

ScienceApp

L'app per imparare la scienza giocando

BANDO

“ScienceApp – la app per imparare la scienza giocando” è un concorso che rientra nell’ambito di un programma organico di attività per la divulgazione dell’informazione e della cultura scientifica e tecnologica promosso da Sardegna Ricerche e dall’Assessorato regionale della Programmazione, Bilancio, Credito e Assetto del territorio sulla base della Legge Regionale n°7 del 7 agosto 2007.

Il concorso si rivolge ai singoli sviluppatori e alle aziende ideatrici di applicazioni per dispositivi portatili, quali smartphone o tablet, e richiede la presentazione del progetto dettagliato di un’app che racconti le meraviglie della scienza e rivolta ai ragazzi in età scolare.

Art.1 - Contenuti e obiettivi del concorso

Le nuove tecnologie e i dispositivi per la navigazione mobile sono sempre più centrali per l’informazione e il processo di comunicazione della scienza. Ogni giorno nascono decine di nuove app dedicate alla scienza e rivolte a diversi tipi di pubblico, da quello più specializzato e quello più generico, segno delle possibilità imprenditoriali nel mondo della comunicazione della scienza rese possibili dai nuovi supporti digitali.

Proprio la Sardegna risulta fra le regioni più dinamiche d’Italia nel settore dell’*Information and Communication Technology (ICT)*, con diverse imprese impegnate nella realizzazione di nuove applicazioni destinate alle piattaforme iOS o Android.

Il concorso intende mettere in evidenza quella parte del ben più ampio mondo dell’*ICT* che si occupa di scienza e tecnologia, dando il giusto rilievo a quei prodotti per la comunicazione della scienza utilizzati in particolar modo dalle fasce più giovani della popolazione. Proprio per questo si chiede di realizzare un progetto dettagliato di un’app sulla scienza dal contenuto divulgativo e rivolta ai ragazzi in età scolare con l’obiettivo di farli avvicinare alla scienza in modo divertente e giocoso. Lo sviluppatore può scegliere liberamente il settore preferito – dalla biotecnologia all’alimentazione, dall’astrofisica alla genetica – e la piattaforma più adatta (Android o iOS).

Art. 2 - Termini e modalità di partecipazione

I partecipanti al concorso devono presentare la **descrizione dettagliata** di un’app con in aggiunta il **mockup**¹ della stessa applicazione che si intende realizzare.

¹ Per mockup si intende un prototipo grafico che illustri la struttura e la funzionalità dell’app.

Possano partecipare al concorso:

- società che abbiano almeno una sede operativa in Sardegna
- singoli partecipanti residenti o nati in Sardegna
- gruppi di partecipanti con almeno tre individui e una persona delegata come rappresentante, tutti residenti o nati in Sardegna.

Il progetto e il mockup dovranno essere inviati all'indirizzo di posta elettronica scienceapp@sardegna ricerche.it entro le ore 24:00 del 31 ottobre 2013.

Nella **email di accompagnamento** dovranno essere indicati:

- **denominazione** della app
- il **nome e cognome** del singolo partecipante / del capogruppo o dell'azienda (con nome e cognome del rappresentante legale) e i rispettivi contatti telefonici.

Inoltre occorrerà spedire **in attachment**:

- Il **curriculum vitae** del singolo partecipante o quelli di tutti i partecipanti nel caso concorra un gruppo. Se è un'azienda a partecipare, il responsabile dovrà indicare e descrivere le applicazioni che trattino di scienza e divulgazione scientifica realizzate negli ultimi 3 anni
- Breve **testo** che descriva l'app secondo i seguenti punti:
 - ✓ **Descrizione** (si consiglia di utilizzare massimo 500 caratteri spazi inclusi)
 - Esempio: *"Phone Tracks ti aiuta in restare in contatto con piccoli gruppi di amici. Ti ricorda di chiamarli regolarmente e ti consente di mantenere le relazioni con le persone che contano davvero per te."*

La descrizione deve comprendere le seguenti informazioni:

