



BETA 80 GROUP

# Exceed the hack.

Beta 80 lancia il suo primo Hackathon:

## “I Social media in emergency management”

*Bando per lo sviluppo di un modulo software per l'interfaccia coi Social Media in ambito emergenza.*

### 1. Premessa

Beta 80 S.p.A. (di seguito Beta 80) vuole lanciare l'iniziativa Exceed the hack per coinvolgere tutti i colleghi nella produzione di componenti software con interfacce verso gli applicativi del mondo Emergency: il mercato mondiale Emergency sta svoltando verso i nuovi media e nuove forme di interazione coi cittadini; la componente di innovazione tecnologica fa sempre di più la differenza tra i leader di mercato, come Beta 80, e gli altri. Per questo viene chiesta la collaborazione di tutta l'azienda: dimostriamo che nessuna sfida è impossibile e che anche in questo caso, siamo un punto di riferimento per tutto il settore.

### 2. Obiettivi dell'Evento

Beta 80 lancia il suo primo Hackathon: una competizione per la realizzazione di un modulo software d'interfaccia con i motori social media, per arricchire l'informazione a disposizione degli operatori delle Centrali di Emergenza.

Attraverso questa iniziativa, vogliamo coinvolgere tutti i colleghi in una competizione per sviluppare la componente che sarà scelta e usata da tutte le centrali di emergenza *Next Generation*.

### 3. Destinatari

3.1.1 L'Hackathon è aperto a tutti i dipendenti con contratto a tempo indeterminato, a tempo determinato e ai collaboratori esterni di Beta 80 S.p.A. o di un'azienda del gruppo Beta 80.



## BETA 80 GROUP

3.1.2 I partecipanti all'Evento dovranno risultare in forze alle aziende nominate al punto precedente oppure essere in possesso di un contratto di collaborazione in essere, al momento della decisione del vincitore.

3.2 L'Hackathon è destinato sia a singoli che a team che vogliono presentare un progetto.

### **4. Partecipazione e processo di selezione**

4.1 Per presentare il proprio Progetto candidato all'Evento ed essere ammessi al processo di selezione è necessario:

4.1.1 Sviluppare una componente software rispettando i criteri indicati nell'allegato tecnico di questo documento.

4.1.2 Presentare i contenuti del progetto, come indicato nel Capitolo 4 dell'Allegato Tecnico.

4.2 In riferimento alla procedura di presentazione del Progetto di cui al punto precedente, la mancanza dell'Appendice 1 di questo documento, firmata e depositata secondo le modalità riportate Al Capitolo 4 dell'Allegato Tecnico, implica automaticamente la squalifica dall'Evento.

4.3 Ogni progetto sarà valutato da una Giuria di tre giudici, sui seguenti criteri:

4.3.1 Rispetto delle specifiche tecniche di prodotto e maturità dello stesso (a che stadio di lavorazione è il prodotto presentato, se è utilizzabile in produzione, se è completo di tutte le funzionalità richieste, ecc.)

4.3.2 Qualità del codice prodotto (commenti al codice, architettura, scalabilità)

4.3.3 Qualità della documentazione a supporto.

4.4 La partecipazione all'evento implica, da parte di ciascun partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata di questo regolamento e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali. I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria è sovrana e che non motiverà le proprie decisioni. I Partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o della decisione assunta dalla Giuria.

### **5. Svolgimento dell'Hackathon**

5.1 L'Evento avrà inizio ufficialmente il giorno giovedì 1 marzo 2018 alle ore 09:00 e si concluderà il giorno venerdì 30 marzo alle ore 15:00.

5.2 Beta 80 non sarà ritenuta responsabile, in caso di forza maggiore o per qualsiasi evento indipendente dalla propria volontà, se l'Hackathon fosse oggetto di modifiche rispetto a quanto precedentemente programmato, reso più breve o cancellato.



