
Bando di
CONCORSO INTERNAZIONALE DI IDEE PER STUDENTI, NEOLAUREATI e PROFESSIONISTI
“IMMAGINARI DELLA CITTÀ DEL FUTURO: RENDERE VISIBILE L’INVISIBILE”

Ente banditore

Politecnico di Milano (POLIMI) - Dipartimento di Architettura e Studi Urbani (DAStU) - Laboratorio di Simulazione Urbana ‘Fausto Curti’ (labsimurb)

In collaborazione con

(in ordine alfabetico per categoria)

Principale Sponsor: CADACADEMY S.r.l. / Lumion 3D, GRAPHISOFT SE

Altri Sponsor: NHP-Neaheliopolis, ReSolve IT S.r.l.

Media Partner: Wolters Kluwer Italia S.r.l. / INGEGNERI.info

Patrocinio: Comune di Milano, Milano Smart City, Sharing Cities (Progetto Europeo H2020, Grant Agreement n.691885)

Responsabili

Responsabili scientifici: Barbara E. A. Piga e Eugenio Morello (POLIMI - DAStU – labsimurb)

Coordinatore organizzativo: Barbara E. A. Piga (POLIMI - DAStU – labsimurb)

Presentazione del concorso

Il concorso è un’iniziativa promossa dal [Laboratorio di Simulazione Urbana ‘Fausto Curti’](#) (labsimurb) del [Dipartimento di Architettura e Studi Urbani](#) (DAStU) del [Politecnico di Milano](#) (POLIMI) con l’obiettivo di coinvolgere studenti, neolaureati e professionisti nell’immaginare la città del futuro. Questa iniziativa lavora in sinergia con i valori e gli obiettivi del progetto Europeo [Sharing Cities](#) (S.C.), per cui *labsimurb* guida il processo di co-progettazione che coinvolge cittadini e portatori di interesse.

Ai partecipanti è richiesto di immaginare e produrre scenari futuribili a partire dai principi che il paradigma della “società della condivisione” (*sharing society*) sta promuovendo: quale sarà il volto delle città intelligenti (*smart*) e in condivisione (*sharing*)? Questi sviluppi influenzeranno il modo in cui viviamo e progettiamo le città e se sì, come?

Il concorso ha un carattere internazionale ed è rivolto a studenti, neolaureati e professionisti. La partecipazione al concorso prevede una quota di iscrizione pari a €30 per gruppo iscritto (previa identificazione del capofila); il gruppo può essere composto anche da una singola persona (ovvero il capofila). Il concorso è diviso in due fasi di valutazione, come descritto nella sezione “Date importanti e riferimenti utili” e “Elaborati richiesti”.

Il presente bando di concorso è reso pubblico e scaricabile all'indirizzo web:

<https://www.eko.polimi.it/index.php/contest-env-2017>

Date importanti e riferimenti utili

27.02.2017 Lancio del Bando di Concorso presso il *Politecnico di Milano* (Campus Leonardo, Edificio 3, aula Sud 2.2 - ore 18:00)

28.02.2017 Apertura delle iscrizioni al Bando di Concorso

31.03.2017 Termine invio richieste di chiarimento e pubblicazione delle FAQ sul sito del concorso

15.05.2017 Chiusura iscrizioni e consegna degli elaborati di progetto entro le ore 12:00 ora italiana per accedere alla prima fase di valutazione

26.05.2017 Comunicazione dei progetti selezionati (max 30 progetti) che hanno superato la prima selezione e inizio della seconda fase di valutazione

12.06.2017 Consegna del materiale definitivo dei progetti selezionati

20.06.2017 Evento pubblico di proclamazione dei tre finalisti, menzioni speciali e premiazione del vincitore presso il *Politecnico di Milano* con giuria internazionale

Sito web di riferimento: <https://www.eko.polimi.it/index.php/contest-env-2017/>

E-mail di riferimento: envisioning-contest@polimi.it

Nota Bene: 31.03.2017 Termine invio richieste di chiarimento: le domande e relative risposte utili ai partecipanti verranno rese pubbliche, in forma anonima, sul sito web del concorso nella sezione FAQ (*Frequently Asked Questions*).

Oggetto e finalità del concorso

Immaginare e produrre scenari per dare forma alla società della condivisione (*sharing*) e della città intelligente (*smart*) del futuro è l'obiettivo del concorso. In dettaglio, viene richiesto di ripensare e rappresentare lo spazio pubblico, con particolare riferimento alla strada urbana (vedi paragrafo "Sito di progetto").

In particolare, la finalità del concorso è quella di rendere visibile l'invisibile: immaginare, rappresentare e comunicare i temi dello *smart* e dello *sharing* attraverso scenari che descrivano la città del futuro e le attività che ivi si svolgeranno, con particolare riferimento a nuove modalità di socialità legate alla condivisione degli spazi e dei servizi. La soluzione dovrà includere le "misure" (vedi sezione "Temi da considerare" e "Allegato 1 - Le measures del progetto *Sharing Cities*") previste dal progetto Europeo *Sharing Cities*.

Gli scenari selezionati saranno presentati e condivisi con cittadini e portatori di interesse per sostenere e alimentare un percorso di coinvolgimento e scambio verso un rinnovamento condiviso della città, dei suoi servizi e delle pratiche dei suoi abitanti, in una logica di sostenibilità ambientale e sociale.

