

Regole Generali

eContentAward Italia è un premio aperto ad ogni Azienda/Ente/Organizzazione o Individuo attivo nel mercato dei contenuti ed avente base operativa in Italia. Il prodotto presentato deve essere prevalentemente realizzato in Italia e deve riflettere i valori locali: non sono ammissibili prodotti a contenuto razzista, discriminatorio, offensivo o contrario alla decenza.

Non sono posti limiti, in pratica, alle piattaforme e ai canali utilizzabili per il prodotto, in ogni caso s'invita a fare riferimento a quanto meglio specificato nella sezione a essi dedicata. Piattaforme e Canali non convenzionali devono essere preventivamente approvati dall'Organizzazione.

Sono valutabili solo prodotti completi e finiti, corredati di istruzioni per l'installazione e l'utilizzo. Non sono valutabili prodotti non funzionanti, incompleti, dimostrativi o prototipi. I partecipanti sono responsabili del corretto funzionamento dei rispettivi prodotti / applicazioni, devono inoltre garantire l'appropriato accesso digitale al prodotto da parte della Giuria, ai fini della valutazione.

Un medesimo prodotto non può essere presentato a concorso più volte (ripresentato senza modifiche sostanziali)

I partecipanti dichiarano di possedere tutti i diritti necessari riguardanti immagini, suoni, filmati e quant'altro costituente il prodotto. Tutti i prodotti software eventualmente utilizzati devono essere coperti da regolare licenza d'uso.

I partecipanti devono registrare i singoli prodotti in una sola categoria. In caso di partecipazione con più prodotti da parte della medesima organizzazione, è necessaria una registrazione specifica per ogni prodotto.

Il materiale inviato non sarà restituito. In nessun caso gli organizzatori saranno responsabili per possibili perdite, usi illegali da parte di terzi o danni al prodotto. Una copia del prodotto inviato rimarrà negli archivi dell'organizzazione.

Procedure di partecipazione incomplete o non conformi alle indicazioni pubblicate saranno squalificate senza alcun obbligo di avviso. Non è possibile alcun ricorso legale contro le squalifiche.

Effettuando la registrazione del prodotto, il partecipante al Premio accetta le regole ed i criteri di eContentAward Italy.

La domanda di partecipazione e l'invio di materiale per la valutazione non danno diritto ad alcun beneficio specifico. Non è possibile alcun ricorso legale contro l'organizzazione.

Tutti i prodotti a concorso per eContentAward Italy (fatta eccezione per quanto pienamente accessibile on-line) devono essere inviati all'indirizzo pubblicato ed arrivare entro la data ultima per il ricevimento delle domande di partecipazione (www.econtentaward.it). Non saranno accettati pacchi o lettere con spese a carico del ricevente.

Criteri di valutazione

Tutti i prodotti saranno valutati alla luce del potenziale valore aggiunto fornito all'utente ed dello scopo che si prefiggono. Costituiranno specifico criterio di valutazione le seguenti caratteristiche:

1. Qualità globale e completezza del contenuto
2. Facilità d'uso: funzionalità, navigazione e capacità di orientamento (Usability)
3. Valore aggiunto dovuto all'interattività ed alla multimedialità
4. Accessibilità (Minerva, W3C WAI...)
5. Design grafico, multimediale ed interattivo dell'opera (valore estetico grafica/audio)
6. Qualità della realizzazione del prodotto (inclusi gli aspetti tecnici)
7. Importanza strategica ai fini dello sviluppo globale della Società dell'Informazione
8. Multi-linguismo / Differenti modelli culturali
9. Sostenibilità / modelli mercato

Il giudizio espresso dalla giuria è inappellabile.

