

REGOLAMENTO HACKATHON SCloTeM – Smart City, Internet of Things e Mobilità

Art. 1 - Descrizione

SCloTeM, di seguito indicato come “Hackathon”, è promosso dall’ Università di Modena e Reggio Emilia – sede di Mantova (di seguito Unimore), in rete con Fondazione UniverMantova e con il Comune di Mantova, si rivolge a studenti e giovani figure professionali che operano nel settore dei servizi e delle applicazioni informatiche e nei settori della pianificazione urbana. Obiettivo della sfida è l’elaborazione di soluzioni creative per migliorare la vita nelle città tramite servizi informatici innovativi nella città di Mantova.

L’Hackathon si inserisce all’interno del progetto “Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l’innovazione e l’occupabilità” sostenuto da Fondazione Cariverona ed in capo ad Unimore.

Art. 2 - Soggetti organizzatori

L’Hackathon è organizzato da Unimore in rete con Fondazione UniverMantova e con il Comune di Mantova, in collaborazione con Laboratorio Territoriale Occupabilità - LTO Mantova, all’interno del progetto “Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l’innovazione e l’occupabilità” sostenuto da Fondazione Cariverona e promosso/realizzato da Camera di Commercio (Ente Capofila), Provincia e Comune di Mantova, Politecnico di Milano, Unimore, PromolImpresa - Borsa Merci, ForMa, Istituto Manzoni e Istituto Sanfelice (Istituto capofila della rete LTO Mantova).

Art. 3 - Obiettivi

L’Hackathon si concentra sull’ideazione, progettazione e prototipazione di soluzioni innovative per migliorare la vita nelle città tramite servizi informatici innovativi.

Art. 4 – Destinatari e crediti formativi

L’Hackathon è aperto ad informatici, sviluppatori, maker, pianificatori urbani e altre figure professionali che operano nel settore della progettazione di servizi per la città.

Gli studenti regolarmente iscritti al corso triennale di Ingegneria Informatica di Unimore – sede di Mantova che frequenteranno questo Hackathon possono ricevere 1 credito formativo inserendo l’attività all’interno del piano di studi. E’ possibile ottenere 1 ulteriore credito formativo, proseguendo l’attività progettuale in seguito all’hackathon al fine di sviluppare un prototipo della soluzione proposta.

Art. 5 - Data e luogo dell’evento

L’Hackathon è previsto dal 19 al 21 Febbraio 2020 a Mantova, presso la sede della Fondazione UniverMantova in via Scarsellini 2. L’inizio dei lavori per ogni giornata è alle 9:00. Il termine dei lavori alle 18:00. Gli organizzatori si riservano la facoltà di apportare variazioni al calendario e al programma a seguito di esigenze tecniche e organizzative. Eventuali variazioni e aggiornamenti saranno comunicati tramite email ai partecipanti.

Art. 6 - Regole di iscrizione

La partecipazione all’Hackathon è gratuita e aperta a massimo 40 partecipanti aventi i requisiti indicati all’art. 4.

All’interno del progetto



Organizzato da



In rete con

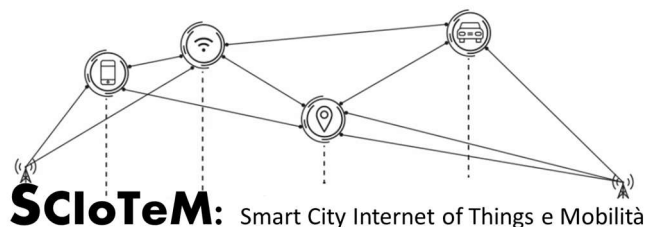


In collaborazione con



Con il sostegno di





Il numero massimo di partecipanti potrà eventualmente essere esteso a seguito di accurata valutazione.

Per partecipare alla selezione per l'ammissione all'Hackathon è necessario che ogni singolo individuo si registri inviando una mail a ltomantova@unimore.it con allegati il curriculum in formato europass e il modulo Allegato A entro le ore 12.00 del 12 febbraio 2020.

Ciascun candidato dovrà compilare i documenti inserendo tutti i dati richiesti e accettando: il presente Regolamento; il rilascio del consenso al trattamento dei dati personali e all'utilizzo delle immagini e dei video che saranno realizzati nel corso dell'iniziativa da parte degli organizzatori; il rilascio delle idee/progetti elaborati durante l'Hackathon attraverso licenza Creative Commons e l'accettazione a una possibile prototipazione successiva all'Hackathon da parte delle aziende coinvolte ed eventualmente in collaborazione con esse.