Temi da considerare

Di seguito sono illustrati i temi rilevanti di cui tenere conto durante la produzione degli scenari, come per esempio la mobilità condivisa e sostenibile, il risparmio energetico, l'inclusione sociale e la condivisione di servizi. In quanto scenari futuribili, le soluzioni proposte dai partecipanti possono essere svincolate dai limiti tecnologici odierni ed è quindi possibile immaginare e impiegare servizi e strumenti oggi non presenti sul mercato; ovviamente le attività sociali possono essere ripensate di conseguenza. Alcuni dei temi da tenere in considerazione coincidono con le misure (*measures*) individuate dal progetto europeo *Sharing Cities* (vedi Allegato 1).

I temi di interesse sono i seguenti:

- **Lo spazio della strada:** pur mantenendo il ruolo funzionale di interconnessione veicolare per mezzi pubblici e privati, deve essere concepita come luogo privilegiato per la vita pubblica, uno spazio al servizio dei cittadini e della comunità.
- **La mobilità condivisa e sostenibile:** è possibile immaginare nuove modalità di trasporto pubblico e privato innovative rispetto a quelle esistenti. Queste possono riguardare, per esempio, nuove pratiche di mobilità condivisa (*shared mobility*), mezzi di trasporto intelligenti (*smart mobility*), aree di sosta (*smart parking*) e di rifornimento intelligenti (*smart mobility island*), nuove modalità di servizi per la logistica (*smart logistic services*). È anche possibile spingersi oltre, immaginando scenari di cambiamento di lungo periodo.
- **Le attrezzature smart dello spazio pubblico:** arredi e simili possono essere reinventati. Per esempio, l'illuminazione pubblica intelligente (*smart lamppost*) può diventare un servizio che, oltre a garantire l'illuminazione artificiale, scambia informazioni e si interfaccia con la città intelligente e con le persone che usufruiscono dello spazio pubblico. Può quindi essere un punto di raccolta e di diffusione di informazioni sulle condizioni ambientali locali, dotato di un trasmettitore (wi-fi o simili), oppure un sensore per il monitoraggio delle condizioni di luce e affollamento che auto-regola le prestazioni di luce per garantire condizioni ambientali o sociali ottimali, e così via. È possibile immaginare che lo spazio pubblico sia infrastrutturato con una sensoristica diffusa in grado di restituire informazioni in tempo reale sulle condizioni del luogo.
- **L'inclusione sociale della *sharing city*:** tecnologie, spazi e attività descritte negli scenari dovrebbero privilegiare soluzioni che favoriscono l'inclusione sociale ad ampio spettro. Per esempio, potrebbero incoraggiare l'integrazione e lo scambio multiculturale, la fruizione di spazi e servizi a un'utenza allargata, soluzioni innovative di interazione tra cittadini, città e servizi.
- **I servizi di *sharing*:** è possibile prevedere servizi innovativi e sostenibili sia di tipo fisico che digitale. I servizi e gli applicativi possono essere personalizzati, individuali e/o collettivi; possono quindi essere rivolti al singolo e/o alla comunità, anche in forma aggregata (condominio, associazione, quartiere, ecc.). Soluzioni che favoriscono forme di collaborazione e condivisione (*sharing*) sono preferibili.
- **Ambient Informatics e Ubiquitous Computing:** La tradizionale divisione tra ambiente fisico e digitale diventa sempre meno evidente. L'interazione digitale tra utenti, elementi urbani e informazione può essere immaginata superando l'impiego dei correnti strumenti di interfaccia (*device*), come tablet, smartphone e *Head Mounted Display*. Si possono ad esempio immaginare soluzioni di *Augmented* o *Mixed Reality* che permeano le attività nello spazio pubblico.

Sito di progetto

L'area oggetto del concorso (Fig. 01) è quella della strada e dello spazio aperto che fronteggiano il nuovo *Smart City Lab* del Comune di Milano, oggi in fase di progettazione, che sorgerà in via

Ripamonti 88 a Milano nel 2018¹. Questo nuovo servizio urbano diventerà un incubatore d'impresa per sostenere le *start-up* che lavorano su progetti di *smart city* e un hub urbano aperto al pubblico.

Lo scenario da produrre deve quindi considerare lo *Smart City Lab* già operativo. L'area oggetto del bando può avere margini variabili a discrezione dei partecipanti, ma deve in ogni caso includere sia lo spazio che fronteggia l'incubatore (lasciato libero nei modelli 2D e 3D forniti con l'iscrizione al bando) che la relativa porzione di strada, come indicato in Fig. 01. Il sito rientra nel distretto pilota *Sharing Cities*, dove verranno installate le attrezzature *smart* previste dal progetto europeo.

