

REGOLAMENTO DELL'EVENTO: “CREHACKTIVITY – IDEE E TALENTI PER IL MADE IN VENETO ORIENTALE”

1. SOGGETTO PROMOTORE

- 1.1. Il soggetto promotore dell'evento “CREHACKTIVITY – idee e talenti per il made in Veneto orientale” (di seguito “**Evento**”) è Il consorzio dei seguenti Enti e Comuni dei territori del Veneto Orientale che aderiscono al Piani d'Intervento in materia di Politiche Giovanili (DGR 1675/2018) con il progetto "Costruiamo il Futuro 2" (di seguito “**Consorzio**”): *Comune di San Donà di Piave (ente capofila), Comune di Portogruaro; Comune di San Michele al Tagliamento, Comune di Jesolo; Comune di Teglio Veneto, Comune di San Stino di Livenza, Comune di Noventa di Piave; Comune di Musile di Piave, Comune di Pramaggiore, Comune Di Meolo, Comune di Cavallino Treporti; AULSS 4 Veneto Orientale; Rete Interdistrettuale Istituzioni Scolastiche Venezia mandamento Sandonatese, Rete Interdistrettuale Istituzioni Scolastiche Venezia mandamento Portogruarese.*

2. SOGGETTO ORGANIZZATORE

- 2.1. Il soggetto organizzatore per l'adempimento delle formalità amministrative e logistiche relative all'Evento è UniSMART – Fondazione Università degli Studi di Padova, con sede legale in Via VIII febbraio, 2 - 35122 Padova, C.F. e P.IVA 04983000284 (di seguito “**Unismart**”).

3. SCOPO DELL'EVENTO

- 3.1. Il presente Evento si configura come una competizione a premi in cui gruppi di partecipanti (di seguito “**Team**”) lavoreranno assieme con l'obiettivo di sviluppare e proporre idee innovative su sfide proposte da aziende enti o associazioni (di seguito “**Soggetti Proponenti**”) aventi sede nel Veneto orientale, in stretta collaborazione con il personale dei Soggetti Proponenti e con il supporto di tutor esperti:
- È un evento di contaminazione di idee in cui aziende, studenti universitari e studenti degli istituti di scuola superiore potranno condividere visioni e spunti innovativi sulle trasformazioni del mercato del lavoro e sulle possibili innovazioni applicabili all'ambito del *commercio* (B2B e B2C) inteso sia come attività locale, sul territorio, sia come attività online, di *e-commerce*.
 - Si tratta di un'iniziativa che ha lo scopo di coinvolgere le nuove generazioni nei processi sociali ed economici del territorio, riconoscendo loro il ruolo di veri protagonisti dei processi di innovazione e di risorsa indispensabile nella definizione delle nuove linee di sviluppo del territorio.
- 3.2. L'iniziativa si comporrà di diverse tappe e si concluderà con un evento finale da tenersi interamente da remoto in cui verrà finalizzato lo sviluppo dei progetti i quali verranno presentati alla giuria ed infine, quelli ritenuti migliori, verranno premiati.
- 3.3. L'Evento sarà svolto interamente on-line. La partecipazione è gratuita e include l'accesso agli eventi, l'uso di tutti gli spazi virtuali e degli strumenti digitali messi a disposizione dal soggetto organizzatore e l'accesso agli interventi informativi/formativi che si svolgeranno durante l'Evento.
- 3.4. A norma dell'art. 6, comma 1, lettera a), del D.P.R. 430/2001, il presente Evento non costituisce una manifestazione a premio in quanto ha ad oggetto «la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha

carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito

4. LE SFIDE

- 4.1. Le soluzioni sviluppate da ciascun Team dovranno rispondere ad una delle sfide proposte dai Soggetti Proponenti scaricabili al sito www.unismart.it/hack-crehacktivity;
- 4.2. I partecipanti saranno assegnati alle diverse sfide a insindacabile giudizio del Soggetto Organizzatore e Soggetto Promotore

