“Hack&Go!”
L’hackathon su 5G, IoT e Mobility Service per le Smart City e le Smart Life rivolto ai giovani innovatori: studenti universitari, Master, Magistrali e PhD

PREMESSA

A MIND Milano Innovation District, l’area che ha ospitato Expo Milano 2015, si sta configurando un nuovo modello di città del futuro: un luogo in grado di rispondere ai bisogni in evoluzione degli esseri umani; dove vivere e lavorare bene grazie alle innovazioni sociali, economiche, tecnologiche e ambientali; dove imparare, ma anche ispirare modelli di innovazione e di collaborazione utili alla creazione di un mondo più inclusivo e sostenibile. Un modello di città del futuro, innovativo e tecnologico, ma anche in linea con i principi e valori dei 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite.

A MIND si stanno già insediando funzioni eccellenti nel campo della ricerca, dell’istruzione e della sanità: Human Technopole, istituto di ricerca interdisciplinare sulle Scienze della Vita, il Campus scientifico dell’Università degli Studi di Milano e il nuovo Ospedale IRCCS Galeazzi. Unitamente alle funzioni di interesse pubblico, MIND ospiterà imprese attive in settori nuovi, laboratori, spazi congressuali, funzioni alloggiative, per lo sport, lo svago ed il tempo libero. MIND sta promuovendo un moderno ecosistema di innovazione, catalizzatore di opportunità per la crescita socio-economica sostenibile; un nuovo quartiere della città di Milano costituito da una comunità brillante, sostenibile, aperta e sicura, capace di attrarre talenti da tutto il mondo.

Nel sito è rimasta operativa dal 2015 Fondazione Triulza che, con la sua rete di realtà del Terzo Settore, promuove progetti e attività per incoraggiare la sostenibilità sociale e ambientale e il coinvolgimento dei territori e della società civile nel progetto MIND.

Fondazione Triulza opera in partnership con Robert Bosch GmbH Branch in Italy (PERBIT) e con Robert Bosch S.p.A. (RBIT) (di seguito “Bosch”), Wind Tre SpA (di seguito “WINDTRE”) e in collaborazione con Concept Reply Business Unit di Santer Reply SpA (di seguito “Reply”) (di seguito anche le “Aziende” o i “Partner”).

Promosso da *In partnership con* *In collaborazione con*

Fondazione Triulza, WINDTRE, Bosch (di seguito anche “Enti promotori” o “Promotori”) e Reply (di seguito “Partner”) all’interno del percorso del Social Innovation Campus, promuove “Hack&Go!”, l’hackathon su 5G, IoT e Mobility Service per ripensare la sicurezza, la mobilità e la vita nel futuro delle nostre città rivolto ai giovani innovatori: studenti universitari, Master, Magistrali e PhD appassionati di nuove tecnologie e alla ricerca di nuove soluzioni per le città sostenibili.

L’Hackathon “Hack&Go!” si inserisce nelle attività della Social Innovation Academy di Fondazione Triulza, in particolar modo costituisce una delle tappe di avvicinamento alla edizione 2021 del Social Innovation Campus, ed è stato ideato per coinvolgere e far incontrare mondi diversi:

- Studenti Universitari;
- Università e Centri di Ricerca;
- Istituzioni;
- Aziende.

OBIETTIVI DELL’HACKATHON E PERCORSO DI AVVICINAMENTO

- Coinvolgere le nuove generazioni nei processi di definizione di servizi basati sul 5G, IoT e Smart Mobility per lo sviluppo di soluzioni di mobilità intelligente e di rigenerazione urbana con approcci nuovi e attenti all’impatto sociale e ambientale;
- Contribuire dal basso alla creazione di città accoglienti, sostenibili ed efficienti per tutti;
- Promuovere i valori della cooperazione in ambiti legati alle nuove tecnologie e alle professioni del futuro;
- Stimolare la contaminazione e la co-progettazione tra mondi e settori diversi;
- Orientare e scoprire il ruolo delle nuove tecnologie nei diversi ambiti di innovazione e di impatto sociale;
- Creare alleanze virtuose tra cooperazione, imprese tecnologiche e organizzazioni del terzo settore.