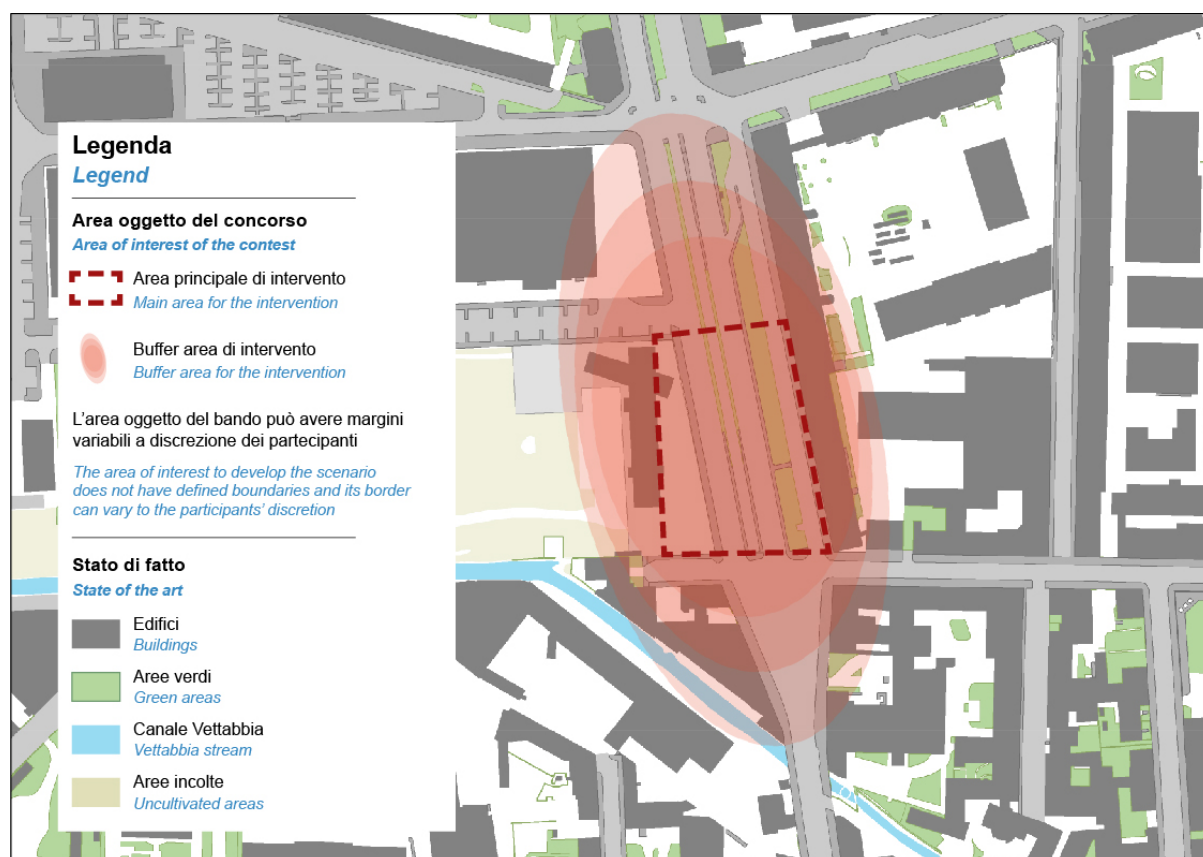


Fig. 01 Mappa del sito di progetto oggetto del presente concorso di Idee.

Documenti e software forniti

Vengono elencati di seguito i materiali forniti ai partecipanti previa iscrizione onerosa al concorso:

- Testo del bando di concorso in italiano e inglese in formato *.pdf (file: *CALL_ITA* e *CALL_ENG*)
- Dichiarazione Liberatoria in formato *.pdf (file: *RELEASE_ENG_ITA_ID*) da compilare e consegnare. Il file è fornito in lingua inglese e italiana.
- File *.xlsx della Scheda Anagrafica (file: *INFO_ID*) da compilare e consegnare
- Modello 2D in formato *.dwg (file: *MODEL_2D*)
- Modello 3D con facciate in formato *.skp (file: *MODEL_3D_Facade_ID*).
Nota Bene: Il modello non può essere divulgato senza l'autorizzazione degli organizzatori del concorso.

¹ L'edificio dello *Smart City Lab* è già inserito nelle basi cartografiche scaricabili previa iscrizione al presente bando di concorso.

- Modello Lumion® 3D (Fig. 02) generato con la versione 7: il modello ha due punti di vista pre-selezionati e relativi effetti (*effects*) pre-impostati per produrre le panoramiche richieste (file: *MODEL_3D_LUMION_ID*) (vedi sezione “Elaborati richiesti” per maggiori dettagli)
Nota Bene: Il modello non può essere divulgato senza l’autorizzazione degli organizzatori del concorso.
- File in formato *.xlsx dove copiare i link interattivi (*hyperlink*) delle panoramiche prodotte e caricate su MyLumion (file: *MyLumion_LINK_ID*), da compilare e consegnare
- File in formato *.pdf con la rappresentazione bidimensionale dell’area visibile (*isovist 2D*) dai punti di vista pre-selezionati nel modello Lumion® fornito (file: *ISOVIST*)
- Template dell’abstract in formato *.docx dove inserire il testo richiesto (file: *ABSTRACT_ID*) (vedi sezione “Elaborati richiesti”)
- Verrà inoltre inviato via e-mail un link a un tutorial che descrive: (1) come importare il modello dello scenario proposto (formato di file *.skp) in Lumion® (2) come allineare il modello dello scenario importato con il contesto (già fornito in Lumion®) (3) Come aggiornare progressivamente le eventuali modifiche dello scenario nel modello di Lumion® (4) Come cambiare le texture in Lumion® (5) Come esportare le immagini panoramiche da Lumion®, come richiesto.



Fig. 02 Vista aerea del modello 3D Lumion® fornito. Immagini panoramiche sferiche interattive, prodotte dal modello dello stato di fatto, sono visibili al seguente indirizzo:
<http://view.mylumion.com/?p=bge28ibo5jyn5v2b>

I modelli 3D e Lumion® forniti, realizzati da *labsimurb*, sono protetti da Diritto d’Autore (Copyright) e possono essere usati al di fuori del concorso esclusivamente per scopi non commerciali citando la fonte come segue:

“Laboratorio di Simulazione Urbana ‘Fausto Curti’ (POLIMI - DASTU) - 2017”

Nota Bene: nel modello 3D di Lumion® è consigliabile spegnere i layer di alberi (*trees*), autoveicoli (*cars*), arredi (*furniture*) e contesto esteso (*extended context*) per rendere il modello stesso più gestibile. Il file è stato generato con la versione Lumion® 7, quindi non è possibile aprirlo con versioni precedenti (il software viene reso disponibile dalla casa madre ai partecipanti alle condizioni descritte di seguito).