Ciascun candidato è consapevole che le informazioni personali fornite con l'invio della candidatura sono veritiere e che ogni decisione presa dagli organizzatori sarà accettata incondizionatamente. Le registrazioni incomplete o contenenti dati non veritieri determineranno l'esclusione dalla selezione per l'Hackathon.

L'invio della candidatura non garantisce la partecipazione all'Hackathon.

Art. 7 - Criteri di selezione dei partecipanti

Verrà effettuata una selezione dei partecipanti in base alla valutazione dei curricula, delle competenze e della motivazione presentate in concomitanza della domanda dando priorità ai candidati possedenti i requisiti indicati all'art. 4.

Il numero massimo di partecipanti potrà essere eventualmente esteso a seguito di accurata valutazione sulla base dei criteri descritti.

I candidati selezionati riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione all'Hackathon all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione e le informazioni logistiche e i dettagli per partecipare alla competizione.

Art. 8 - Formazione dei team

I team di lavoro dovranno essere composti da massimo 4 partecipanti possibilmente con competenze eterogenee. In fase di iscrizione i candidati possono esprimere eventuali preferenze per la composizione del team. In caso di mancata preferenza in fase di iscrizione, i team saranno formati il primo giorno dell'Hackathon.

I team saranno affiancati da esperti di fabbricazione digitale e di progettazione.

Una volta avviato l'Hackathon non sarà possibile apportare modifiche ai team.

Art. 9 - Regole di partecipazione

In seguito all'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante si vincola a un utilizzo consapevole, diligente e rispettoso dei locali in cui si svolgerà l'Hackathon e dei materiali/strumentazioni messi a disposizione dagli organizzatori, impegnandosi al rispetto delle regole di sicurezza e di condotta previste dal polo universitario che ospiterà la competizione e dagli organizzatori e rispondendo di eventuali danni causati a persone o cose.

I partecipanti sono consapevoli inoltre che la partecipazione è interamente a titolo gratuito e che non sarà possibile richiedere compensi di alcun tipo o rimborsi di eventuali spese.

Art. 10 - Tema di progettazione

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con

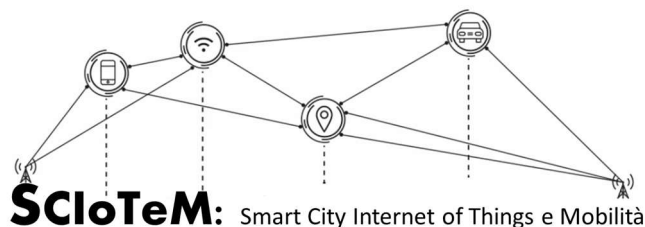


In collaborazione con



Con il sostegno di





Ai team sarà chiesto di lavorare per ideare, progettare e prototipare soluzioni innovative per migliorare la vita nelle città tramite servizi informatici innovativi. Le problematiche oggetto di studio (es., smart parking, raccolta dei rifiuti, efficientamento energetico) saranno presentate da aziende e soggetti coinvolti nella gestione del territorio Mantovano. I partecipanti potranno utilizzare le strumentazioni di prototipazione messe a disposizione dagli organizzatori per la fase di prototipazione. Ulteriori materiali e strumentazioni richieste dal team oltre quelle messe a disposizione dagli organizzatori, saranno a carico del team.

Art. 11 – Svolgimento dell'Hackathon

L'Hackathon inizierà alle ore 9.00 del 19 febbraio 2020 e terminerà alle ore 18.00 del 21 febbraio 2020 con la premiazione dei vincitori.

L'avvio della competizione è previsto per le ore 14.00 del giorno 19 febbraio 2020 dopo la presentazione delle regole e del tema di progettazione a cura degli organizzatori e degli esperti delle aziende coinvolte.

La consegna dei progetti e degli eventuali prototipi realizzati deve avvenire entro e non oltre le ore 16 del 21 febbraio 2020, orario di inizio della presentazione.