“Hack&Go!” si configura come un percorso di orientamento e di approfondimento su alcune tecnologie applicate alla creazione di Smart City e Smart Life dedicato ai giovani innovatori che prende il via lunedì 27 Luglio, con l’organizzazione in streaming del webinar “Bootcamp Hack&Go!”. Il webinar “Bootcamp Hack&Go!” si svolgerà online e costituirà uno dei momenti più importanti e strategici del percorso Hack&Go! in cui i promotori spiegheranno le challenge, le attitudini richieste e forniranno gli input e le

informazioni tecniche necessarie per gli step successivi. Sarà inoltre l'occasione per conoscere i mentor di Hack&Go! ed entrare in comunicazione con figure apicali e tecniche delle aziende coinvolte.

1. **Regole di partecipazione**

a) La partecipazione al webinar "Bootcamp Hack&Go!" è completamente gratuita ed è uno dei momenti più importanti e strategici del percorso Hack&Go!.
b) Per partecipare al "Bootcamp Hack&Go!" del 27 luglio è necessario iscriversi entro venerdì 24 a questo link: https://forms.gle/6hYkgoCMAxh8dChL7
c) Partecipando al "Bootcamp Hack&Go!", i candidati (singolarmente o in Team di massimo tre persone) avranno le informazioni necessarie per scegliere una delle challenge proposte da un'azienda tra WINDTRE e Bosch nella quale sviluppare le loro idee progettuali.
d) I candidati hanno tempo fino al 6 settembre per iscriversi all'hackathon presentando l'idea progettuale. I promotori procederanno quindi alla selezione delle candidature e all'eventuale completamento dei Team (di massimo tre componenti).
e) I candidati selezionati prenderanno parte, il 14 e 15 ottobre, a due giorni di stimolante competition tra Team per l'elaborazione dei prototipi delle loro proposte progettuali e saranno coinvolti in un intenso programma di incontri e di confronti online con mentor, esperti e rappresentanti di diverse aziende e organizzazioni.

REGOLAMENTO HACKATHON

1. **Obiettivi dell'Hackathon "Hack&Go!"**

La sfida per ogni Gruppo (di seguito "**Team**") coinvolto sarà quella di sviluppare un Concept o un'Idea Progettuale di innovazioni (di processo, tecnologiche, di servizio…) o applicazioni tecnologiche potenzialmente realizzabili relative al 5G, all'IoT e alla mobilità smart e sostenibile.

Durante l'Hackathon i Partecipanti saranno invitati a sviluppare soluzioni insieme al proprio Team. L'Hackathon, specificamente, mira a coinvolgere i Partecipanti nella costruzione di una soluzione che includa complessivamente una strategia di business, un concetto di user experience e un prototipo comprendente invenzioni, sviluppi e creazioni (di seguito "**Soluzione**" o collettivamente "**Soluzioni**"), attraverso l'utilizzo delle risorse tecniche, abilità e conoscenze. In ogni caso la Soluzione dovrà essere frutto delle idee e delle competenze del Team. Rimane consentita la consultazione a scopo informativo con altri soggetti (tra cui i Mentor e i Testimoni delle Aziende) o fonti pubbliche.

L'iniziativa (di seguito anche "**Contest**") si configura come un'esperienza unica di partecipazione ad un laboratorio d'innovazione sociale con la possibilità di sviluppare alcune competenze importanti come la capacità di lavorare in gruppo e per progetti, con un rispetto delle consegne e dei tempi, di relazionarsi con professionalità diverse e di affrontare tematiche nuove e importante per il futuro delle nostre comunità.

2. Data e luogo del Contest

L'Hackathon si svolgerà il 14 e 15 ottobre 2020 in modalità online attraverso una piattaforma dedicata. I Team che partecipano al Contest riceveranno tutte le indicazioni di accesso e le modalità di svolgimento del Contest. I Team dovranno collegarsi dalle ore 9.00 del 14 ottobre per procedere con la registrazione e l'avvio delle attività in programma che si svolgeranno secondo l'agenda prestabilita fino alle ore 18.00 circa del 15 ottobre 2020.