## BETA 80 GROUP

5.3 Beta 80 si riserva il diritto di estendere la durata dell'evento e di posticipare qualsiasi data stabilita.

### **6. Obbligazioni e Responsabilità dei partecipanti**

6.1 L'Hackathon viene inteso come evento etico. Ciascun partecipante si obbliga a rispettare questi principi ed espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo del Progetto di qualsiasi altro team è proibita e punita con l'esclusione. Beta 80 a proprio insindacabile giudizio si riserva il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon qualsiasi partecipante e/o team che non rispettino quanto previsto dal presente regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero Evento. I partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- 6.1.1 rispettare gli altri partecipanti;
- 6.1.2 non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- 6.1.3 evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- 6.1.4 evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- 6.1.5 non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- 6.1.6 rispettare le norme privacy.

6.2 Ciascun partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali usati durante l'Hackathon. Beta 80 non può essere ritenuta responsabile in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali di un partecipante.

6.3 Ogni partecipante o team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, a Beta 80, con riferimento al contenuto del Progetto. Ciascun partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne Beta 80 da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al progetto.

6.4 Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Evento, ciascun partecipante si impegna, con la massima cura e diligenza e per tutta la sua durata, a utilizzare i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte di Beta 80, e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita da Beta 80 al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti.

### **7. Limitazione di responsabilità**



## BETA 80 GROUP

- 7.1 Ciascun Partecipante si obbliga a partecipare all'Evento a suo proprio rischio. Durante l'Evento, ciascun Partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. Beta 80 non sarà ritenuta responsabile a tale proposito, né per la eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del partecipante.
- 7.2 Beta 80 non sarà ritenuta responsabile per qualsiasi danno causato ai partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

### **8. Premio**

- 8.1 La scelta del vincitore sarà effettuata entro il 10 aprile 2018.
- 8.2 Il premio offerto da Beta 80 prevede una somma di Euro 3.000,00 € di costo aziendale per il primo classificato (sia esso singolo o team di lavoro) e l'inserimento del nome del vincitore o dei membri del team di vincitori nei "credits" dei contributori alla nuova piattaforma di Computer Aided Dispatch.
- 8.3 Beta 80, inoltre, si riserva la possibilità di offrire ad altri partecipanti ritenuti meritevoli, altre tipologie di gratifica.

### **9. Diritti di proprietà intellettuale**

- 9.1 Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'Evento rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e titolari dei diritti. La riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte degli elementi relativi all'Hackathon è strettamente vietato.
- 9.2 Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai partecipanti da Beta 80 durante l'Hackathon rimangono nell'esclusiva proprietà di Beta 80. Ciascun partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo tale che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.
- 9.3 L'autorizzazione concessa ai partecipanti di utilizzare i dati forniti da Beta 80 è limitata alla durata dell'Evento. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Hackathon è soggetta a preventivo, separato accordo, concluso tra Beta 80 e i partecipanti.
- 9.4 Ciascun partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'Evento è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun partecipante si impegna a manlevare sin d'ora Beta 80 da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.
- 9.5 Beta 80 riconosce ai team e ai singoli partecipanti i diritti di proprietà intellettuale inerenti ai concetti sviluppati e/o alle proposte da questi presentate; ogni team rimane pienamente



## BETA 80 GROUP

responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale del progetto da utilizzi inappropriati (domanda di registrazione, presentazione di domanda di brevetto, etc), attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge. Beta 80 potrà utilizzare gratuitamente i risultati di tutto quanto realizzato dai partecipanti nell'ambito dell'Hackathon.

9.6 In caso di mancata consegna dell'Appendice 1 di questo documento, debitamente firmata e secondo le modalità riportate nel Capitolo 4 dell'Allegato Tecnico, il progetto verrà squalificato dall'Evento. Il materiale consegnato sarà comunque soggetto alla clausola 9.5 in materia di proprietà intellettuale e sfruttamento dell'opera.