Ad iscrizione onerosa avvenuta verranno forniti a titolo gratuito i seguenti software (una licenza di entrambi per gruppo partecipante) con licenza valida per l'intera durata del concorso, ovvero fino alla consegna finale degli elaborati (vedi sezione "Date importanti e riferimenti utili"):

- Lumion® 7 by Act-3D
- ArchiCAD® 20 by GRAPHISOFT®

Nota Bene: prima di iscriversi al concorso è importante verificare che il proprio computer supporti l'installazione e l'uso del software Lumion®, come indicato al seguente indirizzo:

<https://lumion3d.com/faq.html> .

Lumion® è di facile utilizzo ed è possibile accedere ai tutorial a questo indirizzo web:

<https://lumion3d.com/tutorials.html>

Elaborati richiesti

Ai partecipanti è richiesta la consegna on-line degli elaborati (indicati di seguito) solo tramite caricamento dei documenti digitali, come da istruzioni che saranno riportate sul sito web del bando di concorso: <https://www.eko.polimi.it/index.php/contest-env-2017>. Le istruzioni per caricare i materiali prodotti verranno pubblicate sul sito del concorso, alla voce "Registration", entro la data di scadenza per la consegna degli elaborati.

I materiali dovranno essere consegnati solo digitalmente, secondo le modalità previste, entro e non oltre i termini indicati dal presente bando di concorso (vedi sezione "Date importanti e riferimenti utili"). La valutazione prevede due fasi e due relative consegne, come descritto di seguito.

Tutti gli elaborati non dovranno in alcun modo contenere riferimenti circa l'identità dei concorrenti, fatta eccezione del "Codice Utente" identificativo del capofila (da indicare su ogni documento prodotto), pena l'esclusione dal concorso stesso. L'unico file che potrà contenere informazioni relative all'identità dei partecipanti è quello della Scheda Anagrafica (INFO_ID.xlsx), che non verrà consegnata alla giuria fino alla chiusura della fase di valutazione conclusiva.

1. **ELABORATI RICHIESTI PER L'AMMISSIONE ALLA PRIMA FASE DI VALUTAZIONE (obbligatori)**

I partecipanti sono tenuti a consegnare tutti i file elencati di seguito per essere ammessi alla prima fase di valutazione:

SCHEDA ANAGRAFICA identificativa del gruppo, da compilare e consegnare come elencato di seguito:

- ☐ File in formato *.xlsx (fornito - file: *INFO_ID*) dove riportare le informazioni richieste

Nota Bene: questo documento non sarà accessibile alla giuria fino alla chiusura della fase di valutazione

LIBERATORIA da compilare, firmare e consegnare come elencato di seguito. I partecipanti sono tenuti a conservare la copia cartacea originale, compilata e firmata, della dichiarazione Liberatoria consegnata digitalmente e a fornire il documento cartaceo agli organizzatori in caso di richiesta.

- ❑ Scansione in formato *.pdf della copia cartacea, debitamente compilata e firmata, della dichiarazione Liberatoria (fornita - file: RELEASE_ENG_ITA_ID). Il documento, fornito sia in italiano che in inglese (è possibile usare l'uno o l'altro indifferentemente). Ogni componente del gruppo dovrà compilare e firmare una copia del documento, pena l'esclusione dal concorso. E' necessario caricare tutte le scansioni dei documenti, denominati come descritto alla sezione "MODALITÀ di NOMENCLATURA DEI FILE DA CONSEGNARE".

IMMAGINI e PANORAMICHE SFERICHE obbligatoriamente redatte mediante software Lumion® senza alcun tipo di post-produzione, pena l'esclusione dal concorso, come indicato di seguito:

→ Immagini dai punti di vista pre-selezionati nel modello Lumion® (Fig. 03) con effetti (funzione "Effects" in Lumion®) pre-settati nel modello fornito, come segue:

- ❑ Due immagini panoramiche sferiche² (funzione "Panorama" in Lumion®) in formato *.jpg con le seguenti caratteristiche di output:

Quality	<i>Draft</i>
Stereoscopic	<i>Off</i>
Target Device	<i>Generic VR Device</i>
Equirectangular Resolution	<i>4096x4096</i>

Il file va nominato come segue: "PANO_N_ID" (esempio: PANO_1_12345678, PANO_2_12345678, ecc.).

- ❑ Due immagini rettangolari (funzione "Photo" in Lumion®) in formato *.jpg con impostazione di output di Lumion® "Desktop". Le immagini in formato "Desktop" dovranno usare il punto di vista pre-selezionato, ma sarà possibile scegliere il punto di mira più significativo.