Per informazioni dettagliate ed aggiornamenti fare riferimento in ogni caso a quanto pubblicato on line sul sito ufficiale del premio: www.econtentaward.it

Segretariato

Tel.: +39 02 2399 6040
info@econtentaward.it
www.econtentaward.it

Ufficio stampa

Tel.: +39 393 0638259
press@econtentaward.it
www.econtentaward.it

In the framework of the
UNITED NATIONS'



Creatività ed Innovazione

160 nazioni a confronto

MEDICI Framework presenta

eContent Award Italy

i migliori contenuti e servizi in formato digitale

World Summit Award: bene l'Italia

Il nostro Paese protagonista nell'assegnazione del prestigioso riconoscimento per la produzione «digitale»

(Corriere della Sera 12/11/07)

World Summit Award 2009: i prodotti italiani conquistano tre riconoscimenti; in prima posizione troviamo EVA - Enhanced Vehicle Automation (eGovernment - Carabinieri), CELL - Centre for Experiential Learning (eHealth - QBGROUP S.p.A.) ed una menzione speciale della Giuria per Virtual Museum of the Ancient Via Flaminia (eCulture - CNR ITABC)

(World Summit Award Grand Jury 2009)

New York, settembre 2010, tre giovani talenti italiani premiati dal World Summit Youth Award in occasione dell'assemblea generale delle Nazioni Unite. "Clo's ship" - Silvia Carbotti, "Forgotten Diaries" - Selene Biffi, "Nuok" - Alice Avallone

(World Summit Youth Award Grand Jury 2010)

Abu Dhabi febbraio 2015 Ikon trionfa con l'app "Antica Aquileia 3D" al World Summit Awards-mobile 2015 (WSAm) ad Abu Dhabi e si aggiudica il Global Champion 2015, il premio mondiale per le più innovative applicazioni su piattaforma mobile, promosso dall'UNESCO e dalle Nazioni Unite.

Alla digital agency di Staranzano (Gorizia), già vincitrice del WSA Mobile 2014 assieme ad altri quattro finalisti della categoria m-Tourism & Culture con la App mobile "Antica Aquileia 3D", è stato riconosciuto il Global Champion 2015, premio assegnato al prodotto digitale più innovativo e

www.econtentaward.it



Contenuti, servizi su piattaforma digitale

La produzione di contenuti digitali e di soluzioni innovative nel campo ICT è uno dei tavoli su cui si gioca la partita dello sviluppo sociale e della crescita economica. Non a caso la diffusione su scala planetaria delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione è una delle priorità dell'ONU. Il Vertice Mondiale sulla Società dell'Informazione (Ginevra 2003 – Tunisi 2005) ha promosso uno sforzo collettivo perché ogni persona sia nelle condizioni di creare, condividere, utilizzare e avere libero accesso alla conoscenza e al sapere (www.wsis.org). Al percorso del Summit si è affiancato quello del World Summit Award. Una selezione internazionale di buone prassi nel campo dell'e-content e della creatività per evidenziare i benefici che lo sviluppo delle tecnologie della comunicazione possono garantire all'intera Società: l'accesso al mondo dell'informazione e ai contenuti di qualità può contribuire a promuovere il commercio, l'educazione, l'impiego, la salute e la prosperità (www.wsis-award.org).

World Summit Award

Il WSA ha selezionato e promosso i migliori prodotti e servizi digitali nel corso delle due prime edizioni selezionando progetti provenienti da 136 nazioni nel 2003 e prodotti di ben 168 nazioni nel 2005. Nel corso dell'edizione 2007 nuovamente 168 nazioni e 157 nel 2009, 2011, 2013, l'edizione 2015 è attualmente in corso mentre il prossimo appuntamento è fissato per il 2016. In occasione della premiazione saranno presentati i vincitori del concorso mondiale (cinque per ognuna delle otto categorie in gara). Lo *showcase*, infatti, vuole essere un'occasione per mettere in vetrina i migliori esempi della produzione digitale mondiale e per ribadire l'importanza dello sviluppo di contenuti e servizi di qualità. Spesso un esempio vale più di mille parole.

I vincitori saranno scelti tra i candidati provenienti da ciascuno dei Paesi partecipanti. Per stimolare la più vasta partecipazione possibile e per garantire massima trasparenza la fase di pre-selezione si propone in forma di concorso: *eContentAward Italy*, il primo premio italiano per contenuti e servizi digitali di qualità.

eContentAward Italy

Televisione digitale, reti a larga banda, telefonia di nuova generazione, piattaforme e servizi per l'intrattenimento: di là dei canali e dei media, il contenuto digitale di alta qualità rappresenta uno degli elementi chiave per la realizzazione della Società della Conoscenza e per l'attivazione di servizi a reale valore aggiunto.

eContent Award Italy nasce per promuovere la creatività e l'innovazione nel settore dei nuovi media, selezionare su scala nazionale i migliori contenuti e servizi digitali e promuovere la loro diffusione internazionale.

