



Tema HackUNIVPM2017

Alessandro Cucchiarelli - DII - UNIVPM



30 Novembre - 1 Dicembre 2017



Tema HackUNIVPM2017

Alessandro Cucchiarelli - DII - UNIVPM

Spunti



Web



Servizi



Smart



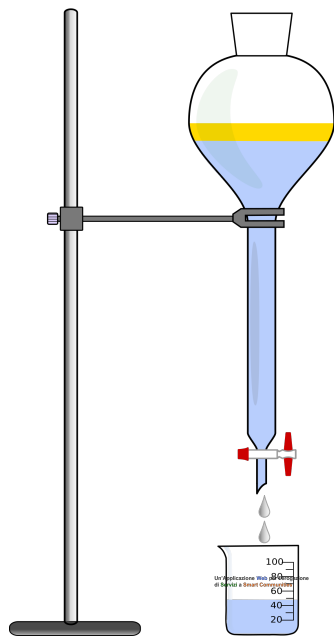
Community



Tema HackUNIVPM2017

Alessandro Cucchiarelli - DII - UNIVPM

Il Tema dell'HackUNIVPM-2017

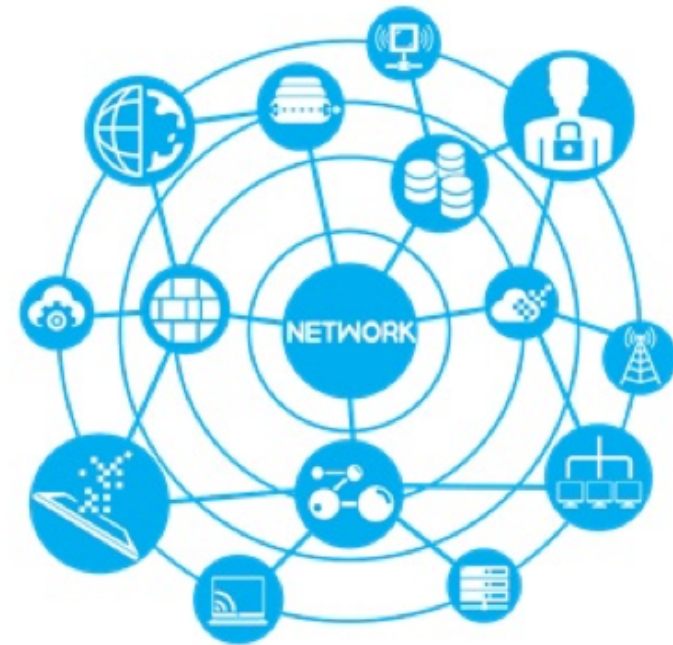


Web **Smart**
Servizi **Community**

Un'Applicazione **Web** per l'Erogazione
di **Servizi** a **Smart Communities**

Smart Communities: cosa sono?

- Gruppi di **entità interconnesse** che **interagiscono** attraverso una **rete di comunicazione** mettendo a disposizione **servizi** per l'intera **comunità**.
- Le **entità** possono essere **persone** o **oggetti**, ma tutte debbono avere **capacità di interazione** nell'ambito della comunità





Tema HackUNIVPM2017

Alessandro Cucchiarelli - DII - UNIVPM

Possibili ambiti applicativi



Gestione Energetica



e-Government



Gestione Produzione



Comunità Virtuali



Tema HackUNIVPM2017

Alessandro Cucchiarelli - DII - UNIVPM

Possibili ambiti applicativi



Sanità



Educazione



Sicurezza



Tutela dell'ambiente



Beni Culturali

Info Evento

➤ **Quando:** 30 Novembre – 1 Dicembre 2017

➤ Giovedì 30 Novembre

- 09:30- Welcome e registrazione dei partecipanti
- 10:00- Formazione dei team e allestimento delle postazioni di lavoro
- 10:30- Inizio sviluppo progetti

➤ Venerdì 1 Dicembre

- 14:00- Termine Sviluppo progetti
- 14:15- Presentazione progetti
- 16:30- Valutazione progetti
- 17:30- Proclamazione dei team vincitori, premiazioni e conclusione evento

➤ **Dove**

- Aula Polifunzionale - Facoltà di Ingegneria - Polo Monte Dago (**aperta anche di notte**)

