

# CIRCULAR ECONOMY HACKATHON

## CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

**PromolImpresa – Borsa Merci**, grazie alla sinergia con il **Comune di Mantova** all'interno dello sviluppo di **Mantova Hub**, promuove un Hackathon per individuare soluzioni creative secondo logiche proprie dell'Economia Circolare.

L'Hackathon "**Circular Economy – Climathon 2020**" si inserisce all'interno del progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" sostenuto da Fondazione Cariverona e promosso/realizzato da Camera di commercio (Ente Capofila), Provincia e Comune di Mantova, Politecnico di Milano, Unimore, PromolImpresa - Borsa Merci, FOR.MA, Istituto Sanfelice (Istituto capofila della rete LTO Mantova) e Istituto Manzoni (Istituto capofila della Rete Alternanza/PCTO della provincia di Mantova).

L'iniziativa si avvale, inoltre, dell'importante supporto tecnico scientifico del Dipartimento di Economia e Management dell'Università degli Studi di Brescia, presente a Mantova con il nuovo corso di laurea in Economia e Gestione Aziendale e attivo sui temi della sostenibilità, e del Fab Lab "OpenDot" quale spazio per l'innovazione basata sull'utilizzo di nuove tecnologie di prototipazione rapida e fabbricazione digitale, in una modalità aperta e condivisa.

Ospiti d'eccezione saranno **importanti realtà del territorio** che metteranno a disposizione le proprie competenze e professionalità per affiancare i team nello sviluppo delle proposte.

### OBIETTIVI

Ai partecipanti sarà richiesto di lavorare in team per **ideare, progettare ed eventualmente prototipare** soluzioni innovative per rispondere alle sfide lanciate da aziende in diversi ambiti di intervento, accomunate dalla volontà di ridurre l'impatto ambientale di processi e prodotti.

L'Hackathon si concentrerà su diversi temi:

- **ECODESIGN.** Disegno di prodotti che possano durare a lungo, il cui smontaggio sia semplice, in modo da permettere facilmente la riparazione e/o il riutilizzo e/o il recupero dei prodotti nella loro interezza o nei loro frazionamenti (circular design, design-out waste, etc.);
- **APPROVVIGIONAMENTO MATERIALI E RISORSE.** Impatto ambientale dell'approvvigionamento dei materiali e dell'energia, sostituzione delle materie prime vergini non rinnovabili e provenienti da fonti fossili con materie prime seconde e biomateriali, sostituzione delle materie e sostanze inquinanti, tossiche, pericolose per impatto sulla salute e sull'ambiente;
- **UTILIZZO EFFICIENTE DELLE RISORSE NELLA PRODUZIONE.** Riduzione dei consumi energetici (energia elettrica e termica) e di carburante, anche legati al conseguimento di Certificati Bianchi (o titoli di Efficienza Energetica), riduzione dei consumi idrici e miglioramento dell'efficienza nell'utilizzo di materia a parità di produzione (sistemi di ottimizzazione della produzione; dematerializzazione, ...);
- **GESTIONE RIFIUTI, SCARTI ED EMISSIONI.** Impatto ambientale della gestione degli scarti di produzione, dei rifiuti e dei prodotti arrivati a fine vita. La logistica di ritorno (detta anche logistica inversa) è il processo di pianificazione, implementazione e controllo dell'efficienza delle materie prime dei semilavorati, dei prodotti finiti e dei correlati flussi informativi dal punto di recupero (o consumo) al punto di origine con lo scopo di riguadagnare valore da prodotti che hanno esaurito il loro ciclo di vita;

All'interno del progetto



Organizzato da



Promosso da



In collaborazione con



Con il sostegno di



# CIRCULAR ECONOMY HACKATHON

## CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

- **TRASPORTI E DISTRIBUZIONE.** Impatto ambientale dei trasporti connessi alle varie fasi del processo produttivo e della logistica: ottimizzazione della distribuzione (tragitti migliori, pieno carico, condivisione dei mezzi di trasporto, ...), considerazione delle esternalità derivanti dai trasporti in tutto il ciclo produttivo (approvvigionamento, spedizione, ...) nella costruzione dei prezzi dei prodotti, shift modale verso sistemi di distribuzione di lungo raggio/urbana sostenibile (ferrovia, cargo bike);
- **COMUNICAZIONE, SENSIBILIZZAZIONE, FORMAZIONE E INFORMAZIONE.** Comunicazione dell'impatto ambientale di attività e prodotti: sensibilizzare ed informare sul tema per creare consumatori più consapevoli e proattivi, così come prodotti più trasparenti, chiari e comprensibili.

Le problematiche oggetto di studio saranno presentate da **aziende e soggetti coinvolti nella gestione del territorio mantovano.**

### DATE E SVOLGIMENTO

L'Hackathon si svolgerà in **modalità virtuale** dal **13 al 21 novembre 2020** secondo il programma presentato nel paragrafo dedicato.

L'Hackathon inizierà il **13/11/20** all'interno di "Climathon 2020" (<https://climathon.climate-kic.org/>) e terminerà la mattina **del 21/11/20** con la presentazione e la premiazione delle soluzioni progettate.