9.7 I partecipanti prendono atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei progetti presentati nell'ambito dell'Evento e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità a tutti i partecipanti all'evento e/o alla *community* destinataria delle azioni di comunicazione. Beta 80 non si assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Beta 80 a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

### **10. Autorizzazione ed utilizzo dell'immagine**

Ciascun Partecipante acconsente ed autorizza Beta 80, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione del proprio Progetto per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa all'Hackaton con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'Evento o a qualsivoglia sito internet di Beta 80, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo, per un tempo illimitato dalla data di partecipazione all'Hackathon.

### **11. Privacy**

11.1 Ai sensi dell'articolo 13 del dlgs 30 giugno 2003, n.196 (il "Codice in materia di protezione dei dati personali"), Beta 80 informa che il trattamento dei dati personali sarà effettuato nel rispetto dei principi di finalità, necessità, correttezza, proporzionalità e non eccedenza, nonché degli altri principi fondamentali posti dal Codice Privacy a tutela degli interessati.

11.2 I dati personali raccolti tramite la registrazione del partecipante saranno oggetto di trattamento al fine di consentire lo svolgimento dell'Hackathon, e in particolare per l'invio delle



## BETA 80 GROUP

comunicazioni relative all'Hackathon e del riconoscimento eventualmente vinto e l'esecuzione delle connesse operazioni, nonché per adempiere agli obblighi previsti dalla legge.

- 11.3 I dati personali forniti dagli Interessati saranno trattati mediante l'utilizzo di strumenti manuali, informatici, telematici e/o automatizzati di comunicazione, con logiche strettamente connesse alle finalità predette e per il tempo strettamente necessario a conseguirle, comunque sempre nel pieno rispetto delle prescrizioni di riservatezza e sicurezza dei dati stessi.
- 11.4 Titolare del trattamento dei dati personali è Beta 80, che opererà esclusivamente ai sensi della privacy policy di tale entità e per le finalità di cui sopra.
- 11.5 Fatto salvo quanto sopra indicato, è esclusa qualsiasi forma di comunicazione o diffusione dei dati personali a terzi che non sia prevista come obbligo di legge.
- 11.6 Nel porre in essere le operazioni di trattamento, Beta 80 osserva specifiche misure di sicurezza al fine di prevenire la perdita dei dati, gli eventuali usi illeciti o non corretti, nonché accessi non autorizzati.
- 11.7 L'accesso e il trattamento dei dati potranno essere effettuati solo da soggetti designati incaricati del trattamento ai sensi dell'art. 30 del Codice Privacy.
- 11.8 I partecipanti hanno diritto, in qualsiasi momento, di accedere, modificare, rettificare o cancellare i propri dati personali, conformemente a quanto previsto dagli artt. 7, 8 e 9 del dlgs 30 giugno 2003, n. 196. Infine, i partecipanti hanno il diritto di opporsi, in tutto o in parte, per motivi legittimi, al trattamento dei dati personali che li riguardano, ancorché pertinenti allo scopo della raccolta. Le richieste, ai fini dell'esercizio dei diritti sopramenzionati, possono essere inoltrate all'indirizzo email [hackathon@Beta80group.it](mailto:hackathon@Beta80group.it).

## 12. Accettazione del Regolamento dell'Hackathon

- 12.1 La registrazione, l'adesione e la partecipazione dell'Hackathon comporta la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei partecipanti.
- 12.2 Il presente Regolamento è disponibile su sito dell'Evento e può essere inviato gratuitamente a chiunque dietro richiesta scritta e fino alla fine dell'Hackathon.
- 12.3 Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento da Beta 80. In caso di conflitto tra il regolamento e le sue modifiche, queste ultime prevarranno. Il regolamento modificato entrerà in vigore una volta che sarà pubblicato sul Sito e si riterrà che ciascun partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all'Hackathon.
- 12.4 Il presente regolamento disciplina il rapporto tra Beta 80 e il solo partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.



## BETA 80 GROUP

### 13. Validità del Regolamento

13.1 Se, in qualsiasi momento, qualsiasi previsione del regolamento dovesse essere o dovesse divenire invalida, illegale o inapplicabile nel rispetto di qualsivoglia legge ma potrebbe essere o divenire valida, legale e applicabile qualora una parte di tale previsione fosse eliminata o modificata, la previsione in questione rimarrà valida con tale eliminazione o modifica in quanto necessario a rendere la previsione valida, legale e applicabile.