Regolamento

➤ Partecipanti

- Studenti (L-LM-Ph.D.) dell'Università Politecnica delle Marche;

➤ Vincoli dell'applicazione

- dovrà essere creata durante l'Hackathon ed è un'opera originale;
- non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale 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;
- non violi 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;
- non costituisce l'oggetto di contratto con terzi;
- non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

Regolamento

➤ **Vincoli dell'applicazione (cont.)**

- non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'Università o della Scuola Superiore Lions di qualunque altra persona o società;
- non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (incluse specificamente la discriminazione basata sulla razza, sul sesso, orientamento sessuale, sulla religione e/o credo politico di individui o gruppi), né contenuti che promuovano violenza o lesioni nei confronti di qualsiasi essere vivente o qualunque altro contenuto offensivo, osceno o inappropriato;
- non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona;

➤ **Accettazione esplicita del Regolamento (scaricabile dal Sito Web)**

➤ "Premio Panti" (1000€) - Criteri di Valutazione :

- Innovatività dell'idea
- User interface e user experience
- Presentazione alla giuria e corrispondenza con il tema proposto
- Potenziale di mercato
- Sostenibilità del modello di business
- Grado di completezza nello sviluppo (quanto effettivamente realizzato di quanto proposto)

➤ Chi valuta:

- Giuria Tecnica (Bompani, Cardinali, Diamantini, Tonetto, Spalazzi)
- Giuria Popolare (gli stessi partecipanti)

Premi

➤ Premi per l'applicazione e il processo di sviluppo (**500€** ciascuno):

- Innovatività dell'applicazione ([TeamSystem](#))
- Validità delle soluzioni tecniche adottate ([Vendini](#))
- User Interface e User Experience ([Grottini Lab.](#))
- Completezza del prototipo di applicazione ([Facile.it](#))
- Qualità dell'applicazione ([Loccioni](#))
- Organizzazione del lavoro di gruppo ([Umbra Group](#))

➤ Chi valuta:

- Esperti delle aziende che sponsorizzano il premio (seguiranno la due-giorni di sviluppo analizzando il lavoro dei gruppi e fornendo suggerimenti per gli aspetti che valuteranno)

Modalità di svolgimento

➤ Gruppi

- Definizione fino al 30/11, prima dell'inizio dell'Hackathon
- Numero massimo di membri per gruppo: illimitato
- Per contatti finalizzati alla formazione dei gruppi, **usare la pagina Facebook dell'evento (@HackUNIVPM2017)**

➤ Accesso all'aula Polifunzionale

- Con biglietto Eventbrite (stampato o visualizzabile su dispositivo Mobile)
- Identificandosi tramite Libretto Universitario

➤ Caratteristiche dell'applicazione sviluppata

- Applicazione Web con interfaccia fruibile tramite browser
 - Opzionalmente ed in aggiunta: interfaccia Mobile
- Deploy su piattaforma LAMP

Modalità di svolgimento

➤ **Attrezzature per lo sviluppo**

- A cura dei membri del gruppo (PC, IDE, software vari, ...)
- L'organizzazione fornisce:
 - La connettività INTERNET;
 - La piattaforma di deploy (un server per ciascun gruppo);
 - Le vettovaglie (pranzi 30/11 - 1/12 - cena 30/11 - snack)

➤ **Modalità di Upload**

- Ogni gruppo aggiorna **COSTANTEMENTE** lo stato dell'applicazione sulla piattaforma **DURANTE LO SVILUPPO**

➤ **Tutto il codice deve essere sviluppato durante l'Hackathon**

- Niente va prodotto fuori dagli orari dell'evento, **pena l'esclusione del progetto**

Modalità di svolgimento

➤ Piattaforma di Deploy

- OS: CentOS 7.4.1708
- Apache: 2.4.6-67
- MariaDB: 5.5.55.2
- PHP: 5.4.16-43
- PhpMyAdmin: 4.4.15.10-2
- Protocolli abilitati:
 - **http** (web),
 - **ssh** (login remoto),
 - **vnc** (desktop remoto),
 - **scp** (file transfer)
- Account: utente semplice con accesso ai privilegi di root (**sudo su**)
- **Distribuzione account al termine della presentazione**

Ricorda

L'importante è mettersi in gioco, divertirsi e tornare a casa più ricchi di esperienza

DOMANDE