3. Destinatari

L'Hackathon è aperto a tutti gli studenti universitari Triennali, Magistrali, Master e Dottorati di Ricerca post-universitari (di seguito "**Partecipanti**") di tutti gli atenei italiani e in particolare delle università di cui un loro docente fa parte del comitato scientifico della Social Innovation Academy – Social Innovation Campus di Fondazione Triulza o che hanno una partnership con i Promotori. In particolare: Politecnico di Milano, Politecnico di Torino, Università Bocconi di Milano, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Università degli Studi di Milano, Università di Bologna, Università di Torino e Luiss.

4. Criteri di ammissione e regole di partecipazione

a) La partecipazione all'Hackathon è completamente gratuita e la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.
b) L'iscrizione può essere realizzata singolarmente o in Team di massimo tre componenti selezionando l'area tematica presidiata da una delle Aziende.
c) Le iscrizioni potranno essere fatte da Team di tre componenti oppure da Team di due componenti oppure da singole persone. Negli ultimi due ultimi casi i Promotori integreranno i Team fino ad arrivare al numero di tre componenti aggregando gli iscritti. In questo caso, la composizione dei Team creati dai Promotori non potrà in nessun caso essere messa in discussione dai Partecipanti.
d) L'ammissione dei Partecipanti al Contest avverrà mediante una prima valutazione dei Promotori sulla base dei seguenti criteri: *motivazione*, *creatività e innovazione dell'idea progettuale descritta*, *fattibilità*

di prototipazione, *diversità e complementarietà* dei Team già creati (tre componenti) o composti dai Promotori.

e) La partecipazione al Contest implica, da parte di ciascun Partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata del regolamento del Contest (di seguito "**Regolamento**") e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali.

f) Ogni Gruppo o singolo Partecipante dovrà inviare la propria adesione compilando il form online accessibile a questo link: https://bit.ly/form-iscrizione-hack-go-2020.

g) La registrazione all'Hackathon sarà attiva dal 27 luglio 2020 al 6 settembre 2020.

h) La conferma della partecipazione sarà comunicata via email all'indirizzo email inserito in fase di registrazione entro il 16 settembre 2020. Con la predetta comunicazione verranno forniti tutti i dettagli del Contest e dei Team e tutte le informazioni utili per prendere parte al Contest. I candidati e Team selezionati dovranno dare conferma definitiva sulla loro partecipazione entro il 18 settembre 2020.

i) Ogni Partecipante che effettua l'iscrizione garantisce che le informazioni fornite siano veritiere. I Promotori si riservano il diritto di richiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni dei Partecipanti. I Promotori a loro insindacabile giudizio, possono declinare la registrazione per qualsivoglia ragione, ivi inclusa l'eventuale dichiarazione, da parte del Partecipante, di informazioni incomplete e/o inesatte o il mancato possesso dei requisiti per prendere parte al Contest.

j) In caso di disdetta da parte di un Partecipante si attingerà dalla lista di riserve, sempre secondo i criteri di valutazione.

Per poter candidarsi all'Hackathon, il candidato deve soddisfare le seguenti condizioni cumulative:

- aver compiuto diciotto (18) anni d'età;
- conoscere la lingua inglese.

La partecipazione al Contest è completamente volontaria e gratuita e i Partecipanti non hanno diritto ad alcun compenso. Nessuna disposizione del Regolamento può essere interpretata per creare una joint venture o un rapporto di partnership o di collaborazione con le Aziende.

Ciascun Partecipante è tenuto a verificare con la propria Università se la partecipazione è consentita o se potrebbe essere in conflitto con qualche politica interna o con altri accordi tra lo stesso e l'Università. Resta inteso che il Partecipante è direttamente responsabile in caso di dichiarazione non veritiera e qualora violi, con la partecipazione al Contest, eventuali accordi con l'Università, manlevando espressamente e tenendo indenni i Promotori e le Aziende da qualsiasi richiesta e responsabilità al riguardo.

I Promotori si riservano il diritto di squalificare un candidato Partecipante e/o un Partecipante qualora non vengano rispettate le condizioni del Regolamento.

5. Giuria e valutazione

I progetti presentati dai Team (di seguito "**Progetto/i**") partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito, la "**Giuria**"), composta da rappresentanti dei Promotori e partner che hanno promosso e sostenuto il Contest.