² Le panoramiche andranno anche caricate su MyLumoin®, come descritto nel punto seguente

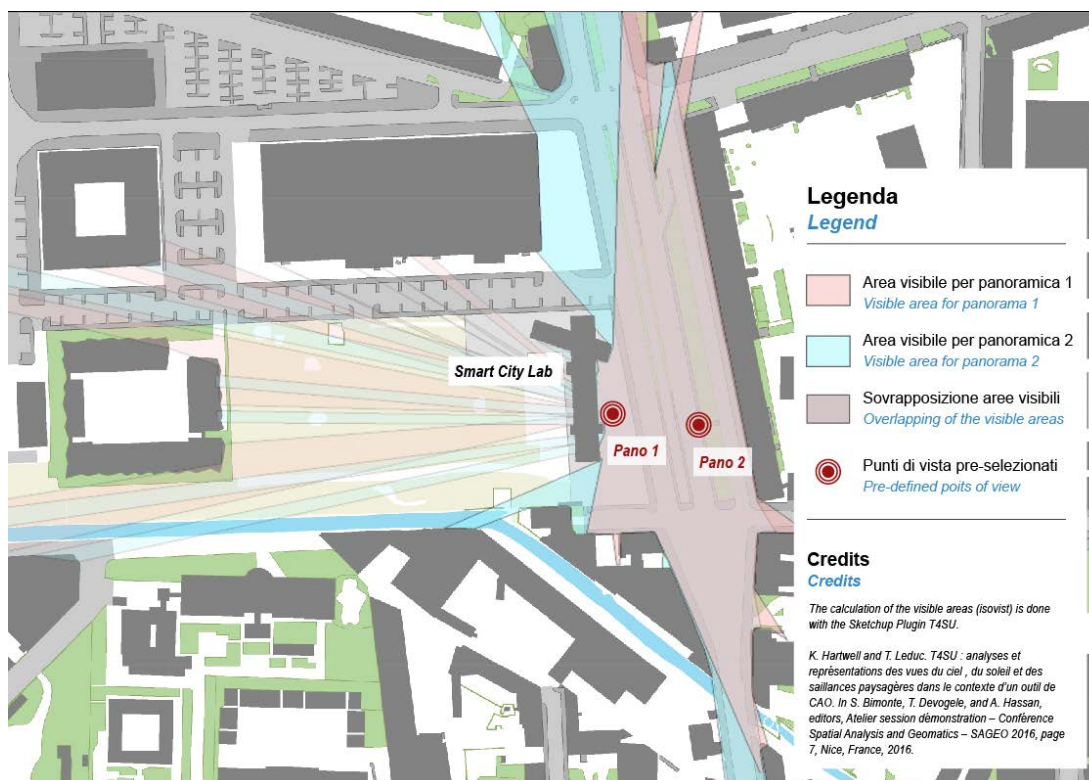


Fig. 03 L'immagine mostra i due punti di vista pre-selezionati nel modello Lumion® fornito e la relativa porzione di contesto visibile.

Di seguito le impostazioni pre-settate ("Effects") nel modello per le viste:

SUN STUDY	CLOUD	SUN	FOCAL LENGTH³
Hour 14	Position 0.7	Sun height 0.8	11,5 mm
Minute 00	Cloud speed 1.4	Sun heading 0.8	
Day 15	Master cloud amount 0.9	Sun brightness 0.1	
Month October	Low clouds 0.3	Sun disk size 0	
Year 2016	High clouds 1.0		
Timezone 1:00	Cloud direction 0.1		
Daylight saving 1:00	Cloud brightness 1.0		
Latitude 45°	Cloud softness 0.6		
Longitude 09°	Low cloud softness removal 0.8		
North offset -2	Sky brightness 0.5		
	Cloud preset 0.1		
	Cloud high preset 0.1		

³ Questo punto è valido solo per le immagini rettangolari

→ Immagini con punti di vista\mira significativi ed effetti (funzione “Effects” in Lumion®) a discrezione del partecipante, come segue:

- ❑ Due immagini panoramiche sferiche (funzione “Panorama” in Lumion®) in formato *.jpg con le seguenti caratteristiche di output:

Quality	<i>Draft</i>
Stereoscopic	<i>Off</i>
Target Device	<i>Generic VR Device</i>
Equirectangular Resolution	<i>4096x4096</i>

- ❑ Due immagini rettangolari (funzione “Photo” in Lumion®) in formato *.jpg con impostazione di output di Lumion® “Desktop” dallo stesso punto di vista delle panoramiche (punto di mira a discrezione del partecipante)
- ❑ Una immagine a volo d’uccello descrittiva dell’intero scenario prodotto con impostazione di output di Lumion® “Desktop” in formato *.jpg
- ❑ Un file *.xlsx (fornito e da compilare. File: *MyLumion_LINK_ID*) con indicazione dei link interattivi (*hyperlink*) che rimandano alle panoramiche prodotte (vedi punti precedenti) caricate su MyLumion in qualità di output di Lumion® “Draft”. Compilare solo la sezione relativa alla fase: “First Delivery”. Il file non dovrà contenere alcun riferimento diretto ai partecipanti, pena l'esclusione dal concorso.

ABSTRACT come elencato di seguito. Il breve testo deve descrivere lo scenario prodotto in modo chiaro, sintetico e puntuale.

- ❑ Abstract di progetto (circa 2000 battute spazi inclusi) in formato *.docx (Template fornito). L’abstract dovrà contenere Il titolo dello scenario (definito dal partecipante) e un breve testo descrittivo del progetto. Il testo non dovrà contenere alcun riferimento diretto ai partecipanti, pena l'esclusione dal concorso.

2. ELABORATI AGGIUNTIVI RICHIESTI PER L’AMMISSIONE ALLA SECONDA FASE DI VALUTAZIONE

I partecipanti ammessi alla seconda fase di valutazione (massimo 30 scenari) saranno informati via e-mail e, per accedere alla fase finale di valutazione, saranno tenuti ad integrare i materiali precedentemente forniti con quelli elencati di seguito, entro la data indicata nella sezione “Date importanti e riferimenti utili”.

