



REGOLAMENTO HACKATHON EGIVE

1. Premessa

La Fondazione Mario Diana (di seguito "Fondazione" o "Fondazione Diana") con sede legale in Caserta, Via Marie S. Curie, 24, codice fiscale 93085330616, con il supporto di 012 Factory S.r.l. (di seguito "Partner"), promuove, un hackathon, ovvero una maratona di abilità e competenza tecnico/scientifica. L'hackathon è denominato "EGIVE" e prende il nome dalla piattaforma web obiettivo finale del contest. L'hackathon, infatti, è finalizzato alla creazione di un **prototipo** di piattaforma informatica (Progressive Web App) tesa a sviluppare un modello digitale di sostenibilità sociale e ambientale che, nel principio della gratuità, valorizzi il dono di quanto per se è superfluo o scarto a beneficio di chi ne ha necessità.

2. Tema e obiettivi dell'hackathon

L'hackathon ha lo scopo di promuovere la creatività e le abilità tecnico/scientifiche dei partecipanti invitandoli a creare delle applicazioni originali in grado di operare su qualsiasi piattaforma informatica a supporto dell'obiettivo ed in risposta alla domanda principale del progetto: *promuovere la cultura del «dare» facendo crescere la comunione dei beni materiali, immateriali e relazionali all'interno di una comunità*. Pertanto sarà richiesto ai partecipanti di **sviluppare un modello digitale di sostenibilità sociale e ambientale che, nel principio della gratuità, valorizzi il dono di quanto per se è superfluo o scarto a beneficio di chi ne ha necessità, promuova l'economia circolare, permetta di recuperare e dare nuova vita a beni ancora utili così da favorire la riduzione della quantità di rifiuti destinati allo smaltimento**.

3. Destinatari

L'hackathon è aperto a tutti coloro che, avendo i requisiti richiesti al punto 4 del presente regolamento, siano interessati a sviluppare tecnologie innovative, abbiano adeguate competenze in materia di sviluppo di applicazioni web e in modelli di social community e siano quindi in grado di proporre un'idea ed un progetto da sviluppare nell'ambito delle challenge proposte. **I principali destinatari sono stati individuati in:**

- **sviluppatori software web e mobile;**
- **designer web e mobile;**
- **blogger e scrittori;**
- **startupper**
- **arti grafiche**
- **scienze sociali**
- **scienze economiche.**

4. Partecipazione e processo di selezione

4.1 La partecipazione all'hackathon è completamente **gratuita** ed è riservata esclusivamente a **team** di lavoro costituiti da persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni residenti in Italia e all'estero. La Fondazione, in qualità di organizzatore dell'hackathon si riserva il diritto di adottare la massima discrezionalità sul numero di team da ammettere al contest, come di verificare l'idoneità dei partecipanti e di pronunciarsi in merito a qualsiasi controversia relativa alla partecipazione. La Fondazione si riserva il diritto di escludere alcuni partecipanti nel caso in cui sia ragionevole ritenere che tali persone abbiano violato il presente Regolamento.

4.2 Per presentare la propria candidatura all'Evento ed essere ammessi al processo di selezione è necessario compilare l'apposito modulo di registrazione disponibile sulla pagina web dell'evento **TIMEtoDARE** dove viene richiesto ai candidati di fornire i propri dati personali, indicare la propria esperienza professionale o di studi, la propria abilità e di dichiarare la volontà di prendere parte all'hackathon, all'interno di un team, tramite compilazione di e-form motivazionale ed invio di un breve C.V..

4.3 Il processo di selezione verrà condotto da un Comitato di selezione, composto da rappresentanti della Fondazione Diana, dai partner e da esperti di settore.

4.4 La non rispondenza al vero delle informazioni inserite all'atto della registrazione sul sito d'iscrizione determinerà l'esclusione del partecipante dall'evento.

4.5 La partecipazione all'evento implica, da parte di ciascun partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata del presente regolamento e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali.

4.6 Le iscrizioni dovranno pervenire entro giovedì 2 gennaio 2020, salvo proroghe debitamente segnalate.

5. Svolgimento dell'hackathon "EGIVE"

5.1 L'Hackathon si terrà il **21/01/2020** dalle ore 10:00 a.m. e terminerà alle ore 10:00 a.m. del giorno **22/01/2020**, presso la sede di **012 Factory**, in Viale Carlo III di Borbone n. 8 - 81100 Caserta. La valutazione dei lavori delle applicazioni avverrà lo stesso giorno, al termine della gara.