La selezione prende in esame contenuti appartenenti alle categorie: e-Government & Open Data, e-Health & Environment, e-Learning & Science, e-Entertainment & Games, e-Culture & Tourism, e-Media & Journalism, e-Business & Commerce, e-Inclusion & Empowerment più le categorie del settore mobile (*vedi sez. categorie*).

I migliori prodotti di ogni categoria potranno rappresentare ufficialmente l'Italia al prestigioso *World Summit Award 2015*.

Il compito di selezionare i lavori migliori è affidato ad una giuria internazionale composta da più di 50 esperti con competenze che spaziano dai settori specialistici a quelli interdisciplinari.

Partecipare al premio per il miglior contenuto digitale non significa soltanto raccogliere una sfida, rappresenta piuttosto per gli autori un'occasione unica per ottenere un pubblico riconoscimento al di fuori dai mercati convenzionali e dalle comunità di addetti ai lavori. Sono ben 168 le nazioni che negli anni hanno aderito alle precedenti edizioni del World Summit Award; in oltre 30 paesi sono stati attivati nuovi processi di pre-selezione nazionale che vedono coinvolti complessivamente oltre 320 esperti.

Il premio costituisce il momento di sintesi nell'ambito di una serie di azioni, formative, progettuali e di comunicazione finalizzate alla creazione della *Global Information Society* dove tutte le persone hanno liberamente il potere di creare, ricevere, condividere ed utilizzare informazione e conoscenza per il loro sviluppo economico, sociale, culturale e politico.

Categorie Servizi

e-Government & Open Data; e-Health & Environment; e-Learning & Science; e-Entertainment & Lifestyle; e-Culture & Tourism; e-Media & News; e-Business & Commerce; e-Inclusion & Empowerment.

In particolare per le applicazioni sviluppate su piattaforma mobile sono previste le seguenti categorie: m-Business & Commerce; m-Government & Participation; m-Learning & Education; m-Entertainment & Lifestyle; m-Tourism & Culture; m-Media & News; m-Environment & Health; m-Inclusion & Empowerment.

Premio Giovani Talenti

Per i giovani talenti la partecipazione ad *eContentAward* assume un significato ancora più importante in quanto incoraggia la creatività ed il confronto con professionisti ed esperti di fama mondiale. Inoltre proietta i giovani verso concorsi ed opportunità internazionali. E proprio ai giovani dai 16 ai 30 anni è riservata una sezione del premio, che prevede sei categorie speciali: Healthy Life: fitness | nutrizione | healthcare; Smart Learning: education | e-skills | open science; Connecting Cultures: arts | games | diversity; Green: sustainable energy | mobility | urban development; Active Citizenship: free journalism | open government social cohesion; Money Matters: financial literacy employment | smart consumerism descrizioni disponibili online).

eContent Award Road Show

Tre le attività che costituiscono il progetto "contenuti digitale" troviamo anche una serie di eventi mirati (*eContent Award Road Show*) organizzati in diverse Regioni su invito o in collaborazione con partner locali al fine di contribuire alla condivisione e valorizzazione dei contenuti in formato digitale.

Calendario

Road Show: gennaio, settembre 2015
Termine presentazione prodotti: mercoledì 30 settembre 2015
Cerimonia di premiazione: dicembre 2015

Chi può partecipare

Il premio *eContentAward Italy* è aperto ad ogni prodotto o servizio *eContent* realizzato da soggetto (Azienda/Ente Struttura/Individuo) attivo nel settore dei contenuti digitali e operante sul territorio nazionale (rif regole generali).

Le domande di partecipazione devono pervenire, attraverso la procedura pubblicata su www.econtentaward.it, entro **mercoledì 30 settembre 2015**. Per ulteriori informazioni ed aggiornamenti fare riferimento al sito www.econtentaward.it o pagina **FaceBook eContentAward**.

Piattaforme tecnologiche

Broadband/online ; Mobile Content; Cross Media ; Offline/DVD, CD-Rom or Video Materials; Games Platform Interactive TV; Interactive Computer Graphics; Content Tool & Interface Design