Gli elaborati dei partecipanti selezionati verranno esposti durante l’evento finale (vedi sezione “Premi e premiazione”) e, se possibile, in altre sedi a seguire.

IMMAGINI e PANORAMICHE SFERICHE

Queste dovranno essere obbligatoriamente redatte mediante software Lumion® senza alcun tipo di post-produzione, pena l’esclusione dal concorso, come indicato di seguito:

- ❑ Le quattro panoramiche sferiche consegnate per la prima selezione ma in formato *.bmp⁴ con le seguenti caratteristiche di output (funzione “Panorama” in Lumion®):

⁴ Le panoramiche andranno anche caricate su MyLumoin, come descritto nel punto seguente

Quality	<i>Production</i>
Stereoscopic	<i>ON</i>
Target Device	<i>GearVR/Oculus</i>

- ❑ Un massimo di tre eventuali nuove immagini panoramiche sferiche (non obbligatorie) (funzione “*Panorama*” in Lumion®) in formato *.bmp, con punti di vista\mira ed effetti a discrezione del partecipante
- ❑ Se si sono prodotte nuove panoramiche sferiche (vedi punto precedente) è obbligatorio consegnare anche le relative immagini rettangolari in formato *.bmp, con impostazione di output di Lumion® “*Desktop*”. Ovvero, le immagini rettangolari devono essere realizzate dallo stesso punto di vista e con effetti uguali alle nuove immagine panoramiche sferiche prodotte per la seconda fase di valutazione
- ❑ Una immagine rappresentativa del progetto in formato *.bmp, con punto di vista\mira e con effetti a discrezione del partecipante e con impostazione di output di Lumion® “*Print*”. L'immagine sarà stampata per essere esposta durante l'evento finale (e gli eventuali a seguire)
- ❑ Aggiornamento del file *.xlsx (fornito e consegnato nella prima fase) con i link interattivi (*hyperlink*) alle panoramiche caricate su MyLumion in qualità di output di Lumion® “*Production*” (massimo 7 *hyperlink*). Compilare la sezione relativa alla fase: “*Second Delivery*”. Il file non dovrà contenere alcun riferimento diretto ai partecipanti, pena l'esclusione dal concorso.

VIDEO

- ❑ Un video prodotto in Lumion® della durata massima di 1 minuto in formato *.mp4 con impostazioni di output come segue:

Final output	<i>Production (five stars)</i>
Frames per second	<i>30</i>
Choose resolution	<i>730p</i>

MODELLO LUMION®

- ❑ Il modello finale prodotto in Lumion® in formato *.ls7 con le sole viste prodotte salvate nelle sezioni “*Panorama*” e “*Photo*”. Le viste salvate nel modello dovranno essere nominate indicando lo stesso numero progressivo che identifica le immagine prodotte da quel punto di vista (vedi punto successivo “MODALITÀ di NOMENCLATURA FILE DA CONSEGNARE”).

ABSTRACT

- ❑ Eventuale aggiornamento dell'abstract prodotto per la prima fase (circa 2000 battute spazi inclusi). Il file dovrà comunque essere consegnato in formato *.docx. L'abstract dovrà contenere Il titolo dello scenario (definito dal partecipante) e un breve testo descrittivo del progetto (come indicato nel template fornito). I file non dovrà contenere alcun riferimento diretto ai partecipanti, pena l'esclusione dal concorso.

MODALITÀ di NOMENCLATURA DEI FILE DA CONSEGNARE

I file forniti che sono da compilare e consegnare (vedi sezione “Documenti e software forniti”) dovranno essere nominati come i file originali, ad esclusione del testo “ID” che andrà sostituito con il “Codice Utente” assegnato in fase di registrazione (esempio: il file *RELEASE_ENG_ITA_ID* diventerà *RELEASE_ENG_ITA_12345678*). Ogni file consegnato dovrà in ogni caso contenere alla fine del nome file il “Codice Utente” numerico preceduto dal simbolo “_” (underscore) (esempio: *NOMEFILE_12345678*).

Nel caso di file multipli dello stesso tipo, come quelli relativi alle immagini richieste, si prega di aggiungere il numero progressivo nel nome file sostituendo il testo “N” (come indicato di seguito al punto “IMMAGINI e PANORAMICHE SFERICHE”). In generale, il numero indicato nel nome del file che localizza il punto di vista specifico di una camera, deve identificare tutte le viste da quella prospettiva (quindi le panoramiche sferiche, le relative immagini rettangolari e i link elencati nel file *.xlsx). Nel caso si producano più immagini da uno stesso punto di vista, ad esempio mostrando l’area in diverse stagioni, si prega di aggiungere una lettera dopo il numero progressivo.

Giuria

La giuria sarà composta da esperti scientifici e tecnici, tra cui architetti e designer, interlocutori della *Smart City* e della *Sharing Society*, esponenti del mondo dell'industria, tra cui gli sponsor del concorso. La giuria sarà ufficializzata a conclusione della fase di valutazione.