5.2 I nomi dei vincitori saranno comunicati nel corso il Forum dei giovani "**TIMetoDARE**" che avrà luogo dalle ore 15:00 alle ore 19:00 del **22/01/2020** presso il Complesso Monumentale del Belvedere di San Leucio (Caserta).

5.3 Per eventuali esigenze tecniche e logistiche, la Fondazione si riserva la facoltà di modificare giorni, orari e sede dell'hackathon e dell'evento conclusivo. Qualsiasi modifica verrà notificata ai partecipanti a mezzo e-mail e sulla pagina web.

5.4 La Fondazione e il partner non saranno ritenuti responsabili, in caso di forza maggiore o per qualsiasi altra causa non dipendente dalla loro volontà, di eventuali variazioni al programma.

6. Condizioni di partecipazione all'hackathon

6.1 I team di lavoro potranno essere composti da un **minimo di 2 (due) ad un massimo di 4 (quattro) persone** che resteranno tali per tutta la durata dell'evento. I team dovranno costituirsi preliminarmente alla domanda di adesione. Un componente del team assumerà il ruolo di "**portavoce**" e rappresenterà, nei rapporti verso la Fondazione e/o il Partner, il proprio gruppo di lavoro per tutta la durata dell'evento.

6.2 I partecipanti opereranno sul proprio computer portatile. Sarà disponibile una connessione internet wi-fi. Nello spazio dove si realizzerà l'hackathon sarà severamente proibito fumare e introdurre bevande alcoliche. I partecipanti usufruiranno dei servizi di ristoro ed accoglienza offerti dall'organizzazione.

6.3 I concorrenti sono informati che la partecipazione all'evento non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative (come i costi dell'alloggio e le spese di viaggio) non saranno sostenute e/o rimborsate né dalla Fondazione né dal Partner.

7. Obbligazioni e responsabilità dei partecipanti

7.1 L'hackathon viene inteso come evento etico. Ciascun partecipante si obbliga a rispettare questo principio ed espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo del progetto di qualsiasi altro team è proibita e punita con l'esclusione. La Fondazione e il Partner a proprio insindacabile giudizio si riservano il diritto di escludere dall'hackathon qualsiasi partecipante e/o team che non rispetti quanto previsto dal presente regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero evento. La Fondazione non ha alcun obbligo di informare tali persone delle ragioni della loro esclusione. I partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- **rispettare gli altri partecipanti;**
- **evitare contenuti e comportamenti contrari alle leggi vigenti ed in particolare non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;**
- **rispettare le norme privacy.**

7.2 Ciascun partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali portati all'hackathon. La Fondazione e/o il Partner non possono essere ritenuti responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali di un partecipante.

7.3 Ogni team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, alla Fondazione e/o al Partner per il contenuto di quanto prodotto.

7.4 Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'hackathon per tutta la sua durata ciascun partecipante si impegna ad utilizzare con la massima cura e diligenza i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte del Partner.



8. Garanzie

8.1 Ciascun partecipante e team garantisce che l'Applicazione sviluppata:

- viene creata durante l'hackathon ed è un'opera originale;
- non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;

8.2 Al termine della sessione di lavoro ogni team di lavoro dovrà presentare l'idea progettuale alla Commissione tecnico-scientifica con un **pitch della durata di non più di 10 minuti e la consegna di un documento di presentazione, in lingua italiana, scegliendo una delle 3 opzioni seguenti:**

1. formato word,
2. formato PDF, PPT
3. prototipo accompagnato da testo descrittivo

Nel documento è gradita la presenza di un piano di sostenibilità finanziaria di massima. Su ogni documento di presentazione devono essere riportati il titolo del progetto presentato, il nome del portavoce e degli altri membri del team. **Il file dovrà essere consegnato su dispositivo mobile USB, con apposti sopra il nome del team e il titolo del progetto.**

9. Limitazione di responsabilità

9.1 La Fondazione Diana e/o 012 Factory s.r.l. non saranno ritenute responsabili per la mancata ricezione o per la ricezione incompleta della registrazione elettronica, per qualsivoglia ragione.

