




Con il sostegno di:  AGENZIA ITALIANA
PER LA COOPERAZIONE

MIGRATHON Vince l'”Africa en route”

Quattro gruppi di lavoro, più di 50 partecipanti, tra sviluppatori, designer, associazioni e migranti provenienti da Senegal, Guinea e Camerun. Questi i numeri di Migrathon, maratona digitale che ha portato alla realizzazione di quattro modelli di app e piattaforme di informazione per Migranti interni in Africa Occidentale, fruibili anche da telefoni di prima generazione e in assenza di connessione internet.

L'iniziativa si è svolta all'interno del più ampio programma PUCEI (*Progetto di urgenza per la creazione di impiego in favore dei giovani e delle donne delle regioni di Saint Louis - Senegal- Oio, Cacheu e Tombali -Guinea Bissau - e Alta Guinea -Guinea- e d'informazione per i potenziali migranti irregolari*) con il sostegno dell'[Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo](#).

L'hackathon è stato organizzato da [CISV](#), [ONG 2.0](#), [TOP-IX](#), [AST](#), [LVIA](#)

Dopo l'apertura dei lavori e la formazione dei team nella serata di venerdì 2, sabato e domenica mattina, i gruppi di lavoro hanno sviluppato le proprie soluzioni, presentate durante i pitch conclusivi di domenica pomeriggio. L'idea selezionata dalla giuria per continuare il suo percorso verso l'hackathon che si terrà a Dakar nel mese di febbraio è stata **“Africa en Route”**. Il progetto si propone di raccogliere dati e informazioni a partire dall'esperienza dei migranti e dalle associazioni locali e di distribuirle attraverso un'app interattiva, in grado di fornire in modo semplice e immediato le informazioni necessarie a comprendere i rischi del viaggio e a diminuire la vulnerabilità in caso di partenza. L'uso di icone rende l'app estremamente immediata e facilmente fruibile, inoltre permette, attraverso la registrazione, di creare un canale di comunicazione sicura tra il migrante e la propria famiglia.

Riduzione della vulnerabilità, mappa e opportunità alternative all'emigrazione sono state parole d'ordine comuni a tutti i gruppi di lavoro.

Al secondo posto il progetto **“2KKI”** che sceglie invece il canale della web radio e delle radio per veicolare musica e informazioni, al fine di raggiungere un pubblico il più ampio possibile. L'obiettivo che si propone è quello di raccogliere e veicolare le informazioni fornite dagli stessi migranti che hanno intrapreso il viaggio, disegnare mappe interattive in grado di fornire informazioni utili sul percorso, al fine di ridurre la vulnerabilità del migrante durante il viaggio e segnalare le alternative in loco.

A seguire **“Le Miroir”**, progetto che punta a convertire le spese che i migranti sostengono per finanziare il viaggio in investimenti in progetti di impresa in loco, favorendo lo sviluppo economico del territorio e offrendo nuove opportunità a chi sceglie di restare. Attraverso un processo di gamification offre la possibilità sperimentare virtualmente quello che succede se

si sceglie di restare o se si preferisce partire (offrendo in questo caso informazioni utili per ridurre la vulnerabilità durante il viaggio).

Infine, **“Totem”** ruota attorno all’installazione di hot spot (totem) informativi multimediali (dotati di connessione wi-fi), in luoghi di aggregazione, quali mercati, moschee e posti di ritrovo. Sfruttando l’elemento attrattivo della musica, i totem favoriscano la circolazione e la distribuzione della informazioni sui rischi della migrazione e sulle alternative proposte dalle Ong per chi sceglie di restare.

Il team vincitore potrà mandare due dei suoi componenti a Dakar in occasione dell’hackathon di febbraio, che avrà il compito di portare avanti il lavoro iniziato a Torino, con l’obiettivo di contestualizzare e migliorare il modello, di concerto con gli sviluppatori locali.

Per informazioni

Silvia Pochettino, [Ong 2.0](mailto:training@ong2zero.org), training@ong2zero.org, cell 3469546862

Luca Indemini, [Top-ix](mailto:press@top-ix.org), press@top-ix.org

Realizzato in collaborazione con

