

Regolamento/ Linee Guida - HACKREATIVITY

Fondazione Aristide Merloni, con sede in Fabriano in viale Aristide Merloni n.45 in collaborazione con l'Università Politecnica delle Marche, promuove ed organizza l'evento Hackreativity finalizzato a valorizzare le creatività digitali, e le competenze manageriali, dei partecipanti, invitandoli a creare delle applicazioni Web originali con valenza economica o sociale.

- **Partecipanti Hackreativity**

E' richiesta la maggiore età dei partecipanti e l'accettazione integrale del presente regolamento. La partecipazione è aperta a studenti universitari e non, hackers, start-uppers, talenti digitali e manageriali e tutti coloro che possiedono competenze per sviluppare applicazioni web. Si partecipa a Hackreativity in gruppo, che potrà essere costituito anche il giorno stesso dell'iniziativa. Fondazione Aristide Merloni, in qualità di organizzatrice dell'evento, si riserva il diritto di verificare l'idoneità dei partecipanti e di pronunciarsi in merito a qualsiasi controversia, in qualsiasi momento, relativa all'Hackreativity.

- **Oggetto Hackreativity**

La *mission* di Hackreativity è quella di incentivare e favorire la creatività digitale per la crescita del territorio.

Per questo, i partecipanti dovranno sviluppare una Web application nell'ambito dei *big data*, della *data science* e degli *open data* a supporto della *knowledge society*.

Il tema specifico e le modalità di svolgimento verranno comunicati ai partecipanti nei giorni precedenti l'inizio di Hackreativity.

- **Dove si svolge Hackreativity**

Presso Ariston Thermo Group, in via G. Pascoli n.1 a Fabriano (An).

- **Date e orari di Hackreativity**

Hackreativity si terrà nei giorni 29-30 ottobre 2016

L'attività ha inizio alle ore 9.00 del 29 ottobre 2016, durerà 24 ore a partire dal momento di avvio della gara.

Regolamento/ Linee Guida - HACKREATIVITY

La valutazione dei progetti avverrà in data 30 ottobre 2016 ed inizierà dopo la loro presentazione da parte dei partecipanti (10 minuti a gruppo). La comunicazione dei vincitori verrà data in seguito nella stessa giornata.

• Valutazione delle applicazioni

Tutte le applicazioni prodotte dai partecipanti saranno valutate al termine delle presentazioni da una giuria composta da cinque membri designati da Fondazione Aristide Merloni, idonei per l'Hackreativity, garanti del Regolamento. Le applicazioni verranno valutate sulla base dei seguenti criteri:

- innovatività ed originalità dell'idea
- user interface e user experience
- presentazione alla giuria
- corrispondenza con il tema proposto
- valenza economica e sociale dell'applicazione
- grado di completezza nello sviluppo: quanto effettivamente realizzato del progetto

Al termine della valutazione avverrà la comunicazione dei risultati e la proclamazione del vincitore.

A chi avrà sviluppato l'applicazione web giudicata migliore verrà attribuito il premio di 3.000 euro.

• Cosa occorre portare e altre informazioni

I partecipanti dovranno portare con sé, oltre ad un documento d'identità, tutto il necessario per sviluppare il progetto: computer, cellulare/tablet, software (in modalità BYOD: *bring your own device*).

Per realizzare il proprio elaborato i partecipanti potranno avvalersi di servizi web pubblici e pubblicizzati, la cui proprietà non possa essere riconducibile ai componenti del gruppo. La giuria si riserva di valutare a suo insindacabile giudizio la liceità dei servizi utilizzati.

Almeno un partecipante di ogni gruppo dovrà disporre di un account Github (<http://github.com>) per caricare l'elaborato del proprio gruppo nello spazio previsto dall'organizzazione su tale servizio.

Sedie, tavoli, energia elettrica, connettività internet, drink & food sono a cura dell'organizzazione.

Regolamento/ Linee Guida - HACKREATIVITY

La connettività sarà garantita su account personale e incedibile del partecipante fornito al momento dell'arrivo alla sede dell'evento, insieme con le modalità di connessione alla rete. L'organizzazione garantisce che la modalità di connessione sia supportata dalle piattaforme più diffuse (quali sistemi aggiornati di Windows, Apple, GNU/Linux e Android).