9.2 Durante l'hackathon, ciascun partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software. La Fondazione e il Partner non saranno ritenuti responsabili né dell'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico né dell'intrusione di terzi nella dotazione informatica del partecipante.

10. Giuria e valutazione

La Commissione tecnico scientifica che dopo la presentazione dei lavori farà la valutazione a porte chiuse, attribuisce un punteggio **fino a 40 punti totali**, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri di pari valore:

- Capacità di rispondere al bisogno identificato nel tema..... fino a 10 punti
- Progetto più innovativo dal punto di vista tecnologico..... fino a 10 punti
- Ampiezza del target di riferimento e modello sociale proposto..... fino a 10 punti
- Replicabilità e sostenibilità economico-finanziaria..... fino a 10 punti

11. Premio

11.1 Il **montepremi (lordo)** è di euro **5.000** e sarà ripartito nel seguente modo:

- **1.000 euro assegnati**, secondo il parere insindacabile della Commissione tecnico scientifica, al team vincitore dell'hackathon scelto per il progetto più completo e innovativo;
- **4.000 euro** ripartito tra minimo 2 (due) e un massimo 4 (quattro) partecipanti all'hackathon liberamente scelti dalla Commissione tecnico scientifica ai quali la Fondazione, promotore del progetto nonché proprietaria del dominio **www.egive.it** affiderà incarico per finalizzare e attivare la piattaforma EGIVE secondo tempi da concordare, un modello operativo, caratteristiche tecniche e prescrizioni definite dai promotori e accettate dagli assegnatari. I partecipanti all'hackathon scelti per l'assegnazione del premio di 4.000 euro potranno, pertanto, anche non rientrare tra i vincitori del premio da 1.000 euro.

11.2 I premi saranno corrisposti dalla **Fondazione Mario Diana** per mezzo di bonifico bancario. Per il premio di 1.000 euro il versamento sarà materialmente effettuato a colui che è stato designato "**portavoce**" del team. In relazione a tale premio gli altri componenti del team vincitore non potranno avanzare alcuna pretesa di rivalsa verso la Fondazione qualora il "portavoce" risultasse inadempiente nelle obbligazioni assunte all'interno del team, ovvero sorgano nell'ambito dello stesso team contrasti circa la ripartizione del premio. Il premio di 4.000 euro sarà invece corrisposto singolarmente, in parti uguali, ai componenti del team che riceverà l'incarico di finalizzare la piattaforma EGIVE.

12. Diritti di proprietà intellettuale

12.1 La Fondazione Diana acquisirà in via esclusiva ogni diritto patrimoniale d'autore e di proprietà relativo, o comunque connesso e/o collegato, all'applicazione informatica, ivi inclusi, ma in via meramente esemplificativa e

non esaustiva, i diritti derivanti dalla sua ideazione e quelli che ne consentono la piena ed esclusiva utilizzazione, in qualsivoglia ambito e sotto qualsiasi forma e modo. I partecipanti manterranno la proprietà del diritto di copyright sulle proprie applicazioni ma con la partecipazione all'hackathon, ed in particolare con la compilazione del modulo di iscrizione, autorizzeranno la Fondazione ad utilizzare, modificare, riprodurre, rappresentare e diffondere, in qualsiasi ambito e sotto qualsiasi forma, senza scopo di lucro, a titolo gratuito ed a tempo indeterminato, le idee progettuali sviluppate nella giornata di lavoro. Resta inteso che la suddetta liberatoria d'uso dell'idea imprenditoriale e/o dei documenti presentati ai fini della partecipazione viene concessa dai soggetti partecipanti a titolo gratuito, senza alcuna limitazione di carattere territoriale o frequenza d'uso, per intero o in parte, singolarmente o unitamente ad altro materiale.

12.2 Ciascun partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'evento è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun partecipante si impegna a manlevare sin d'ora la Fondazione e il Partner da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata al riguardo da terze parti.

12.3 Fondazione Diana e 012 Factory S.r.l. non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza, rinunciando i partecipanti ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Fondazione Diana e 012 Factory s.r.l. a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

13. Privacy

13.1 La Fondazione e il Partner tratteranno i dati personali dei partecipanti esclusivamente al fine di amministrare l'hackathon. Tutte le attività di trattamento saranno svolte nel rispetto delle vigenti leggi sulla Privacy (Regolamento GDPR). Ai sensi dell'articolo 13 del D.Lgs 30 giugno 2003, n.196 (il "Codice in materia di protezione dei dati personali") e dell'articolo 13 del Regolamento UE n. 2016/679, la Fondazione Diana e il Partner informano che il trattamento dei dati personali sarà effettuato nel rispetto dei principi di finalità, necessità, correttezza, proporzionalità e non eccedenza, nonché degli altri principi fondamentali posti dal Codice privacy a tutela degli interessati.