5. DESTINATARI E MODALITÀ DI ISCRIZIONE

- 5.1. L'Evento è aperto a studenti e studentesse di età maggiore di 18 anni e minore di 30 anni, iscritti/e ad un corso di laurea universitario o in una delle classi 5° degli istituti scolastici superiori aventi sede nei comuni aderenti al Consorzio.
- 5.2. Non è permessa la partecipazione a dipendenti e/o collaboratori di qualsiasi natura di aziende o enti direttamente coinvolti nella promozione, organizzazione o sponsorizzazione dell'Evento.
- 5.3. I candidati che vorranno partecipare all'Evento dovranno iscriversi on-line, al form raggiungibile all'indirizzo www.unismart.it/hack-crehacktivity entro e non oltre il giorno 09/12/2020, salvo eventuali proroghe pubblicate sulla medesima pagina. Il form dovrà essere completato in tutte le sue parti obbligatorie. Il candidato dovrà verificare di ricevere la mail di conferma dal sistema.
- 5.4. In caso di un elevato numero di iscrizioni, verranno selezionate le candidature in ordine di iscrizione tramite form.
- 5.5. In caso di parità di prerequisiti verrà data priorità ai partecipanti residenti nei territori dei comuni aderenti al Consorzio.
- 5.6. Il numero totale di partecipanti ammessi è fissato a 50.

6. DATE, SEDI E PROGRAMMA DELLE GIORNATE

- 6.1. Giornata "Focusing Ideas": 14/12/2020 dalle 14:00 alle 18:00. Di seguito le attività previste per questa giornata:
 - Presentazione iniziale dell'Evento;
 - Presentazione delle Sfide da parte dei Soggetti Proponenti;
 - Presentazione delle modalità operative e dello strumento "Gettone di Aiuto";
 - Interventi formativi
 - Appaiamento partecipanti-sfide e formazione dei Team;
 - Attività guidata per favorire il Team Building e prima riflessione sulla sfida assegnata;
- 6.2. Lavoro da Casa: Dal 15/12/2020 al 17/12/2020. Di seguito le attività previste in questa fase:
 - I partecipanti dei Team saranno impegnati nello sviluppo del progetto autonomamente;
 - Potranno lavorare da remoto sfruttando strumenti di lavoro collaborativo (ad es. Zoom, Skype, Trello o altro);
 - Utilizzo del "Gettone di Aiuto": I partecipanti potranno contattare in almeno una occasione il relativo Soggetto Proponente attraverso le modalità che saranno state presentate nella giornata di "Focusing Ideas"
- 6.3. Giornata "Hackathon Day": 18/04/2020 dalle 9:00 alle 18:00. Di seguito le attività previste per questa giornata:

- Introduzione della giornata;
- Inizio dei lavori dei Team;
- Intervento formativo
- Finalizzazione dei lavori dei Team e consegna dell'elaborato finale;
- Presentazione dei lavori da parte dei Team;
- Valutazione della giuria e premiazioni;

7. REGOLE GENERALI E MOTIVI DI ESCLUSIONE

7.1. Completando la registrazione al Form menzionato nell'articolo 5, tutti i partecipanti accettano completamente i contenuti del presente documento e in particolare:

- Si impegnano ad accedere e a partecipare attivamente in tutte le attività che sono parte del programma di questo Evento.
- Si impegnano a fornire informazioni veritiere in fase di iscrizione.
- Si impegnano a rispettare totalmente le istruzioni fornite dai tutors e dal personale organizzativo.
- Si impegnano ad essere cortesi, cooperativi e rispettosi nei confronti di tutte le persone coinvolte nell'hackathon e le loro proprietà, ad evitare linguaggio volgare e offensivo, ad astenersi dal danneggiare le sedi e i beni messi a disposizione per l'iniziativa.
- Sollevano Unismart e le altre organizzazioni e partners da tutte le responsabilità inerenti infortuni che potrebbero capitare durante l'hackathon e sollevano completamente gli organizzatori da tutte le responsabilità, incluse le responsabilità finanziarie per gli infortuni incorsi.

