individuo;
2. Anticipare e prevedere l'insorgenza delle sue necessità e bisogni;
3. Ridurre le inefficienze complessive del sistema di assistenza.

47%

of people worry most about losing their memory and suffering from dementia as they get older

1 in 3

people believe that smart homes & the Internet of Things will help manage the aging process the most

35%

of people believe discussing assisted/long term care is the most difficult conversation to have with parents



FONDAZIONE MARCHE



Hackathon-Ageing

Durante l' “ **IBM**- Design Thinking Ageing - Assistenza di Precisione” realizzato al Talent Garden, Milano (17-18 Gennaio 2017), un **Gruppo di Lavoro Multidisciplinare**:



- IBM,
- Istituto Italiano di Tecnologia,
- Casa Sollievo della Sofferenza IRCCS,
- Politecnico di Milano,
- INRCA IRCCS,
- Fondazione Marche,
- Comune di Bolzano,

ha identificato i DUE SOTTO-TEMI che si svilupperanno durante il Hackathon-Ageing:

1- SOCIALITA' ED AFFETTI...

... come la tecnologia può aiutare gli anziani ad abbattere la barriera dell'isolamento?

2- INDIPENDENZA E DIGNITA'...

... come la tecnologia può permettere di invecchiare a casa in salute e sicurezza?



FONDAZIONE MARCHE



Hackathon-Ageing

DATA/SEDE: 8-9 Aprile 2017 (48h non-stop), Mole Vanvitelliana, Ancona.

BANDO: Aperto per un massimo di 45 giorni e fino al raggiungimento di 100 partecipanti.

PARTECIPANTI: senza limite di età, eterogenei per esperienza e competenze per enfatizzare l'importanza, non solo della soluzione dal punto di vista tecnico, ma del business che ruota attorno a tale soluzione.

Ogni team dovrà essere composto al massimo da 4 persone, ad esempio:

- 1 sviluppatore,
- 1 ingegnere/designer,
- 1 economista, marketing specialist.
- 1 medico

L'iscrizione potrà essere come team o come singoli (i singoli si potranno conoscere in un "team-room virtuale" e formare il loro gruppo in vista dell'hackathon).



FONDAZIONE MARCHE



Hackathon-Ageing

Materiali e Metodo:

- **Webinar/Education:** (seminario interattivo tenuto su Internet) in preparazione all'hackathon per illustrare le tecnologie che saranno a disposizione per la realizzazione dei progetti;
- **IBM-IT Specialist: 10 esperti** di supporto continuo durante l'Hackathon;
- **TJbot:** piccoli robot "cognitivi" e riprogrammabili attraverso le tecnologie Raspberry e IBM-Watson per dar continuità al "Design Thinking" centrato sulla robotica per l'assistenza di precisione degli anziani;
- **Pranzo/Cena/Colazione,** buffet non-stop ricco di snack e bevande energetiche;
- **Riposo:** stanza disponibile provvista di materassini per ognuno dei 100 partecipanti.



FONDAZIONE MARCHE



Hackathon-Ageing

GIURIA: commissione multidisciplinare di esperti del settore che valuterà:

1. Utilità/Valore;
2. Attinenza alla challenge proposta;
3. Difficoltà tecnica;
4. Design/User Experience;
5. Creatività e innovazione.

PREMIAZIONE:

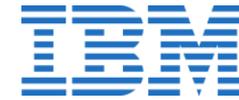
1. Le 3 migliori **proposte** riceveranno:
 - Premio monetario (Fondazione Marche);
 - Corso Formativo sullo sviluppo di una startup (Fondazione Marche);
 - Cloud-Bluemix⁽¹⁾ gratuito per 3 mesi (IBM);
 - Invito all'Evento Annuale del ISSNAF, Washington, USA (ISSNAF).
2. Il miglior **business plan** presentato, entro 120 gg dall'Hackathon riceverà:
 - Premio monetario⁽²⁾ (Fondazione Marche);
 - Cloud-Bluemix per startup gratuito per un anno (IBM).

⁽¹⁾ Cloud-Bluemix: ambiente operativo Cloud di IBM: consente lo sviluppo, test e esecuzione di applicazioni.

⁽²⁾ La startup vincitrice di questo premio dovrà avere sede legale ed operativa nella Regione Marche.



FONDAZIONE MARCHE



Hackathon-Ageing

Ancona - Mole Vanvitelliana

(8-9 Aprile 2017)

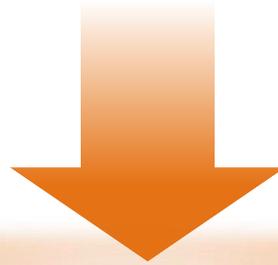




FONDAZIONE MARCHE



Hackathon-Ageing (8-9 Aprile 2017)



EXPO-MEETING *Silver Healthcare*
Innovation and Technology
ANCONA
2017-2018

#hackaging - il benessere non ha età - Ancona 8-9 Aprile 2017