- ✓ **Obiettivo principale** dal punto di vista comunicativo, informativo o didattico ed eventuali **obiettivi secondari**
 - ✓ **Target group (scuola primaria, secondaria primo e secondo grado)**
 - ✓ Descrizione dei **supporti compatibili** (tipologie di dispositivo e piattaforma)
 - ✓ **Tempi** di realizzazione e **preventivo finanziario del progetto**
 - ✓ Descrizione della **user experience**
 - ✓ **Caratteristiche tecniche** e bozza della **struttura grafica**.
- Il **mockup** dell'app (oppure il link da dove poterlo scaricare)

I partecipanti al concorso garantiscono che i lavori inviati non violano in alcun modo diritti di soggetti terzi e autorizzano Sardegna Ricerche alla loro presentazione pubblica.

Art. 3 - Valutazione e premiazione

I progetti e le descrizioni relative alle app saranno valutati da una Commissione formata da esperti di comunicazione della scienza e dell'*Information and Communication Technology*.

Criteria di valutazione delle proposte

Caratteristiche innovative e originalità dell'app	max 40 punti
Facilità di interazione rispetto al target di riferimento	max 25 punti
Fattibilità tecnica rapportata ai costi dell'investimento e alle tempistiche di realizzazione	max 25 punti
- Curriculum vitae (singoli partecipanti o gruppi) - Descrizione delle app realizzate negli ultimi 3 tre anni (aziende)	max 10 punti

NOTA IMPORTANTE: Non saranno prese in considerazione per la graduatoria finale le proposte che non superano i 50 punti.

Al primo classificato verrà erogato un premio in denaro pari a 4.000 euro al netto dell'IVA.

Inoltre verrà effettuata una campagna di promozione dell'app vincitrice sui social media e su mass media nazionali e regionali.

La premiazione avrà luogo nel corso di un evento pubblico organizzato a Cagliari nel mese dicembre, alla presenza di esperti a livello nazionale nel campo delle nuove tecnologie e della comunicazione della scienza.

Il premio verrà erogato da SISSA Medialab s.r.l., società incaricata da Sardegna Ricerche, che cura l'organizzazione del concorso.

Ai sensi del D.P.R. 430 del 26 ottobre 2001 art. 6, la presente iniziativa non necessita di autorizzazione ministeriale in quanto trattasi di operazione senza finalità commerciale per la quale i premi sono assegnati a titolo di riconoscimento del merito e d'incoraggiamento nell'interesse della collettività. L'organizzazione si riserva di apportare al presente regolamento modifiche utili alla migliore riuscita della manifestazione.

Per ragioni di forza maggiore, il presente regolamento potrà essere revocato, senza che gli interessati possano vantare diritti o pretese di sorta. La partecipazione al concorso comporta automaticamente l'accettazione integrale del regolamento e il consenso a ogni riproduzione delle opere inviate per qualsiasi tipo di pubblicazione senza scopi commerciali, fermo il diritto dell'autore a essere menzionato.

Art. 4 – Trattamento dei dati personali

I partecipanti al concorso prendono atto e acconsentono ai sensi del D.lgs. 196/2003 e successive modifiche, che i dati personali saranno utilizzati da Sardegna Ricerche per motivi legati all'espletamento del concorso e che saranno trattati anche con mezzi elettronici, ma non saranno comunicati o diffusi a terzi per finalità diverse da quelle del concorso. Sardegna Ricerche potrà utilizzare i dati per l'invio di materiale relativo alle proprie attività. L'interessato potrà chiedere in qualsiasi momento la cancellazione dei dati. Titolare del trattamento dei dati è Sardegna Ricerche.

Art.5 – Segreteria organizzativa del concorso e modulistica

Per ogni informazione sul concorso è possibile contattare:

- Nicoletta Zonchello
email. zonchello@sardegna ricerche.it

- Gianluca Carta
email. carta@medialab.sissa.it

Email di riferimento per iscriversi e spedire gli elaborati:

scienceapp@sardegna ricerche.it