La Giuria valuterà i Progetti, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri di valutazione:

- *Impatto*: utilità e valore del Progetto (da 0 a 30 punti).
- *Fattibilità*: possibilità di essere prototipato, realizzato o implementato (da 0 a 30 punti).
- *Innovazione*: creatività e innovatività del Progetto (da 0 a 20 punti).
- *Presentazione*: chiarezza e completezza della presentazione del Progetto (da 0 a 20 punti).

I membri della Giuria attribuiranno ad ogni Progetto un punteggio da zero a cento (e.g. dove cento esprime la valutazione massima). Dopo l'attribuzione del punteggio, la Giuria decreterà la classifica finale dei Progetti.

I Partecipanti sono informati che, partecipando al Contest, approvano tacitamente il fatto che la Giuria è sovrana e motiverà le proprie decisioni. I Partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o della decisione assunta dalla Giuria.

6. Benefit per i partecipanti e premi

Al termine del Contest, ai due Team che con i loro Progetti avranno raggiunto il punteggio più alto nelle aree tematiche presidiate dalle Aziende sulla base dei quattro criteri di valutazione, verrà assegnato uno dei seguenti premi:

- Una permanenza di 6 mesi (stage retribuito) in WINDTRE presso la sede di Rho Fiera per sviluppare il Progetto con il supporto dei tutor aziendali. La permanenza è valida per un unico Team. Il periodo di stage verrà avviato entro sei mesi di tempo dalla fine dell'Hackathon;
- Una permanenza di 6 mesi (stage retribuito) in Bosch presso la sede di Milano per sviluppare il Progetto con il supporto dei tutor aziendali. La permanenza è valida per un unico Team. Il periodo di stage verrà avviato entro sei mesi di tempo dalla fine dell'Hackathon.

I membri del Team vincitore non potranno contestare il premio assegnato per nessun motivo. Null'altro, in aggiunta, è dovuto.

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 il Contest non costituisce un concorso od operazione a premio ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o idee per le quali il conferimento del premio rappresenta il riconoscimento del merito personale dei Team migliori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

7. Supporto fornito ai Team partecipanti

In sede online di Hackathon, i Team faranno riferimento alle indicazioni dei referenti organizzativi (di seguito "**Tutor**") di IG – Innovation G, incaricati dal Promotore Fondazione Triulza di fornire supporto tecnico, gestire il programma di attività previsto per i Team, organizzare la logistica dei Partecipanti.

Durante lo svolgimento del Contest saranno presenti dei mentor a supporto delle persone (di seguito "**Mentor**") appartenenti ai soggetti Promotori, Partner e Sponsor, con specifiche competenze, che daranno supporto contenutistico e tecnico ai Partecipanti durante le due giornate. Tale supporto prevederà testimonianze e presentazioni iniziali da parte dei soggetti Promotori, Partner e Sponsor. I Team partecipanti troveranno online in sede di Hackathon anche materiali di approfondimento e tool virtuali su diverse tematiche inerenti ai temi dell'Hackathon, al fine di sviluppare al meglio il loro Progetto.

Ogni Team sarà autonomo nell'utilizzo di device e connettività. I Promotori e Partner metteranno a disposizione una cassetta degli attrezzi nella quale saranno presenti gli strumenti adatti per lo sviluppo e la presentazione finale del Progetto. E' consentito esclusivamente l'utilizzo di software originali e/o autorizzati.

8. Svolgimento dell'Hackathon

L'Hackathon si svolgerà online, il 14 e 15 ottobre 2020, nei seguenti orari:

Giorno 14 ottobre 2020:

- *Ore 09.00 - 09.30*: registrazione e accoglienza dei Team partecipanti;
- *Ore 09.30 - 11.00*: partecipazione all'evento di apertura sugli obiettivi dell'Hackathon e comunicazione delle informazioni sugli output intermedi e finali attesi;

- *Ore 11.00 - 19:00*: si progetta! Da questo momento ogni Team dovrà organizzarsi, sfruttando il supporto dei Mentor e le varie opportunità fornite dai soggetti Promotori, Partner e Sponsor, tra cui alcuni possibili talk, al fine di completare la sfida nel miglior modo possibile;
- *Ore 19.00*: termine ufficiale della prima giornata di progettazione. I Team possono in ogni caso andare avanti nelle attività senza la disponibilità dei Mentor.