### DESTINATARI

L'Hackathon si rivolge a studenti universitari, neolaureati, architetti, designer, pianificatori, informatici, sviluppatori, maker, economisti/manager, esperti di comunicazione, ricercatori, docenti, professori di Istituti Superiori e CFP, innovatori, professionisti, esperti e altre figure professionali che operano nel settore della progettazione, della fabbricazione digitale e delle logiche connesse alla green & circular economy.

### MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione è totalmente **gratuita** ed è aperta a **massimo 24 partecipanti**.

Per **partecipare alla Call** è necessario compilare e trasmettere **entro sabato 31 ottobre 2020** il **modulo on line** <https://forms.gle/eZJqwWy3WCo7HqCz8>, allegando il curriculum in formato Europass e la **copia di un documento di identità**.

In caso di superamento dei posti disponibili, sarà effettuata una **selezione dei partecipanti** in base alla valutazione dei curricula, delle competenze e della motivazione presentate in concomitanza della domanda.

**In caso di pari merito, sarà considerato l'ordine d'arrivo delle candidature.**

Per rientrare nella selezione è necessario che ciascun partecipante accetti il regolamento, si iscriva come indicato nello stesso e prenda visione dell'Informativa Privacy.

I **team di lavoro** saranno composti da massimo 3 partecipanti possibilmente con competenze eterogenee. Eventuali preferenze sulla composizione dei team potranno essere specificate nel modulo d'iscrizione nella tabella apposita. Nel caso i partecipanti non dovessero esprimere preferenze, i team saranno formati direttamente il primo giorno di Hackathon.

All'interno del progetto



Organizzato da



Promosso da



In collaborazione con



Con il sostegno di



# CIRCULAR ECONOMY HACKATHON

## CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

### PREMI

Tutte le soluzioni presentate dai team il 21 novembre 2020 saranno valutate da una commissione di esperti che selezionerà tre progetti vincitori sulla base dell'originalità, funzionalità, innovatività, fabbricabilità e replicabilità assegnando i seguenti premi:

- 1.500,00 € al primo team classificato;
- 1.000,00 € al secondo team classificato;
- 500,00 € al terzo team classificato.

### PROGRAMMA

Le giornate di lavoro, gestite tutte in modalità virtuale in piattaforma dedicata, saranno aperte da un **breve momento introduttivo** durante il quale gli organizzatori aiuteranno i partecipanti a formalizzare l'iscrizione e presenteranno il programma e le regole dell'Hackathon.

Successivamente si terranno i saluti istituzionali e la presentazione dei temi progettuali sui quali dovranno lavorare i team.

Durante il tempo restante i partecipanti, suddivisi da parte degli organizzatori in **team di lavoro organizzati all'interno di stanze virtuali**, potranno sviluppare la propria proposta progettuale **affiancati da esperti** nei settori dell'informatica, della pianificazione urbana, dell'economia circolare, della sostenibilità e del management.

Il programma dell'evento, fatto salvo variazioni dovute a circostanze imprevedibili al momento, seguirà il seguente programma:

#### Venerdì 13 novembre 2020 - APERTURA

- 14:00 Accoglienza dei partecipanti e formazione dei team
- 14:30 Introduzione agli obiettivi dell'Hackathon, regole dell'evento, strumenti a disposizione e modalità di progettazione
- 15:00 Saluti e apertura dei lavori
- 15:30 Presentazione delle sfide progettuali e delle aziende partner
- 16:30 Break e Q&A
- 17:30 Inizio lavoro di gruppo
- 18:00 Chiusura dei lavori

#### Sabato 14 novembre 2020

- 9:00 Ripresa dei lavori dei team, con revisioni informali da parte dei tutor
- 10.45 Break
- 11.00 Lavoro dei team, con revisioni informali da parte dei tutor
- 13:00 Pausa pranzo
- 14:00 Ripresa dei lavori dei team
- 15.45 Break
- 16.00 Lavoro da parte dei team, con revisioni informali da parte dei tutor
- 17:30 Presentazione intermedia del concept, da parte dei team, in un pitch di 3 minuti

All'interno del progetto



Organizzato da



Promosso da



In collaborazione con



Con il sostegno di



# CIRCULAR ECONOMY HACKATHON CLIMATHON 2020 – DIGITAL EDITION

**Da lunedì 16 a venerdì 20 novembre 2020**

Dalle 16:00 alle 19:00.

Incontri programmati in piattaforma di verifica e approfondimento con singoli team in base alle necessità e alla possibilità di attivare un momento di confronto con le realtà committenti.

**Sabato 21 novembre 2020 - CHIUSURA**

9:00 Apertura della giornata e verifica degli ultimi dettagli con i tutor.

10:00 Presentazione dei risultati.

11:30 Break e valutazione dei progetti

12:00 Premiazione dei vincitori.

12:30 Chiusura dei lavori.

**Per maggiori informazioni:**

- <https://www.promoimpresaonline.it/>;
- <https://ltomantova.it/opportunita/>.

All'interno del progetto



Organizzato da



Promosso da



In collaborazione con



Con il sostegno di

