

Settima edizione del Concorso di idee

“A City in MIND. A tutto STEAM!”

Rivolto alle scuole primarie e secondarie di I grado della Regione Lombardia

Iniziativa all'interno del Progetto MIND Education

PREMESSA

A MIND Milano Innovation District, l'area che ha ospitato Expo Milano 2015, si sta configurando un 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, ambientali, economiche, scientifiche e tecnologiche; dove imparare, ma anche ispirare modelli di collaborazione utili alla creazione di un mondo più inclusivo e sostenibile.

La città del futuro vuole condividere i principi, valori e obiettivi dell'Agenda 2030, approvata da tutti i paesi delle Nazioni Unite nel 2015 per creare un nuovo modello di sviluppo sostenibile.

Per raggiungere questo obiettivo è fondamentale che le persone, in particolare le nuove generazioni, diventino agenti attivi per il cambiamento. MIND è un luogo che sta diventando un laboratorio perfetto per stimolare la creatività e la disponibilità dei ragazzi e ragazze ad essere cittadini attivi in un progetto di città del futuro concreto e vicino che possa anche ispirare altre città e comunità.

In questo processo di trasformazione e di sviluppo, fin da subito vengono coinvolte le nuove generazioni attraverso il progetto **MIND Education**, che promuove specifiche attività rivolte agli studenti, dalle elementari all'università. Una di questa attività è il **Concorso scuole “A City in MIND”**, che dal 2018 coinvolge bambini/e e ragazzi/e delle scuole primarie e secondarie di I grado della Lombardia per stimolarli a proporre idee e progetti da sviluppare nel contesto MIND e anche nelle proprie città.

“A City in MIND” si focalizza ogni anno su un tema diverso. La VII edizione del Concorso Scuole **“A City in MIND. A tutto STEAM!”** mette al centro le discipline STEAM e chiede a bambini/e – ragazzi/e soluzioni, idee e proposte, creative e innovative per valorizzare i percorsi e i progetti STEAM già in corso nelle scuole, riflettere sull'importanza delle discipline STEAM nel raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030 e ribaltare i pregiudizi sulle materie scientifiche e tecnologiche spesso viste come materie difficili e noiose - e dimostrare come possano essere divertenti, stimolanti, alla portata di tutti.

È possibile partecipare con progetti didattici in corso per valorizzare i percorsi in ambito STEAM già in atto nelle scuole. I/Le ragazzi/e possono immaginare le loro proposte per MIND – Milano Innovation District, paradigma della città del futuro che sta nascendo nell'area che ospitò Expo 2015, ma anche nel contesto di propri quartieri o città. MIND è un laboratorio di innovazione scientifica, urbana, imprenditoriale, sociale e ambientale, la “palestra” ideale per co-progettare la città del futuro, studiare e sperimentare un modello che possa anche ispirare altre comunità.

Le classi partecipanti potranno trovare spunti e indicazioni utili sui temi e format da sviluppare nel punto 5 di questo regolamento e nei link consigliati per approfondimenti.



CONTESTO: MIND Milano Innovation District

Un'occasione epocale, unica e rara, vivere e contribuire alla nascita di una nuova città già dal suo momento fondativo. Questo è quello che sta già succedendo nell'area di Milano che ospitò l'Esposizione Universale EXPO 2015, sui luoghi dove milioni di visitatori avevano potuto esplorare magnifici padiglioni, scoprire sapori e colori da tutto il mondo e apprendere quanto sia importante per il pianeta e per l'umanità promuovere la sostenibilità in tutti gli ambiti.

MIND è oggi uno dei più grandi piani urbani integrati d'Europa, che sta attirando investimenti, cervelli e tecnologie per generare **innovazione, con un obiettivo semplice: migliorare la vita delle persone e delle comunità**. Come? Da una parte attraverso le **attività di ricerca scientifica e tecnologica** che già si stanno sviluppando in MIND principalmente in due ambiti: Life Sciences e City of the Future. Poi, creando un **contesto urbano vivibile**, che tenga conto di tutte le esigenze di chi verrà a lavorare e ad abitarci. È stata **Arexpo**, la società pubblica che detiene la proprietà del milione di metri quadrati dell'area MIND, a immaginare il piano strategico del distretto. Per lo sviluppo del sito, Arexpo ha individuato e coinvolto un **partner privato** che qui ha visto la possibilità di creare un progetto di rigenerazione urbana innovativo e ad impatto sociale e ambientale: **Lendlease**, gruppo internazionale del real estate che ha l'area in concessione per 99 anni. Le previsioni parlano di quasi 70mila persone che entro il 2030 vivranno o verranno a MIND ogni giorno per lavorare, studiare, farsi curare o semplicemente camminare tra le vie o le aree verdi del sito.