Criteri di valutazione

I criteri di valutazione adottati dalla giuria terranno conto dei seguenti obiettivi raggiunti dalle rappresentazioni degli scenari:

- ➔ Capacità di immaginare, rappresentare e comunicare l'immaginario della futura città della condivisione
- ➔ Qualità estetica della rappresentazione, chiarezza descrittiva ed esperienza generata dalla fruizione delle panoramiche immersive e dal video
- ➔ Aver reso “visibile” l’ “invisibile” delle misure legate alla *sharing society* e *sharing city*, anche attraverso la rappresentazione degli aspetti sociali del luogo
- ➔ Grado di innovazione delle soluzioni proposte

Premi e premiazione

Il concorso si concluderà con una graduatoria di merito dei primi tre classificati e delle menzioni speciali delle proposte ammesse alla seconda fase di valutazione. I partecipanti classificati e quelli con menzione speciale riceveranno un attestato di riconoscimento durante l’evento di premiazione (vedi di seguito). I progetti selezionati e vincitori saranno pubblicati sul sito del concorso.

Il primo partecipante classificato riceverà in premio una licenza Full di ARCHICAD® 20 e una licenza Standard di Lumion®, per un montepremi totale corrispondente a € 6.289,00.

I primi tre classificati riceveranno inoltre in premio tre abbonamenti annuali ai punti di ricarica per i veicoli elettrici (forniti da NHP) che saranno realizzati nell'ambito del progetto europeo *Sharing Cities*.

Tutti i progetti ammessi alla seconda fase di valutazione saranno oggetto di una mostra che aprirà in concomitanza dell’evento di premiazione e rimarrà in esposizione presso l’atrio della *Scuola di*

Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni (AUIC) del Politecnico di Milano dal 19 al 23 giugno 2017. È in progetto di presentare l'esito del concorso anche in altre sedi, con diverse modalità come mostre ed eventi.

Ai vincitori e ai classificati, nonché ai gruppi insigniti di una menzione di merito, verrà inviata una comunicazione ufficiale via e-mail all'indirizzo di posta del capofila indicato in fase di iscrizione. I risultati saranno contestualmente pubblicati sul sito del concorso.

La cerimonia pubblica di premiazione si svolgerà presso l'Aula Magna del Politecnico di Milano (Rettorato, Edificio 1, piazza Leonardo da Vinci 32, Milano)⁵ il pomeriggio del giorno 20 giugno 2017 (l'orario verrà pubblicato per tempo sul sito del concorso). Durante l'evento di premiazione verranno mostrate le simulazioni panoramiche dei progetti vincitori con visori di Realtà Virtuale (*Head Mounted Display*). È altresì prevista un'attività di valutazione e interazione con il pubblico per raccogliere suggerimenti e commenti in merito alle idee scaturite dagli immaginari proposti.

Iscrizione al concorso

Il bando sarà pubblicato on-line sulla pagina dedicata al concorso:

<https://www.eko.polimi.it/index.php/contest-env-2017/>

Le iscrizioni al concorso verranno aperte on-line sullo stesso sito il giorno 28.02.2017, a seguito del lancio del bando stesso, che avverrà in occasione del seminario internazionale *Mobiance 3: Sharing Cities, Ambient Commons and Urban Future* presso il *Politecnico di Milano*, piazza Leonardo da Vinci 32, il giorno 27.02.2017, Edificio 3 - aula Sud 2.2, alle ore 18:00.

Il gruppo che intenda partecipare al concorso dovrà definire un capofila. Il gruppo può anche essere composto da una singola persona (ovvero il capofila). Il capofila potrà procedere con l'iscrizione on-line al concorso tramite registrazione al sito sopraindicato. Durante la registrazione sarà richiesto il pagamento on-line della quota di iscrizione pari a €30 per gruppo partecipante (modalità di pagamento con Carta di Credito). Non è previsto un limite massimo di partecipanti per gruppo. A iscrizione avvenuta verrà generato un Codice Utente identificativo univoco di partecipazione (associato al capofila per i gruppi). Questo codice dovrà essere salvato e indicato su tutti i materiali prodotti ai fini dell'identificazione del gruppo partecipante (vedi sezione "Elaborati Richiesti"). Una volta effettuata la registrazione, pagata la quota d'iscrizione e ricevuto il Codice Utente, sarà possibile scaricare la documentazione di base necessaria per lo sviluppo della proposta progettuale (vedi sezione "Documenti e software forniti").

Nota Bene: Iscrivendosi al concorso, i partecipanti sottoscrivono tutti i termini e le condizioni descritte nel bando.

Condizioni di partecipazione

REQUISITI DI AMMISSIBILITÀ

Il concorso è aperto a tutti le persone maggiorenni. La partecipazione al concorso è ammessa a singoli e a gruppi e previo pagamento della quota di iscrizione e identificazione del capofila (vedi sezione "Iscrizione al concorso").

⁵ Salvo eventuale diversa disposizione che verrà segnalata sul sito web del concorso e via e-mail ai partecipanti al concorso.

DIRITTI D'AUTORE e PRIVACY

Iscrivendosi al concorso, i partecipanti sottoscrivono i seguenti termini e condizioni di partecipazione:

a) I partecipanti conservano il Copyright sui propri lavori e ne permettono l'utilizzo a organizzatori e sponsor con l'attribuzione di una licenza [Creative Commons](#), che permette di accedere liberamente, usare e condividere i materiali prodotti citando gli autori dell'opera con riferimento al presente concorso, come segue: "Envisioning Competition 2017 (POLIMI - labsimurb)".

b) I partecipanti possono rinunciare ai termini del Creative Commons e accedere a ulteriori condizioni contrattuali per la distribuzione non esclusiva dei propri lavori e una successiva pubblicazione degli stessi (ad esempio è possibile pubblicare una versione rivisitata del lavoro, ad esempio in un periodico, in un archivio o altrove), citando il concorso come segue: "Envisioning Competition 2017 (POLIMI - labsimurb)".

c) Inoltre, i partecipanti sono incoraggiati a postare e condividere il proprio lavoro online (ad esempio in archivi o sul proprio sito internet) in qualsiasi momento a seguito della chiusura della competizione, citando il concorso come segue: "Envisioning Competition 2017 (POLIMI - labsimurb)".