- **Modalità d'iscrizione**

L'iscrizione va fatta **entro il 25 ottobre 2016** tramite la pagina web <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-hackcreativity-digitale-per-la-societa-della-conoscenza-28036991396> (o <https://goo.gl/4oxZ1j>) raggiungibile anche dai siti istituzionali di Hackcreativity, ossia <http://www.fondazione-merloni.it>.

All'atto dell'iscrizione vengono richiesti, oltre ai dati anagrafici (nome, cognome, città e data di nascita), l'indicazione dell'eventuale gruppo di appartenenza (nome o sigla), l'accettazione integrale del presente regolamento e un eventuale account registrato sul servizio GitHub (<http://github.com>).

I partecipanti, che il 29 ottobre non siano parte di un gruppo costituito, dovranno aggregarsi con altri partecipanti prima dell'inizio delle 24 ore di sviluppo, pena l'esclusione dalla competizione.

- **Garanzie**

Partecipando ad Hackcreativity, ciascun partecipante garantisce che l'Applicazione sviluppata: (i) dovrà essere creata durante l'Hackcreativity ed è un'opera originale del partecipante; (ii) 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; (iii) non violi altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i 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; (iv) non costituisce l'oggetto di contratto con terzi; (v) non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'ente organizzatore Fondazione Aristide Merloni, o di qualunque altra persona o società; (vi) non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (incluse specificamente la discriminazione basata sulla razza, sul sesso, orientamento sessuale, sulla religione e/o credo politico di individui o gruppi), né contenuti che promuovano violenza o lesioni nei confronti di qualsiasi essere vivente o qualunque altro contenuto offensivo, osceno o inappropriato; (vii) non contiene alcuna minaccia o alcun

Regolamento/ Linee Guida - HACKREATIVITY

contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona; (viii) non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

- **Dati personali**

Fondazione Aristide Merloni tratterà i dati personali dei partecipanti esclusivamente al fine di gestire Hackreativity. Tutte le attività di trattamento saranno svolte nel rispetto del D.lgs 196 del 30 giugno 2003.

- **Proprietà intellettuale**

Ai partecipanti sono riconosciuti, come previsto dalle vigenti normative, il diritto d'autore e i diritti esclusivi sulle applicazioni sviluppate, comprensivi del diritto di sfruttamento economico nonché il diritto di effettuare o autorizzare la riproduzione, la traduzione, l'adattamento, la trasformazione, la modificazione e la distribuzione in qualsiasi forma del software.

- **Responsabilità e forza maggiore**

Fondazione Aristide Merloni si riserva il diritto di escludere alcuni partecipanti da Hackreativity ove tali persone abbiano violato il presente Regolamento o sia ragionevole ritenere che tale violazione si sia verificata. Fondazione Aristide Merloni non ha alcun obbligo di informare tali persone delle ragioni della loro esclusione. Fondazione Aristide Merloni si riserva il diritto di abbreviare, prolungare, modificare o annullare Hackreativity in casi di forza maggiore, senza che ciò comporti una responsabilità da parte dell'ente organizzatore. Il Regolamento sarà di conseguenza aggiornato a seconda delle necessità.

Allo stesso modo Fondazione Aristide Merloni non avrà alcuna responsabilità nel caso in cui l'accesso ai siti web di riferimento per Hackreativity e/o la loro consultazione risultino difficoltosi o persino impossibili per i partecipanti. Iscrivendosi, i partecipanti esentano la Fondazione Aristide Merloni, così come i suoi rispettivi membri dipendenti, agenti, rappresentanti, da ogni responsabilità per qualunque danno o perdita di qualsiasi natura (ad eccezione dei danni fisici causati da dolo o colpa grave, o di ogni altra responsabilità la cui esclusione non è consentita dalla legge).

- **Contestazioni**

Regolamento/ Linee Guida - HACKREATIVITY

La partecipazione a Hackreativity comporta a pieno titolo e automaticamente l'accettazione senza riserve del presente Regolamento da parte dei partecipanti. Ogni contestazione, di qualsivoglia natura, relativa al presente Regolamento o ad Hackreativity, sarà decisa senza possibilità di appello a discrezione della Fondazione Aristide Merloni.

- **Legge applicabile**

Il presente Regolamento è disciplinato dal diritto Italiano. Per ogni controversia relativa ad Hackreativity sarà esclusivamente competente il Foro di Ancona.

- **Info – Contatti**

Fondazione Aristide Merloni

Tel: 0732 3455 , 0732 633580

Mail: hackreativity@fondazione-merloni.it

Persona di riferimento: Manfredi Mangano