La prima realtà ad essere operativa sul sito MIND è stata **Fondazione Triulza** - principale rete di realtà del Terzo Settore e dell'Economia civile in Italia - che ha mantenuto la sua sede in Cascina Triulza da Expo 2015 con l'obiettivo di mettere al centro del progetto di sviluppo l'innovazione e l'impatto sociale partendo dai valori e dalle esperienze dal mondo dell'economia sociale e coinvolgendo le persone, i giovani e le comunità. A MIND si stanno già insediando funzioni eccellenti nel campo della ricerca, dell'istruzione e della sanità: **Human Technopole**, il neo-polo di studi sulle Scienze della vita, che ospiterà fino a 1.000 scienziati impegnati in ricerche in biologia, genomica, bioinformatica, chimica, scienze della salute, informatica. Non è un caso che i laboratori di Human Technopole siano pensati proprio per diventare un punto di riferimento per la comunità accademica internazionale che studia le Scienze della vita. Un luogo che attira talenti di primo piano da tutto il mondo. Ad agosto 2022 è stata aperta la nuova sede dell'**IRCCS Ospedale Galeazzi - Sant'Ambrogio**. È stato avviato inoltre il progetto di costruzione del nuovo **Campus scientifico dell'Università degli Studi di Milano** ed è previsto inoltre un nuovo centro di ricerca del **Politecnico di Milano**. Insieme a queste funzioni pubbliche, **molte imprese** attive in settori tecnologici e innovativi, in particolare nel settore delle Scienze della vita, si stanno insediando già nell'area, anche grazie alla disposizione di spazi temporanei. Numerose startup innovative sono ospitate nell'acceleratore internazionale Berkeley SkyDeck Europe e in quello biomedicale Bio4Dreams presenti in MIND. Sull'area è già attivo un nuovo polo di formazione che comprende la Scuola internazionale di Restauro di Botticino e CIMA, il primo Campus regionale di ITS. Ad oggi sono quasi 8000 le persone che ogni giorno lavorano, studiano o accedono ai servizi dell'ospedale a MIND.

Per saperne di più visita il sito <http://www.mindmilano.it/>



IL CONCORSO

1. Finalità

Il Concorso intende favorire, tra gli studenti delle scuole elementari e medie della Regione Lombardia, la realizzazione di elaborati creativi con mezzi e linguaggi differenti per:

- Promuovere tra le nuove generazioni la cultura dello sviluppo sostenibile e stili di vita in grado di migliorare e proteggere l'ambiente, la salute e il benessere di tutta la comunità;
- Stimolare tra le classi e i ragazzi l'interesse e la conoscenza del progetto di città che sta nascendo in MIND per individuare future opportunità formative, professionali e di impegno civico;
- Immaginare in MIND una città del futuro innovativa e all'avanguardia ma rispettosa degli obiettivi di sviluppo sostenibile grazie alla partecipazione attiva e consapevole di imprese, istituzioni e cittadini.

2. Promotori e partner

La settima edizione del Concorso di idee "A City in MIND. A tutto STEAM!" è promossa da Fondazione Triulza in partnership con Arexpo, Lendlease, IRCCS Ospedale Galeazzi - Sant'Ambrogio e Microsoft e in collaborazione con Human Technopole e Università degli Studi di Milano.

3. Destinatari

I promotori dedicano la seconda edizione del Concorso alle singole classi o interclassi delle **scuole pubbliche e paritarie primarie e secondarie di I grado** della Regione Lombardia.

4. Oggetto del concorso

Capacità di risolvere i problemi, creatività, approccio innovativo, pensiero critico, logica, collaborazione e competenze relazionali, integrazione delle diverse discipline, attitudine all'apprendimento sono abilità importantissime per i cittadini di domani, utili nello studio, del lavoro, della vita di tutti i giorni. L'approccio STEAM, protagonista della VII edizione del Concorso, è indirizzato allo sviluppo di queste abilità attraverso la valorizzazione di Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica. L'approccio STEAM multidisciplinare insegna infatti come lo studio di queste discipline aiuti a sviluppare competenze trasversali e utili nella vita reale. Con "A City in MIND. A tutto STEAM!" utilizzeremo questo approccio per integrare le STEAM nello sviluppo di Città e di Comunità del Futuro più intelligenti, accessibili, sostenibili, connesse e coese.

La settima edizione del Concorso "A City in MIND. A tutto STEAM!" mette al centro l'approccio e le discipline STEAM e chiede alle classi di partecipare con l'obiettivo di:

- Valorizzare i percorsi e i progetti STEAM già in corso nelle scuole;
- Riflettere sull'importanza delle discipline STEAM nel raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030;
- Sfidare bambini/e e ragazzi/e a ribaltare i pregiudizi sulle discipline STEAM - spesso viste come materie difficili e noiose - e dimostrare come possano essere divertenti, stimolanti, alla portata di tutti.