Giorno 15 ottobre 2020:

- *Ore 09.00 - 09.30*: accoglienza dei Team partecipanti;
- *Ore 09.30 – 12.30*: ripresa delle attività di progettazione con i Mentor;
- *Ore 12.30 - 13.30:* preparazione delle presentazioni dei Progetti elaborati dai Team e consegna alla Giuria;
- *Ore 15.00 - 17.00:* presentazioni pubbliche dei Progetti. Ogni Team verrà invitato a presentare in massimo cinque minuti il proprio lavoro di fronte alla Giuria;
- *Ore 17.30:* evento di premiazione.

A proprio insindacabile giudizio, i Promotori si riservano la facoltà di cambiare, previa apposita comunicazione, giorni, orari, durata e sede del Contest nonché di cancellarlo - se le circostanze lo richiedono, a fronte di esigenze tecniche e organizzative - senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo agli stessi. Qualsiasi modifica verrà notificata ai candidati Partecipanti o ai Partecipanti già iscritti via e-mail.

10. Obblighi e responsabilità dei partecipanti

L'Hackathon viene inteso come un evento di cui ciascun Partecipante si obbliga a rispettare il Regolamento ed espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo del Progetto di qualsiasi altro Team è proibita e punita con l'esclusione. I soggetti Promotori e Partner, a proprio insindacabile giudizio, si riservano il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon qualsiasi Team che non rispetti quanto previsto dal Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolino e/o tentino di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero Contest.

I Partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- Rispettare gli altri Partecipanti.
- Non usare espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione.

- Evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso.
- Evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema.
- Non violare copyright, marchi o altri diritti riservati.
- Rispettare le norme di privacy.

Ciascun Partecipanti dei Team sarà autonomo nell'utilizzo di device e connettività e responsabile, in via esclusiva, delle proprie attrezzature usate per la partecipazione all'Hackathon.
Ogni Team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, ai soggetti Promotori e Partner con riferimento al contenuto del Progetto. Ciascun Partecipante dei Team si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne i soggetti Promotori e Partner da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al Progetto.

11. Limitazione di responsabilità

I Promotori non sarà ritenuto responsabile per la mancata ricevuta o per la ricevuta incompleta della registrazione elettronica, per qualsivoglia ragione. Si ricorda, a tal proposito, ai Partecipanti che la rete internet può essere soggetta a difficoltà tecniche che possono causare rallentamenti o rendere impossibile qualsiasi connessione. I Promotori non può essere ritenuto responsabile per qualsiasi problema riscontrato nell'accesso ad internet durante lo svolgimento dell'Hackathon.

Ciascun Partecipante si obbliga a partecipare all'Hackathon a suo proprio rischio; è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. I soggetti Promotori e Partner non saranno ritenuti responsabili a tale proposito, né per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del Partecipante.
I soggetti Promotori e Partner non saranno ritenuti responsabili per qualsiasi danno causato ai Partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