13.2 I dati personali raccolti tramite la registrazione del partecipante saranno oggetto di trattamento al fine di consentire lo svolgimento dell'hackathon, e in particolare per l'invio delle comunicazioni relative all'hackathon e del riconoscimento eventualmente vinto, e per l'esecuzione delle connesse operazioni, nonché per adempiere agli obblighi previsti dalla legge.

13.3 I dati personali forniti dagli Interessati saranno trattati mediante l'utilizzo di strumenti manuali, informatici, telematici e/o automatizzati di comunicazione, con logiche strettamente connesse alle finalità predette e per il tempo strettamente necessario a conseguirle, sempre nel pieno rispetto delle prescrizioni di riservatezza e sicurezza dei dati stessi.

13.4 I partecipanti sono consapevoli che nel corso dell'evento, l'organizzazione e/o i suoi partner effettueranno riprese foto/audio/video e che tali riprese potranno interessare anche i partecipanti i quali autorizzano sin d'ora l'organizzazione ed i suoi partner nonché aventi causa, agenti e concessionari degli stessi ad utilizzare - a titolo gratuito, in perpetuo e per tutto il mondo anche in forma parziale e/o modificata o adattata - i propri dati personali nonché il proprio ritratto e le riprese e registrazioni audio/video della propria persona e degli ambienti, locali, oggetti e documenti fotografati e/o ripresi e realizzati nel corso dello svolgimento dell'evento. L'autorizzazione sopra specificata implica la concessione di una licenza non esclusiva, trasferibile a terzi, per l'utilizzazione di quanto sopra elencato per fini culturali e didattici nonché per le attività di divulgazione e comunicazione dell'organizzazione a scopo promozionale, compresa la diffusione in streaming, la pubblicazione sul proprio sito e/o su altri eventuali siti web e sulla stampa, la distribuzione e messa in onda sulle televisioni pubbliche e private. È in ogni caso esclusa qualunque utilizzazione che possa arrecare pregiudizio all'onore, alla reputazione o al decoro della persona o delle persone ritratte, riprese o registrate.

14. Responsabilità e forza maggiore

La Fondazione si riserva il diritto di abbreviare, prolungare, modificare o annullare l'hackathon in caso di forza maggiore, senza che ciò comporti una responsabilità da parte della Fondazione e del Partner. Il presente Regolamento sarà di conseguenza aggiornato a seconda delle necessità. Iscrivendosi, i partecipanti manlevano la Fondazione da ogni responsabilità per qualunque danno o perdita di qualsiasi natura derivante dall'annullamento o cambiamento di programma dell'hackathon.

15. Accettazione del Regolamento

15.1 La registrazione, l'adesione e la partecipazione all'hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei partecipanti.

15.2 Il Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dalla Fondazione e dal Partner e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sulla pagina web dedicata all'evento.

16. Contestazioni

Ogni contestazione, di qualsivoglia natura, relativa al presente Regolamento o all'hackathon, sarà decisa senza possibilità di appello a discrezione della Fondazione e del Partner.

17. Legge applicabile e risoluzione delle controversie

17.1 Il presente Regolamento è disciplinato dal Diritto Italiano.

17.2 Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente Regolamento, comprese quelle inerenti la sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Santa Maria Capua Vetere (CE).

18. Responsabile del procedimento

Responsabile del procedimento è il sig. **Elpidio Pota**, segretario generale della Fondazione Mario Diana Onlus.
Pec: fondazionediana@pec.fondazionediana.it

19 Contatti

Per **informazioni e chiarimenti** è possibile telefonare allo **0823 341336**, consultare o scrivere:

pagina web dell'evento

www.fondazionediana.it/time-to-dare

segreteria@fondazionediana.it

Sarà possibile avanzare domande, richieste di chiarimenti su dubbi interpretativi circa quanto contenuto nel presente Regolamento. Le risposte saranno fornite nella sezione **FAQ** della pagina web dell'evento.

