

**EVENTO CUNEO**  
**Stati Generali**  
**dell'AgriFood**

**27-28-29 maggio 2020**

**RISORSE**  
AGENZIA PER IL LAVORO

 **STATI**  
**GENERALI**  
**MONDO LAVORO**  
**AGRIFOOD**





# Proposte

Hack&Food: blockchain, smart AgriFood, lavori del future

Smart&Hack

Internet of Food: soluzioni innovative per il settore agroalimentare

27 maggio 2020



FUTURE



La parola **“hack”** si riferisce, in questo contesto, all’opportunità di risolvere problemi tecnici in maniera insolita.

La parola **“marathon”** si riferisce al lavoro che verrà svolto in un periodo di tempo limitato (poche ore e/o giorni).

Gli **hackathon** riuniscono esperti di diversi settori, i quali per un breve tempo, si riuniscono per creare **qualcosa di nuovo** o a trovare **soluzioni innovative** per risolvere questioni delicate, sia attraverso lo sviluppo di app e tecnologie robotiche che nuovi modelli di business.

Questi eventi attraggono moltissimi talenti, dai professionisti più esperti ai giovani all’inizio della loro carriera.

Gli elementi caratterizzanti di hackathon sono:

- Sharing:** la condivisione delle idee
- Creatività:** lo sviluppo di idee innovative
- Visibilità:** web, social, eventi
- Velocità:** tempi di realizzazione rapidi, snelli, immediati
- Sana competizione:** dare il meglio e stimolare una forma di competizione utile a far emergere le idee migliori





IDEA LOADING...



**COME SI STRUTTURA L'HACKATON**



A CHI  
SI RIVOLGE?

- Politecnico di Torino
- Scuola di Management ed Economia di Torino e Cuneo
- UNISG di Pollenzo
- Istituti Salesiani
- Dipartimento di Scienze Agrarie, Forestali e Alimentari di Cuneo

Gli studenti interessati risponderanno alla **Call** compilando la domanda di partecipazione **aprendo un link** e **caricando un testo** in cui espongono la loro proposta con un limite massimo di parole; (uffici placement uni.)

Ci sarà una **scadenza** nella presentazione delle proposte progettuali;

Qualora le proposte progettuali siano superiori al limite stabilito, un'apposita **commissione** effettuerà una preselezione delle proposte presentate;

**Creazione del team:** gruppi da 3/5 persone e comunicazione ai partecipanti



CALL  
4  
HACKATON