### 14. Legge applicabile e risoluzione delle controversie

14.1 Il presente Contratto è regolato dalla legge italiana.

14.2 Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente Contratto, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.

## Exceed the hack. – I Social media in emergency management – Allegato Tecnico

### Table of Contents

<b>1</b>	<b><u>ABSTRACT</u></b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b><u>VISION</u></b>	<b>9</b>
2.1	TARGET GROUP	9
2.2	NEEDS	9
2.3	PRODUCT	9
2.4	BUSINESS GOALS	10
<b>3</b>	<b><u>PRODUCT</u></b>	<b>10</b>
3.1	<b>MUST HAVE</b>	<b>10</b>
3.1.1	INTEGRAZIONE CON FACEBOOK/TWITTER/LINKEDIN	10
3.1.2	RICERCA DATI SU BASE LOCALIZZAZIONE, KEYWORDS E TAGS	10
3.1.3	RICERCA IMMAGINI/VIDEO E CONTENUTI MULTIMEDIALI	10
3.2	<b>NICE TO HAVE</b>	<b>11</b>
3.2.1	INTERFACCIA APPLICATIVA PER LA PUBBLICAZIONE POST/TWEET/ECC	11
3.2.2	INTERFACCIA GRAFICA	11



## BETA 80 GROUP

3.2.3	DOCUMENTAZIONE E TEST	11
3.2.4	CLOUD-BASED SOLUTION	11
3.2.5	LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE	11
<b>3.3</b>	<b>CONSTRAINTS</b>	<b>11</b>
3.3.1	ARCHITETTURA	12
3.3.2	PRESTAZIONI	12
3.3.3	CONFIGURABILITÀ	12
3.3.4	SCALABILITÀ E MANUTENIBILITÀ	12
<b>3.4</b>	<b>METRICS</b>	<b>12</b>
<b><u>4</u></b>	<b><u>MODALITÀ DI CONSEGNA DEL PROGETTO</u></b>	<b><u>12</u></b>
<b><u>5</u></b>	<b><u>RISORSE UTILI</u></b>	<b><u>13</u></b>





BETA 80 GROUP

## 1 Abstract

Il presente documento contiene i dettagli tecnici per la realizzazione del componente software Social Media Manager oggetto dell'Hackathon organizzata da Beta 80.

Nel documento verranno presentati:

- l'idea alla base del prodotto da realizzare (**Vision**)
- una specifica tecnica di alto livello (**Product**) che comprende:
  - i requisiti minimi che il prodotto deve avere (**Must Have**)
  - eventuali funzionalità/requisiti aggiuntivi (**Nice to Have**)
  - vincoli tecnici e di processo (**Constraints**)
  - i criteri utilizzati per valutare gli elaborati (**Metrics**).

## 2 Vision

Si vuole creare un nuovo prodotto nell'ambito Emergency Management a completare la suite software di Beta 80 per le centrali di emergenza che si occupa di gestire l'interazione con il mondo dei Social Media.

### 2.1 Target Group

Il prodotto è rivolto agli operatori delle centrali di emergenza che utilizzano i software gestionali di Beta 80 e si occupano di gestire situazioni di emergenza.

- Users → Operatori delle centrali di emergenza
- Customers → Centrali di emergenza in Italia, Europa e nel Mondo

### 2.2 Needs

La necessità è fornire agli operatori dell'emergenza, contestualmente ad una chiamata effettuata dal cittadino, una fotografia circostante, creata da coloro che non stanno telefonando al 112, ma che stanno usando i social media per descrivere i fatti.

Sapere se ci sono più persone coinvolte, se l'emergenza gestita è più ampia di quanto comunicato per telefono, se ci sono video o altri contenuti in tempo reale che sia aggiungano alla comunicazione vocale.