12. Diritti di proprietà intellettuale

a) Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai Partecipanti dai soggetti Promotori e Partner prima e durante l'Hackathon rimangono nell'esclusiva proprietà, rispettivamente, dei soggetti Promotori e Partner. Ciascun Partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.
b) L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i dati forniti dai Promotori e Partner è limitata alla durata dell'Hackathon. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Hackathon è soggetto a preventivo e separato accordo, concluso tra Promotori, i Partner e i Partecipanti.
c) Ciascun Partecipante dei Team dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'Hackathon 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 dei Team si impegna a manlevare sin d'ora i soggetti Promotori e Partner da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.
d) Riguardo ai Prodotti elaborati nell'ambito dell'Hackathon da parte dei due Team vincitori: nello specifico WINDTRE acquisisce la proprietà su ogni elemento o documento o prodotto o invenzione comunque inteso, che sia stato elaborato nell'ambito delle challenge proposte da WINDTRE dell'Hackathon, in relazione allo specifico Progetto vincitore. I componenti del Team vincitore potranno accettare il premio assegnato consistente nella permanenza di 6 mesi (stage retribuito) in WINDTRE presso la sede di Rho Fiera per sviluppare il Progetto con il supporto dei tutor; nello specifico Bosch acquisisce la proprietà su ogni elemento o documento o prodotto o invenzione comunque inteso, che sia stato elaborato nell'ambito delle challenge proposte da Bosch dell'Hackathon, in relazione esclusivamente allo specifico Progetto vincitore. I componenti del Team vincitore potranno accettare il premio assegnato consistente nella permanenza di 6 mesi (stage retribuito) in Bosch presso la sede di Milano per sviluppare il Progetto vincitore con il supporto dei tutor aziendali.
e) I soggetti Promotori e Partner acquisiranno anche il diritto di riprodurre gli eventuali Prodotti elaborati dai Partecipanti e/o dai Team in pubblicazioni a stampa o in formato informatico (dépliant, giornali, riviste, dischi ecc..) effettuate a scopo informativo, promozionale pubblicitario o divulgativo.
f) I Partecipanti prendono atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei Progetti presentati nell'ambito del Contest e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione del Contest medesimo (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità a tutti i Partecipanti all'evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione. I soggetti Promotori e Partner 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 per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Fondazione Triulza e gli altri Promotori e Partner a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

13. Privacy, autorizzazione ed utilizzo dell'immagine

a) Ai sensi della normativa sulla Privacy art. 13 del Regolamento UE 2016/679, l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon comporta da parte dei Partecipanti, l'autorizzazione alla raccolta e al trattamento, con mezzi informatici e non, dei dati personali ed alla loro utilizzazione da parte dei soggetti Promotori e Partner del Contest per lo svolgimento degli adempimenti inerenti alla partecipazione all'Hackathon. I dati personali, potranno inoltre essere utilizzati per consentire la formazione dei Team e la comunicazione tra i loro componenti, le comunicazioni sull'esito del Contest, la consegna dei premi e di altre iniziative di interesse per i Partecipanti. I dati raccolti potranno essere visionati, modificati, aggiornati o cancellati in qualsiasi momento contattando Fondazione Triulza, il Titolare del Trattamento dei dati in qualità di segreteria organizzativa dell'Hackathon, con sede legale in Via Bernardino Luini 5, 20123 Milano;
b) Ciascun Partecipante acconsente ed autorizza Fondazione Triulza, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione del proprio progetto per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa all'Hackathon e al Social Innovation Campus con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'evento o a qualsivoglia sito internet di Fondazione Triulza e gli altri Promotori e Partner, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo;
c) Ulteriori informazioni sull'utilizzo dei dati e delle immagini sono riportate nell'Informativa relativa al trattamento dei dati personali dell'Hackathon messa a disposizione nell'allegato A di questo regolamento e nella pagina web dedicata al Contest.

14. Accettazione del regolamento dell'Hackathon

La registrazione, l'adesione e la partecipazione all'Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del Regolamento da parte dei Partecipanti.

15. Il Regolamento è disponibile sul sito di Fondazione Triulza

Il Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dai soggetti Promotori e Partner e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito www.fondazionetriulza.org. In caso di conflitto tra il Regolamento e le sue modifiche, queste ultime prevarranno. Il Regolamento modificato entrerà in vigore una

volta che sarà pubblicato sul sito e si riterrà che ciascun Partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all'Hackathon.

Il Regolamento disciplina il rapporto tra i soggetti Promotori e Partner e i Partecipanti e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

16. Legge applicabile e risoluzione delle controversie

Il Regolamento è regolato dalla legge italiana. Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al Regolamento, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.

Milano, 6 luglio 2020
Segreteria organizzativa
Fondazione Triulza - Social Innovation Academy
hackathon@fondazionetriulza.org
www.fondazionetriulza.org

Allegato A - Informativa relativa al trattamento dei dati personali per la partecipazione ad eventi promossi da Fondazione Triulza

Prima che Lei ci fornisca i dati personali che La riguardano, in armonia con quanto previsto dal Regolamento Europeo sulla protezione dei dati personali 2016/679 e dal D.lgs. 30 giugno 2003, n. 196 c.d. Codice Privacy, il cui obiettivo è quello di proteggere i diritti e le libertà fondamentali delle persone fisiche, in particolare il diritto alla protezione dei dati personali, è necessario che Lei prenda visione di una serie di informazioni che La possono aiutare a comprendere le motivazioni per le quali verranno trattati i Suoi dati personali, spiegandoLe quali sono i Suoi diritti e come li potrà esercitare.

