

HACK 4 CULT

HACKING 4 CULTURAL PARTICIPATION

1st edition | Italy calls Europe!
July 24/26-2020

Deadline to apply: July 22nd 12:00 pm!!

Il contesto

Nel post Covid, la crisi del settore culturale appare evidente e destinata a cambiare drasticamente il volto della quotidianità di professionisti e organizzazioni di settore. Un cambio di paradigma che seppur veda l'Italia tra i paesi più colpiti, non può restare un tema nazionale, confinato in soluzioni di comparto.

Per questo motivo la Fondazione Compagnia di San Paolo, nell'ambito della Missione Partecipazione dell'Obiettivo Cultura e in partnership con l'European Cultural Foundation e Itinerari Paralleli, ha deciso di sperimentare un evento di confronto di respiro europeo.

The context

In this Covid era, the crisis of the cultural sector appears evident and destined to drastically change everyday working-life for professionals and organizations in the sector. This paradigm shift, although with Italy among the most affected countries, cannot remain a national theme, nor confined to sectoral solutions.

For this reason, Compagnia di San Paolo Foundation, as part of its mission to foster cultural participation and in partnership with the European Cultural Foundation and Itinerari Paralleli, has decided to launch an European scale event on topic.

La call to action

Intorno a quattro principali sfide per il settore culturale-creativo, chiediamo alle nostre comunità di pratica impegnate da anni sui temi della partecipazione civica e culturale e relativi partner, di lanciare le loro prospettive per il futuro.

Con Hack4Cult ogni idea, potenzialità e progetto ancora in fase di lancio, potrà sfruttare tra il 24 e il 26 di luglio, tre giorni di confronto e co-progettazione (online) con colleghi italiani (max 150) e omologhi europei (max 150) che a loro volta si registreranno all'evento.

Un esperimento per applicare i processi di co-creation tipici delle Hackathon o Ideathon nel contesto del **settore culturale**.

Partecipare è semplice, il risultato dipende da tutti noi!

The call to action

Around four main challenges for the cultural-creative sector, we asked our Italian community of practitioners (cultural professionals, organisations and institutions), experts in the field of civic and cultural participation, to express their needs and sketch perspectives for the future.

With Hack4Cult, every idea and draft project presented by Italian participants, can be joined and discussed between July 24th-26th. Three days of brainstorming and co-designing (online) with Italian colleagues, where you can bring your experience, network and competences.

Join us in this experiment to apply Hackathon or Ideathon co-creation processes in the cultural-creative sector. **Participating is simple, the result depends on all of us!**

Come funziona

Sul sito hack4cult.eu puoi raccogliere maggiori informazioni, ma soprattutto potrai compilare una semplice application per partecipare come singolo, a nome della tua organizzazione o come mentor per accompagnare i lavori durante l'evento.

Se hai già un'idea o un progetto presentali sinteticamente nel form e descrivi quello di cui hai bisogno. In base al numero di partecipanti saremo in grado di darti accesso ad un processo di *match making* con cui si creeranno dei tavoli di lavoro tra italiani e europei per poi avere accesso ad una piattaforma in cui incontrarsi, discutere e co-progettare.

Il 26 luglio potrete presentare l'output del vostro processo di lavoro, che verrà caricato sul sito dell'evento. Tutte le proposte potranno essere selezionata per un supporto ad hoc, in termini di competenze, di ulteriore networking, o anche finanziario.

Non si richiedono specifiche sul tipo di idea da presentare, o di output da produrre, purchè siano coerenti con il tema dell'evento e cadano sotto una delle sfide di seguito descritte.

How it works

On hack4cult.eu you can find more information. But firstly you need to submit a simple application in which you say whether you participate as a freelancer, on behalf of your organization or as a mentor to support a team during the event.

Based on the number of Italian participants and ideas presented, we will be able to find you a spot in the matchmaking process in which teams will be created with Italians and Europeans. Each team will then have access to a platform to meet, discuss and co-design with the help of a mentor.

On July 26th each team will present the output of their work process, which will be uploaded on the event website. All proposals can be selected for ad hoc support, further networking, or financial contribution.