### 2.3 Product

Il prodotto richiesto è una componente software di interfaccia coi principali social media (Facebook, Twitter, LinkedIn) per estrarre post specifici su base «localizzazione geografica» e «parole chiave» per poi convogliarli verso il software di gestione dell'emergenza (CAD).



BETA 80 GROUP

## 2.4 Business Goals

Questo nuovo metodo di interazione col pubblico sarà un forte elemento distintivo del CAD di Beta 80 rispetto alla concorrenza: nessuno, infatti, ha ancora trattato il tema dei social media in modo concreto.

## 3 Product

In questo paragrafo viene dettagliata la visione esplicitata al punto precedente scendendo nei particolari più tecnici del prodotto richiesto.

### 3.1 Must Have

Di seguito i requisiti che devono necessariamente essere soddisfatti dalla soluzione proposta.

#### 3.1.1 Integrazione con Facebook/Twitter/LinkedIn

Il sistema deve essere in grado di interfacciarsi con le API fornite dalle piattaforme:

- Facebook
- Twitter
- LinkedIn

Ogni cliente che utilizzerà il software creerà un suo profilo per poter accedere alle API.

Dovrà essere quindi garantita la possibilità di configurare le informazioni di accesso.

#### 3.1.2 Ricerca dati su base localizzazione, keywords e tags

Utilizzando le integrazioni al punto precedente si vuole dare la possibilità ad un client, che si interfaccia con la piattaforma, di ricercare informazioni nel mondo Social in real-time utilizzando:

- Informazioni di localizzazione (tweet/post per prossimità)
- Keywords
- Tags
- Una versione che mette insieme i criteri ai punti precedenti

Va garantita la possibilità di utilizzare i diversi criteri sia tramite una sola API che tramite API ad-hoc.

#### 3.1.3 Ricerca immagini/video e contenuti multimediali

Utilizzando le integrazioni ai punti precedenti si vuole dare la possibilità ai client di visualizzare contenuti multimediali (immagini, video, live streaming) associate a tweet/post ecc.

Si vuole inoltre dare la possibilità di “embeddare” pagine web fornite dai differenti social per mostrare mappe, video feed ecc.



**BETA 80 GROUP**

## **3.2 Nice to Have**

Di seguito una serie di requisiti graditi che completano e arricchiscono quanto definito al punto precedente e aumentano il valore soluzione proposta.

### **3.2.1 Interfaccia applicativa per la pubblicazione post/tweet/ecc**

Si vuole dare la possibilità ai client che interagiscono con il sistema di pubblicare post/tweet ecc. al fine di informare il cittadino utilizzando i canali social di eventuali situazioni di allerta.

Nel dettaglio si vuol dare la possibilità di specificare:

- Informazioni di localizzazione
- Keywords
- Tags
- Messaggi

### **3.2.2 Interfaccia grafica**

Verrà valutata positivamente la presenza di una interfaccia grafica che fornisca la possibilità di interrogare e visualizzare i risultati delle interazioni con i servizi ai punti precedenti.

### **3.2.3 Documentazione e Test**

È gradita la presenza di documentazione tecnica e architetture del prodotto realizzato.

Sarà presa in considerazione la presenza di test unitari e/o la predisposizione del software ad essere testato in modalità automatica.

### **3.2.4 Cloud-Based Solution**

Requisito gradito è che la soluzione possa essere installata sia On-Premise che su Cloud senza modifiche all'architettura e al codice realizzato.

### **3.2.5 Linguaggi di programmazione**

La suite di prodotti di emergenza è realizzate utilizzando i seguenti linguaggi:

- .NET
- Javascript (NodeJs)
- Java

Per questioni di manutenibilità della piattaforma è gradito che il prodotto sia realizzato in una delle tecnologie sopra citate con preferenza per il mondo **.NET**.

## **3.3 Constraints**

In questa sezione i vincoli che devono essere necessariamente soddisfatti dalla soluzione proposta.



## BETA 80 GROUP

### 3.3.1 Architettura

La soluzione deve comprendere una componente di back-end che comunichi con i diversi Social in modo trasparente all'utente utilizzando tecnologie e protocolli che permettano di interfacciarsi con sistemi eterogenei (Web, Mobile e Desktop).