1. Finalità del trattamento dei dati personali. Per dare seguito alla richiesta di partecipazione all'evento.

2. Modalità del trattamento dei dati. E' effettuato con l'ausilio di mezzi elettronici o automatizzati e trasmessi attraverso reti telematiche. I medesimi dati sono trattati con modalità cartacea. Il Titolare adotta misure tecniche e organizzative adeguate a garantire un livello di sicurezza idoneo rispetto alla tipologia di dati trattati.

3. Titolare del Trattamento. Titolare del trattamento dei Suoi dati è Fondazione Triulza con sede legale in Via Bernardino Luini 5, 20123 Milano, nella persona del suo legale rappresentante.

4. Facoltatività e obbligatorietà del consenso. Le informiamo che il conferimento dei Suoi dati è obbligatorio per procedere con la l'iscrizione e la partecipazione all'evento.

5. Comunicazione e diffusione dei dati personali. I Suoi dati potranno essere comunicati a soggetti terzi (es. copromotori e fornitori), in qualità di Responsabili del Trattamento, nominati dal Titolare. L'elenco di detti soggetti terzi è disponibile presso la sede Titolare. I Suoi dati personali non saranno diffusi.

6. Tempi di conservazione dei dati. Per tutta la durata dell'attività di Fondazione Triulza.

7. Diritti dell'interessato. Lei potrà esercitare i diritti di cui agli artt. Da 15 a 22 del Regolamento UE 679/2016, ove applicabili con particolare riferimento all'art.13 comma 2 lettera B) che prevede il diritto di accesso ai dati personali, la rettifica. La cancellazione, la limitazione del trattamento, l'opposizione e la portabilità dei dati. Le richieste di applicazione dei diritti vanno indirizzate al titolare del trattamento mediante raccomandata da inviarsi a Fondazione Triulza, con sede legale in Via Bernardino Luini 5 - 20123 Milano, o via mail scrivendo a: comunicazione@fondazionetriulza.org. L'Utente potrà richiedere anche via mail l'elenco aggiornato dei responsabili del trattamento dei dati. Lei ha, inoltre, diritto di proporre reclamo ad un'Autorità di Controllo.

8. Sul trattamento delle immagini riprese durante l'evento. Sono stato informato preventivamente che durante tutto l'evento personale dello staff di comunicazione di Fondazione Triulza e dei partner dell'evento, riprenderanno, attraverso foto e/o video, i diversi momenti dello svolgimento dell'iniziativa. All'iniziativa parteciperanno inoltre giornalisti tv, radio, testate web e carta stampata. Accettando di partecipare all'iniziativa, acconsento ad essere ripreso in foto e/o video, alla riproduzione e alla pubblicazione con ogni mezzo tecnico delle proprie immagini (foto e/o video) per uso giornalistico e

istituzionale-promozionale delle attività legate all’evento: pubblicazioni cartacee, video, presentazioni, pubblicità istituzionale sull’attività, mostre, siti Internet, profili social istituzionali. La posa e l'utilizzo delle immagini sono da considerarsi effettuate in forma del tutto gratuita ed in maniera totalmente corretta. Le fotografie potranno essere utilizzate nel mondo intero. Ne vieta altresì l’uso in contesti che ne pregiudichino la dignità personale ed il decoro.

Letta l’informativa sopra riportata, sollecitando la registrazione e accettando la partecipazione a "Hack&Go!", ai sensi dell’art. 13 del Regolamento UE 679/2016, si presta il proprio consenso al trattamento dei propri dati personali per poter partecipare all’evento (obbligatorio).

Milano, 6 luglio 2020
Segreteria organizzativa
Fondazione Triulza - Social Innovation Academy
hackathon@fondazionetriulza.org
www.fondazionetriulza.org