I partecipanti, suddivisi in team di lavoro, dovranno dedicarsi alla definizione, allo sviluppo e alla realizzazione di almeno un progetto, un prototipo e una presentazione per team da consegnare agli organizzatori alla fine della competizione prima della presentazione.

Gli organizzatori metteranno a disposizione dei team il materiale e la documentazione necessaria alla progettazione sul tema, connessione wi-fi e alcune tecnologie di prototipazione.

Ciascun partecipante lavorerà con il proprio computer portatile e potrà avvalersi di propri software e di altra attrezzatura/strumentazione non messa a disposizione dagli organizzatori, procurata autonomamente e ritenuta necessaria dai singoli partecipanti per lo sviluppo del progetto del proprio team.

Durante le giornate dell'Hackathon i team di lavoro potranno richiedere il supporto degli esperti tematici a disposizione di tutti i partecipanti.

Al termine della competizione, ogni team dovrà presentare il proprio progetto secondo le istruzioni fornite dagli organizzatori.

Art. 12 - La valutazione dei risultati

Le soluzioni progettate dai team saranno valutate da una giuria composta da rappresentanti degli enti organizzatori e delle aziende coinvolte.

La giuria analizzerà e valuterà tutti i progetti presentati e consegnati entro i tempi stabiliti dagli organizzatori durante la competizione.

Il giudizio della giuria è insindacabile e si baserà sui seguenti criteri di valutazione:

- Validità, originalità e innovatività dell'idea progettuale (30 punti);
- Fattibilità, prototipazione e replicabilità della soluzione progettata (40 punti);
- Funzionalità e design della soluzione progettata (10 punti);
- Potenzialità, sviluppo e ricadute della soluzione progettata (10 punti);
- Capacità di presentazione della soluzione progettata (10 punti).

Art. 13 - I Premi

Tutte le soluzioni progettate, consegnate e presentate saranno valutate dalla giuria che selezionerà i tre progetti vincitori che riceveranno i seguenti premi (ammontare lordo):

- 1500 € al primo team classificato;
- 1000 € al secondo team classificato;

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con

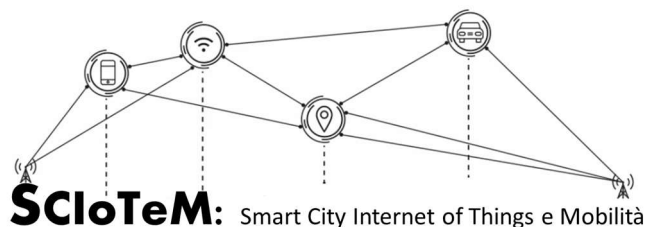


In collaborazione con



Con il sostegno di





- 500 € al terzo team classificato.

Art. 14 - Proprietà intellettuale, garanzie e diritti

Con il presente Regolamento, ciascun partecipante:

- Accetta che la soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l'Hackathon sia rilasciata con licenza Creative Commons BY-SA-NC 4.0 in modo da favorirne l'adozione e l'implementazione, poter essere messa a disposizione del territorio ed essere sottoposta ad attività di post-produzione e azioni di disseminazione dagli organizzatori in collaborazione con le aziende coinvolte, pur riconoscendo la paternità originale al team di lavoro, alle quali i partecipanti potranno chiedere di partecipare se disponibili;
- Prende atto che il rilascio della soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l'Hackathon sotto forma di licenza Creative Commons comporta la possibilità di alterazione del progetto originale e che gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o sviluppo da parte di esterni, rinunciando ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa;
- garantisce che la soluzione progettuale sviluppata è originale e interamente ideata e studiata dal team di afferenza durante l'Hackathon, non è protetta dal diritto di proprietà industriale o dal diritto d'autore di proprietà di terzi, non viola le leggi in vigore e diritti di terzi (tra cui brevetti, segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela), non è oggetto di contratto con terzi, non contiene contenuti diffamatori e non oltraggia o danneggia gli enti organizzatori o qualunque altra persona o società, non contiene minacce o intimidazioni, molestie o maltrattamenti verso persone e non incoraggia comportamenti illeciti.

Art. 15 - Diritti di immagine

Ciascun partecipante autorizza a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633, l'acquisizione e il successivo trattamento dei dati, la conservazione, l'utilizzo e la pubblicazione degli elaborati consegnati, delle proprie immagini e riprese audio-visive da parte degli enti organizzatori.