### 3.3.2 Prestazioni

Il sistema deve poter essere interrogato in real-time dai client e deve fornire una risposta in un intervallo di tempo inferiore ai 5 secondi.

Il sistema deve mantenere le prestazioni costanti di fronte ad un carico di circa 100 client connessi contemporaneamente.

### 3.3.3 Configurabilità

Il sistema deve essere fortemente configurabile e garantire di personalizzare i diversi parametri dei servizi disponibili senza richiedere che venga rilasciata una nuova versione del software stesso.

### 3.3.4 Scalabilità e Manutenibilità

Il sistema deve garantire la possibilità in futuro di aggiungere nuove funzionalità e servizi senza dover stravolgere l'architettura del sistema.

Il codice deve essere opportunamente commentato e occorre che il sistema sia provvisto di opportuni file di log per un eventuale troubleshooting.

## 3.4 Metrics

Di seguito le metriche utilizzate per la valutazione delle soluzioni proposte in ordine di importanza.

- Rispetto delle specifiche tecniche di prodotto e maturità dello stesso (a che stadio di lavorazione è il prodotto presentato, se è utilizzabile in produzione, se è completo di tutte le funzionalità richieste, ecc.)
- Qualità del codice prodotto (commenti al codice, architettura, scalabilità)
- Qualità della documentazione a supporto.
- Presenza di funzionalità aggiuntive

## 4 Modalità di consegna del progetto

Per presentare la propria candidatura all'Evento ed essere ammessi al processo di selezione è necessario creare e condividere una cartella di progetto secondo le seguenti modalità:

- OneDrive aziendale (**per i dipendenti**)
  - Accedere al portale Office 365 con le credenziali aziendali
  - Creare una nuova cartella
  - Inserire nella cartella di progetto tutto il materiale prodotto (codice sorgente, eventuali compilati, documentazione a corredo).
  - Inserire nella cartella una copia dell'Appendice 1 opportunamente firmata dal partecipante (o dai membri del gruppo). Il documento dovrà essere salvato e caricato in formato PDF.



## BETA 80 GROUP

- Condividere la cartella con l'indirizzo email [hackathon@beta80group.it](mailto:hackathon@beta80group.it).
- Dropbox o simili servizi di condivisione file
  - Creare una nuova cartella
  - Inserire nella cartella di progetto tutto il materiale prodotto (codice sorgente, eventuali compilati, documentazione a corredo).
  - Inserire nella cartella una copia dell'Appendice 1 opportunamente firmata dal partecipante (o dai membri del gruppo). Il documento dovrà essere salvato e caricato in formato PDF.
  - Inviare una mail all'indirizzo [hackathon@beta80group.it](mailto:hackathon@beta80group.it) con il link alla cartella creata.

## 5 Risorse Utili

- Twitter API → [https:// developer.twitter.com](https://developer.twitter.com)
- LinkedIn API → <https://developer.linkedin.com/docs>
- Facebook API → <https://developers.facebook.com/docs/graph-api/using-graph-api>
- EENA Social Media in Emergency → [http://www.eena.org/download.asp?item\\_id=248](http://www.eena.org/download.asp?item_id=248)



BETA 80 GROUP

# Beta 80 Hackathon – Hackceed it!

## “Social media in emergency management”

### Appendice 1

Milano, \_\_\_\_\_

#### Il/I sottoscritto/i

Dichiara/Dichiarano di accettare i termini di partecipazione all'Evento:

*“Exceed the hack. Social media in emergency management”*

indicati nel documento

*“Bando per lo sviluppo di un modulo software per l'interfaccia coi Social Media in ambito emergenza”.*

E nel documento

*“Exceed the hack. Social media in emergency management – Allegato Tecnico”*

(inserire nome e cognome di tutti i componenti del team partecipante all'Evento)

Nome, Cognome \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

Nome, Cognome \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

Nome, Cognome \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

Nome, Cognome \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

Nome, Cognome \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

Nome, Cognome \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_