I/Le ragazzi/e possono immaginare le loro proposte per MIND – Milano Innovation District, paradigma della città del futuro che sta nascendo nell'area che ospitò Expo 2015, ma anche nel contesto delle proprie città. MIND è un laboratorio di innovazione scientifica, urbana, imprenditoriale, sociale e ambientale, la “palestra” ideale per co-progettare la città del futuro, studiare e sperimentare un modello che possa anche ispirare altre comunità.

I progetti e gli elaborati delle classi potranno sviluppare e collegarsi a tutti i 17 SDGs dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite. Lo studio delle materie STEAM è infatti fondamentale nel quadro dell'Agenda 2030, poiché le materie scientifiche e tecnologiche possono essere utilizzate nella risoluzione dei problemi e delle questioni indicate dagli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. Le Nazioni Unite riconoscono alle discipline STEAM una grande utilità nel promuovere il pensiero critico, la creatività, il lavoro di squadra e il problem solving, utili anche per i temi ambientali e legati alla sostenibilità, che spesso richiedono soluzioni tecnologiche innovative.

L'obiettivo del Concorso è raccontare in modo creativo l'importanza delle STEAM anche partendo dalla propria esperienza:

- Percorsi e attività fatte a scuola
- La loro utilità nella vita reale
- La loro importanza a scuola, sia come discipline che come metodologia educativa
- Il loro utilizzo per lo sviluppo di nuove competenze
- Il *gender gap* che si presenta nello studio delle discipline STEAM
- I preconcetti nel nostro approccio al mondo scientifico e tecnologico
- La loro centralità per lo sviluppo di Città e di Comunità del Futuro sostenibili
- Proposte per promuoverne lo studio e la conoscenza

È possibile partecipare con progetti didattici in corso se coerenti o adattati al tema del concorso.

5. Come partecipare

Possono presentare progetti al Concorso le classi o interclassi delle scuole pubbliche e paritarie primarie e secondarie di I grado della Lombardia. Ogni progetto avrà un titolo e dovrà essere corredato di tutti i materiali, informazioni ed elaborati che serviranno per la valutazione da parte della giuria.

Per partecipare al Concorso è necessario iscriversi, compilare le informazioni richieste sulle classi proponenti e sui progetti presentati e caricare la versione digitale degli elaborati nel portale acityinmind.apply-idea360.com, previa registrazione.

La partecipazione al Concorso è gratuita.

Deadline per iscrizione e consegna elaborati: 15 aprile 2025.

Nel sito www.fondazionetriulza.org sarà possibile accedere al bando e alle pagine di approfondimento sul progetto MIND e sul tema del Concorso.



Categorie espressive e formati degli elaborati

Per partecipare è necessario presentare un elaborato, realizzato da una o più classi o da un gruppo interclasse, coerente con il tema e i sottotemi del Concorso.

Le classi partecipanti possono presentare siti web, giochi, giornalini, podcast, eventi, campagne di comunicazione e di sensibilizzazione, opere o performance artistiche, progetti architettonici o urbanistici, nuovi servizi per le città o le persone, tecnologie, programmi informatici, soluzioni digitali o altri strumenti, con l'obiettivo di raccontare le discipline STEAM.

Le classi possono presentare il progetto utilizzando una o più tra queste categorie espressive, seguendo le specifiche tecniche descritte nel bando:

- Multimediale (video, podcast, programma radio/webradio, presentazione di slides, canzoni, musica, soluzioni digitali e informatiche...);
- Letteraria (racconto, saggio breve, poesia, giornalino o articolo giornalistico, lettera...);
- Artistica (poster, grafiche, infografiche, foto con didascalia, fumetti, dipinti...);
- Engagement – coinvolgimento (giochi, eventi, feste, campagne social, campagne pubblicitarie...).

Gli elaborati devono rispettare le seguenti CARATTERISTICHE TECNICHE:

- **VIDEO**

Formato Mp4
Durata max. 5 minuti
Inquadratura orizzontale (dimensioni minimo 1280x720px – massimo 1920x280px)
Massimo 6 video per ogni progetto presentato.

- **PODCAST**

Massimo 3 podcast per ogni progetto presentato. Durata max 10 minuti l'uno.

- **GRAFICO/ARTISTICO**

Formato originale cartaceo che possa essere fotografato e trasmesso digitalmente (JPEG o PNG o GIF o TFF; max. 15 MB; includere foto orizzontali);

Formato digitale: Jpeg, Png, Tiff – dimensioni: minimo 1280x720px – massimo 1920x280px – Max 15Mb – foto orizzontali.