Con l'iscrizione al concorso i partecipanti accettano senza riserve le condizioni descritte nel presente bando, acconsentono al trattamento dei dati personali e all'utilizzo dei materiali prodotti secondo le condizioni sopra descritte e secondo i termini indicati nel documento di Liberatoria fornito, che tutti i partecipanti sono tenuti a compilare debitamente e firmare, pena l'esclusione dal concorso.

I partecipanti sono tenuti a conservare la copia cartacea originale, compilata e firmata, della dichiarazione Liberatoria consegnata digitalmente (vedi sezione "Elaborati richiesti") e di fornire il documento cartaceo agli organizzatori in caso di richiesta.

CONDIZIONI DI ESCLUSIONE DAL CONCORSO

I motivi di esclusione dal concorso sono elencati di seguito. I partecipanti che non rispetteranno le condizioni descritte nel presente bando saranno esclusi dal concorso e il capofila sarà informato tramite PEC o via Posta Raccomandata.

1. Non viene effettuata l'iscrizione onerosa al concorso
2. Gli elaborati di progetto contengono riferimenti espliciti a uno o più componenti del gruppo: per non compromettere la trasparenza del concorso è ammessa la sola indicazione del codice identificativo personale del capofila designato dal gruppo (ad esclusione della Scheda Anagrafica, come indicato alla sezione "Elaborati richiesti")
3. Non vengono forniti gli elaborati minimi richiesti
4. Non vengono rispettate le regole di restituzione degli scenari
5. Non vengono rispettate le scadenze per la consegna degli elaborati
6. L'ambiente fisico e/o sociale non è rappresentato negli scenari
7. Divulgazione, in qualsiasi forma, degli elaborati prodotti (anche se rielaborati) prima della chiusura del concorso

Nota Bene: in caso di esclusione dal concorso o rinuncia da parte dei partecipanti non verrà in alcun modo rimborsata la quota di iscrizione.

Allegato 1 - Le *measures* del progetto *Sharing Cities*

Di seguito sono riportate le principali misure del progetto *Sharing Cities* e che contribuiranno a creare l'infrastrutturazione fisica della futura città in condivisione.

LE MISURE CHIAVE DEL PROGETTO SHARING CITIES	
	Piattaforma urbana di condivisione Gestione dei dati raccolti attraverso diverse fonti, dalle più tradizionali a quelle più innovative, inclusi i sensori. La piattaforma sarà costruita sui principi della comunità in condivisione, sulla tecnologia diffusa e sui suoi standard.
	Partecipazione dei cittadini Sviluppo di nuovi approcci e strumenti per migliorare la comprensione pubblica di come la città dovrebbe funzionare. Promuovere la partecipazione attiva dei cittadini.
	Gestione dell'energia Implementare sistemi integrati di gestione energetica per integrare e ottimizzare le forme energetiche provenienti da diverse fonti nei distretti (e interfacce con i sistemi a scala urbana); verranno incluse misure di domanda-risposta.
	Riqualificazione energetica degli edifici Raggiungere una riqualificazione energetica spinta degli edifici pubblici e privati. Questo ammodernamento include l'utilizzo di risorse energetiche a bassa emissione, rinnovo fisico degli immobili, controllo digitale e la promozione di politiche innovative e incentivi di risparmio energetico verso i cittadini a opera di privati.
	E-mobility Un ventaglio di iniziative interconnesse (vedi sotto) in supporto alla transizione verso soluzioni condivise di mobilità a basso impatto ambientale.
	Lampioni intelligenti Promuovere un'illuminazione intelligente integrata con altri servizi di infrastrutture smart (stazioni di rifornimento per le auto elettriche eV; parcheggi intelligenti; sensori per il monitoraggio del traffico; gestione dei dati, wi-fi, ecc). Un modo rapido e sicuro per progredire verso una città smart.

E-MOBILITY MEASURES	
	Bike sharing elettrico Costruito su schemi di bike sharing elettrico già esistenti, installando un sufficiente numero di stazioni per la ricarica.
	Car sharing elettrico Modificare le ambizioni con una effettiva riduzione nel possesso di automobili e facilitare pratiche di scambio tra le città, imparando dall'esperienza di diversi contesti urbani e modelli di proprietà in supporto a iniziative a scala europea.
	Parcheggio intelligente Implementare le tecnologie per il parcheggio intelligente, come tipologie di sensori di valutazione (diverse tipologie di sensori e modelli di business), testandoli e catturando l'esperienza operativa.
	Punti ricarica per i veicoli elettrici Installare una serie di stazioni di ricarica eV e integrarle con delle misure totali basate sulla posizione delle stesse (per il rifornimento degli edifici, pannelli fotovoltaici, lampioni, sistemi di gestione energetica) per supportare il passaggio dalle automobili convenzionali a quelle elettriche.
	Logistica elettrica Implementare i mezzi di logistica elettrici per ridurre il numero di veicoli di consegna e camion alimentati a benzina (con la crescita delle consegne online e locali). questo include un'implementazione della logistica elettrica per testare e provare dei casi di business, promuovendo il riuso.