Gli organizzatori assicurano che tali dati potranno essere utilizzati esclusivamente a scopo divulgativo per documentare e raccontare quanto emerso durante l'Hackathon e relativamente al progetto tramite i canali social e i siti internet dedicati all'iniziativa, seminari, convegni e altre iniziative presso le istituzioni scolastiche o promossi anche in collaborazione con altri enti per la disseminazione dei progetti sui siti internet dedicati, su carta stampata e/o su qualsiasi altro mezzo di diffusione.

La presente autorizzazione non consente l'uso della propria immagine in contesti che ne pregiudichino la dignità personale ed il decoro del sottoscritto e comunque per usi e/o fini diversi da quelli sopra indicati.

Art. 16 - Privacy e trattamento dei dati

Ciascun partecipante prende atto della seguente informativa rilasciata ai sensi dell'art. 13 del D. Lgs. 30 giugno 2003, n.196 "Tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali". Il decreto legislativo 196/2003 prevede la tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali: tale trattamento sarà improntato ai principi dell'art.11, e in particolare ai principi di correttezza, liceità, pertinenza e trasparenza e tutelando la riservatezza e i diritti dei soggetti richiedenti. Ai sensi dell'art.13 del predetto decreto, si forniscono le seguenti informazioni.

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con

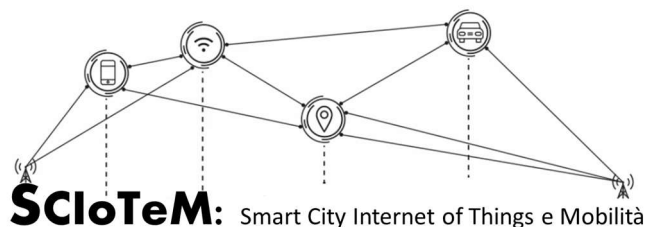


In collaborazione con



Con il sostegno di





Il trattamento è finalizzato alla valutazione per la partecipazione all'Hackathon e la successiva promozione dei risultati all'interno del progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" e sarà effettuato con le seguenti modalità: trattamento manuale e trattamento informatico.

Il conferimento dei dati è previsto dalla legge ed è obbligatorio.

L'eventuale mancato conferimento comporta l'esclusione alla selezione per l'Hackathon.

Il titolare del trattamento dati è Unimore.

Ad esso ci si potrà rivolgere per il rispetto dei diritti così come previsti dall'art. 7 del decreto legislativo n.196/2003.

Il candidato esprime, ai sensi e per effetto del citato D.Lgs. 196/2003 e del REGOLAMENTO (UE) 2016/679, il consenso a che Unimore proceda al trattamento, anche automatizzato, dei dati personali e sensibili, ivi inclusa la loro eventuale comunicazione/diffusione ai soggetti indicati nella predetta informativa, limitatamente ai fini ivi richiamati.

Ai sensi del GDPR 2016/679, i dati conferiti durante l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon e alle attività ad esso connesse potranno essere comunicati ai partner di progetto, all'Ente capofila e all'Ente finanziatore che potranno essere titolari autonomi del trattamento o incaricati responsabili esterni.

Art. 17 - Rilascio dei premi

Ciascun aderente a un team vincitore avrà diritto alla parte di corrispettivo corrispondente. Il rilascio dei premi sarà a cura di Unimore, soggetto promotore dell'Hackathon.

Art. 18 - Codice di comportamento

Gli organizzatori si riservano la facoltà di escludere e allontanare i partecipanti che non rispetteranno quanto previsto dal presente Regolamento, che ostacoleranno il corretto funzionamento della competizione, che danneggeranno i locali e le strumentazioni messe a disposizione dagli organizzatori, che adotteranno comportamenti offensivi, diffamatori o volgari verso gli organizzatori o qualunque altra persona o società coinvolta nell'Hackathon, che non rispetteranno quanto indicato nell'art. 14.

Art. 19 - Accettazione del Regolamento

La partecipazione all'Hackathon è subordinata al rispetto di quanto scritto nel presente Regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare in ogni sua parte all'atto dell'iscrizione.

Art. 20 - Foro competente

Eventuali controversie insorte in merito al presente Regolamento e alla competizione saranno di competenza in via esclusiva il Foro di Mantova.

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di

