

# Making Innovation Through Heritage

Nell'anno dedicato a **Giulio Romano**, il Politecnico di Milano - Polo territoriale di Mantova, in rete con Fondazione Palazzo Te e con il Comune di Mantova, promuove un hackathon per individuare soluzioni creative per **raccontare la figura dell'artista attraverso oggetti di design con fini ludici e didattici**.

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

L'hackathon MITH - Didattica4.0&GiulioRomano si inserisce all'interno del filone progettuale in capo a Politecnico di Milano - Polo territoriale di Mantova 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, PromImpresa - Borsa Merci, ForMa, Istituto Manzoni (Istituto capofila della Rete Alternanza Mantova) e Istituto Sanfelice (Istituto capofila della rete LTO Mantova).

## OBIETTIVI

Ai partecipanti sarà richiesto di lavorare in team per **ideare, progettare e prototipare un oggetto di design a scopo ludico e didattico ispirato alla figura di Giulio Romano** e volto a promuovere e raccontare la vita e le opere dell'artista anche rispetto alla città di Mantova. La collocazione, la tipologia, il target, la modalità d'uso, i materiali e altre caratteristiche dell'oggetto di design potranno essere decisi dai team e costituiranno il concept e l'idea progettuale.

## DATE E SVOLGIMENTO

L'hackathon si articolerà in tre fasi temporali:

- due giornate di **lavoro intensivo il 16 e 17 novembre 2019** a Mantova per lo sviluppo del concept e l'articolazione dell'idea progettuale;
- due settimane di **lavoro autonomo dal 18 al 29 novembre** durante le quali ciascun team potrà proseguire secondo le proprie tempistiche e disponibilità la progettazione e prototipazione del concept richiedendo il supporto dei tutor in caso di necessità;
- mezza giornata di **presentazione finale il 30 novembre 2019** con selezione e premiazione dei vincitori da parte della commissione.

## DESTINATARI

L'hackathon si rivolge ad architetti, designer, informatici, sviluppatori, maker, educatori, grafici, storyteller, esperti di comunicazione e altre figure professionali che operano o che studiano nel settore della progettazione, della fabbricazione digitale e del patrimonio culturale.

## MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione è totalmente **gratuita** ed è aperta a **massimo 30 partecipanti**.

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di



Per **partecipare alla Call** è necessario inviare tramite mail a [mith-mantova@polimi.it](mailto:mith-mantova@polimi.it) il curriculum in formato europass e il modulo Allegato A completato e firmato **entro le ore 12.00 del 10 novembre 2019**.

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

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.

### CREDITI FORMATIVI

MITH - Didattica4.0&GiulioRomano anticipa un secondo hackathon MITH, previsto a maggio, sul tema patrimonio culturale.

La partecipazione a entrambi gli hackathon e alle attività complementari di post-produzione consentirà agli **studenti del Politecnico di Milano di ottenere 4 crediti formativi**.

Per informazioni circa il riconoscimento dei crediti contattare la segreteria studenti del Polo di Mantova alla email [segreteriestudenti.mantova@polimi.it](mailto:segreteriestudenti.mantova@polimi.it).

### PREMI

Tutte le soluzioni presentate dai team il 30 novembre 2019 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:

- 1500 € al primo team classificato;
- 1000 € al secondo team classificato;
- 500 € al terzo team classificato.

### PROGRAMMA

Le due giornate di lavoro intensivo saranno aperte da una **presentazione a Palazzo Te** durante la quale gli organizzatori e gli esperti delle aziende introdurranno il tema dell'hackathon e forniranno alcuni spunti per la progettazione. Terminata la presentazione i team saranno accompagnati in una visita guidata presso i luoghi di Giulio Romano per trarre spunti e informazioni sulle caratteristiche dell'artista e delle sue opere.

I lavori riprenderanno al **pomeriggio presso la sede del Politecnico di Milano - Polo territoriale di Mantova** dove i partecipanti, suddivisi in **team di lavoro**, potranno sviluppare la **propria proposta progettuale** fino al pomeriggio del giorno successivo che si concluderà con una breve presentazione del concept ideato da parte di ciascun team.

Nelle **due settimane successive** ciascun team potrà **organizzarsi autonomamente** secondo le proprie disponibilità temporali e logistiche per **terminare i lavori** di progettazione, prototipazione e comunicazione in vista della **presentazione finale**.

Esperti di fabbricazione digitale saranno a disposizione dei team in entrambe le giornate intensive e durante le due settimane di lavoro autonomo attraverso specifici momenti di revisione concordati con i team che faranno richiesta.

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di



### Prima giornata – sabato 16 novembre

- 10.00 Accoglienza dei partecipanti a Palazzo Te.
- 10.30 Saluti e apertura dei lavori.
- 11.00 Introduzione al tema di progettazione con esperti delle aziende.
- 11.30 Introduzione e visita guidata ai luoghi di Giulio Romano.
- 13.00 Spostamento al Politecnico di Milano - Polo territoriale di Mantova.
- 14.00 Formazione dei team, spiegazione delle regole e delle modalità di progettazione.
- 14.30 Avvio dei lavori da parte dei team affiancati dagli esperti.
- 19.00 Chiusura dei lavori.

### Seconda giornata – domenica 17 novembre

- 9.00 Ripresa dei lavori da parte dei team.
- 17.00 Presentazione da parte dei team in un pitch di 3 minuti.
- 18.00 Chiusura dei lavori.

*Nelle due settimane seguenti ciascun team potrà proseguire autonomamente il progetto e lavorare alla realizzazione del prototipo utilizzando le risorse messe a disposizione dagli organizzatori e potendo usufruire di momenti di approfondimento e revisione con gli esperti.*

### Terza giornata – sabato 30 novembre

- 10.00 Accoglienza dei partecipanti a Palazzo Te.
- 10.30 Saluti e apertura dei lavori.
- 11.00 Presentazione dei lavori da parte dei team (5 minuti in totale per ciascun team).
- 12.30 Premiazione dei vincitori.
- 13.00 Chiusura dei lavori.

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di