No specifications are required in terms of competences and interests, nor for the type of output to be produced, as long as they are consistent with the topic of the event and are connected with one of the challenges described below.

Le 4 sfide

- Audience&Participation in the Covid era
- Digital solutions for physical emotions
- Resilient models for sustainability
- Art&Space, new physical paradigms

Maggiori informazioni sul sito hack4cult.eu o scrivendo a team@hack4cult.eu

The 4 challenges

- Audience&Participation in the Covid era
- Digital solutions for physical emotions
- Resilient models for sustainability
- Art&Space, new physical paradigms

More info on hack4cult.eu or via team@hack4cult.eu

Per partecipare

- Buona conoscenza scritta e orale dell'inglese
- Competenze minime nell'utilizzo di software per il lavoro e la condivisione digitali
- Disponibilità ad una continuità di presenza online nei giorni dell'evento
- La condivisione di idee e strumenti di progettazione con i gruppi di lavoro che si formeranno ad hoc per l'evento

In order to participate

- A thorough knowledge of written and oral English
- Minimum skills in the use of digital tools and software
- Commitment to the online presence in the scheduled days/hours of the event
- Willing to share ideas, design tools and competences with the Working Tables (WT) that will be created for the event

Alcuni dettagli

Si tratta di un esperimento sia in termini di processo che di strumenti utilizzati, ma riportiamo di seguito alcune caratteristiche che prevediamo abbia l'hackathon:

Principali strumenti da utilizzarsi: Slack; BigBlueBotton; Drive; form digitali; E-mail

Partecipanti max nell'evento: 150 Ita e 150 Europei

Max persone per ogni tavolo di lavoro: 8 + un mentor

Tempi di lavoro: il 24 e 25 dalle 10:00 alle 13:00 e dalle 15:00 alle 19:00; il 26 la consegna dell'output entro le 14:00

Further details

Hack4Cult is an experiment both in terms of the process and tools used, but here are some features that we expect the hackathon to have:

Main tools to be used: Slack; BigBlueBotton; Drive; digital forms; E-mail

Max number of participants in the event: 150 Italians and 150 other Europeans

Max team members for each work table: 8 + 1 mentor

Working hours: on the 24th and 25th from 10:00 AM to 01:00 PM and from 3:00 PM to 7:00 PM; on the 26th the delivery of the output is expected by 2:00 PM

Alcune definizioni

Hackathon -> mutuato dal gergo informatico, si tratta di un evento che vede impegnati esperti e professionisti intorno a un tema o una sfida stabilita, producendo in poche ore di intenso lavoro, un risultato o una soluzione da prototipare.

Working Table (WT) -> si intende il gruppo di lavoro formato da max 8 partecipanti + 1 mentor (metà italiani e metà di altri paesi europei) che si formerà intorno a una proposta pervenuta in fase di application e lavorerà il 24-25 luglio per sviluppare un outcome entro il 26.

Mentor -> una persona con esperienza rispetto al tema trattato nel WT disponibile a supportare i lavori e facilitare la comunicazione tra i partecipanti e gli organizzatori

Some buzzwords

Hackathon -> Borrowed from the digital world, it's a sprint like method of codesign in which experts and professionals come together for a brief, but intense working assignment in order to find new solutions or ideas to prototype.

Working Table (WT) -> is what we refer to as a team group composed of max 8 participants + 1 mentor (half Italian and half from other European countries) that will come together in the matchmaking phase around a specific topic or idea launched by the Italian peers. The WT will be assigned a web room where on July 24th-25th they will work in order to have an outcome by the 26th.

Mentor -> a professional, experienced on the challenge and topic of a WT that will support the participants during the event and help keep communications clear and easy with the organisers.

HACK4CULT

HACKING 4 CULTURAL PARTICIPATION

Partners

Hack4Cult has been launched by



Fondazione
Compagnia
di San Paolo

European
Cultural
Foundation

itinerari paralleli

Partners of the 1st edition

hackies.online

 **Participating
Citizens**
The AD professional network

forum  service

guaana

Hosting
your online
hackathons

CON÷