7.2. La violazione dei punti precedenti sarà motivo di esclusione dall'Evento.

7.3. Il giudizio del Consorzio e di Unismart è inappellabile. Il Soggetto Promotore ed il Soggetto Organizzatore si riservano infatti di escludere eventuali proposte o partecipanti non in linea con il presente regolamento e con la buona condotta per tutta la durata dell'evento.

8. GIURIA, PREMI ED ALTRE OPPORTUNITÀ

8.1. Una giuria composta da personale operante nel Consorzio ed in Unismart e dei soggetti esterni all'iniziativa (di seguito "Giuria") valuterà e premierà i progetti proposti dai Team secondo i criteri di inventività, innovazione, impatto socio-economico sul territorio e fattibilità.

8.2. I Team Vincitori saranno premiati come segue:

- Team 1° classificato: 2000,00 € (già al netto delle imposte e ritenute dovute)
- Team 2° classificato: 1500,00 € (già al netto delle imposte e ritenute dovute)
- Team 3° classificato: 700,00 € (già al netto delle imposte e ritenute dovute)

8.3. I premi di cui al precedente punto 8.2 saranno liquidati ad ogni singolo componente dei Team Vincitori esplicitamente indicato da tutti i componenti del Team.

8.4. Eventuali altre opportunità riservate ai partecipanti:

- I Soggetti Proponenti interessati potranno offrire di incubare idee particolarmente innovative al loro interno coinvolgendo i Team.
- Accedere ad un'ottima occasione per farsi notare dagli esperti e accedere ad eventuali opportunità di assunzione.
- Gadget sponsorizzati dell'evento.

8.5. L'accesso a ciascun premio è riconosciuto ai vincitori, purché partecipanti all'Evento e presenti alla premiazione. Eventuali deroghe dovranno essere concordate con il Consorzio e Unismart.

9. PROPRIETÀ INTELLETTUALE

9.1. Le proprietà morali, intellettuali e industriali di ciascun progetto presentato sono riconosciute a ciascun componente dei Team.

9.2. Ciascun Soggetto Proponente intenzionato ad acquisire diritti di proprietà intellettuale e industriale dovrà concordarsi direttamente con i componenti del Team per l'acquisizione di tali diritti, tramite equo compenso.

9.3. Ogni partecipante all'Evento riconosce un diritto di prelazione ai Soggetti Proponenti che sponsorizzano l'Evento per l'acquisizione dei diritti di proprietà intellettuale e industriale. Tale diritto di prelazione sarà valido fino a 180 giorni dall'ultima data di svolgimento dell'Evento (Hackathon Day).

9.4. I Soggetti Proponenti potranno altresì incubare il progetto al loro interno, previo consenso dei componenti dei Team: i Soggetti Proponenti sono infatti liberi di coinvolgere i componenti dei Team, qualora interessati, in stage/tirocini o altre opportunità di lavoro e/o collaborazione.

10. PROTEZIONE DEI DATI

10.1. Per maggiori informazioni riguardanti la conservazione, la gestione e l'uso dei tuoi dati personali, leggi l'informativa completa GDPR sulle politiche sulla privacy disponibile all'indirizzo: www.unismart.it/gdpr/

11. ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

11.1. L'iscrizione e la partecipazione all'Evento comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei partecipanti.

11.2. Il presente Regolamento è reperibile al seguente link: www.unismart.it/hack-crehacktivity

11.3. Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dal Soggetto Promotore congiuntamente al Soggetto Organizzatore e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione scritta tramite posta elettronica. Il Regolamento così come eventualmente modificato entrerà in vigore dopo la sua pubblicazione sul sito web dell'iniziativa e le modifiche si riterranno accettate da ciascun partecipante per il fatto della propria partecipazione all'Evento.