- **TESTO LETTERARIO**

Fino a 15.000 battute spazi inclusi, formato Word o PDF.
Consigliamo di evidenziare alcune "frasi chiave"



- **PROTOTIPO**

Modellini 3D realizzati con qualsiasi tecnica o materiale. Le dimensioni sono libere ma nella piattaforma del Concorso dovranno essere caricate delle immagini o video di qualità che rappresentino bene il progetto. Rendering (JPEG o PNG o GIF o TFF. max. 15 MB). Documenti orizzontali. Immagini dimensioni: minimo 1280x720px – massimo 1920x280px – 72dpi. Formato Jpeg, Png, Tiff – max 15Mb

- **PRESENTAZIONI IN POWERPOINT O ALTRI FORMATI**

Per documenti Powerpoint allegare anche font, se i documenti Powerpoint contengono video o collegamenti a video Youtube allegateli insieme al progetto. Formato Powerpoint preferibilmente 16:9

Output obbligatori da caricare

Indipendentemente dal/dai format usati per sviluppare l'idea o proposta e dai materiali che saranno visionati dalla giuria, dovrà essere caricato **un video-abstract di massimo 2 minuti** che presenti in breve il progetto, che sarà utilizzato durante l'evento di premiazione, e **3 immagini** (del progetto realizzato, dei bambini che lavorano o simili).

Caratteristiche del video-abstract di 2 minuti:

- Girato in 16:9 (orizzontale) risoluzione 1280x720
- No slide o slideshow di immagini
- Deve rappresentare il progetto in breve: possono essere filmati i bambini mentre lavorano sull'elaborato (mettendo in luce quindi il processo); mentre lo raccontano; può essere un estratto efficace e rappresentativo di uno dei video più lunghi caricati come elaborati.

Termini e modalità di iscrizione e presentazione degli elaborati

- Progetti Digitali: caricare nella piattaforma i FILE degli elaborati multimediali definitivi che valuterà la giuria (video, podcast, slide, canzoni, applicazioni, testi letterari, fotografie, grafici...). Evitare di caricare file ripetuti.
- Progetti Materiali: caricare nella piattaforma fino a 10 immagini di qualità o brevi video (non più di 6 per ogni progetto, massimo 5 minuti a video) che illustrino gli elaborati originali se diversi dal formato digitale (si intendono immagini di modellini 3D, di poster, di foto stampate, di fumetti, di dipinti, di giochi in cartone o altri materiali, eccetera)
- Ricordatevi! Per ogni progetto (indipendentemente dal formato scelto) chiediamo inoltre di caricare il video-abstract di 2 minuti e almeno 3 immagini.



6. Premi

In palio 3.000 euro suddivisi in sei premi (tre per la categoria scuola primaria e tre per la categoria scuola secondaria di primo grado) per l'acquisto, prevalentemente, di servizi e attrezzature destinate ad attività didattiche e laboratoriali per gli studenti degli istituti scolastici premiati.

Saranno inoltre assegnati **due premi speciali da Microsoft** del valore di 500€ l'uno.

L'evento di premiazione si svolgerà in MIND nel mese di maggio 2025.

7. Giuria

Faranno parte della giuria i promotori e i partner dell'iniziativa. Ogni Elaborato verrà giudicato con i seguenti criteri: coerenza rispetto ai temi proposti, capacità di rappresentare efficacemente e in modo originale le finalità e obiettivi del concorso, qualità realizzativa. Il giudizio della Giuria è insindacabile.

8. Caratteristiche del concorso

Il presente Concorso non è soggetto alla disciplina del DPR 430/2001 relativo al regolamento concernente la disciplina dei concorsi e delle operazioni a premio ai sensi dell'art. 6 comma 1 lettera a) e lettera e), avendo ad oggetto la produzione di un'opera artistica per la quale il conferimento del premio rappresenta il riconoscimento del merito personale e un titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività ed essendo i premi destinati a favore di enti o istituzioni di carattere pubblico o che abbiano finalità eminentemente sociali.

9. Condizioni del Concorso

1. Ogni Elaborato deve essere ideato e pensato e pertanto frutto della creatività della classe o istituto scolastico (da ora Partecipante) che concorre al Concorso. Il Partecipante pertanto, dando ampia **garanzia dell'originalità dell'Elaborato** ovvero del fatto che esso sia inedito in tutto il mondo e in alcun modo potrà essere identificato come copia o modificazione totale o parziale di altra opera propria o altrui, manleva Fondazione Triulza, Arexpo e Lendlease e altri eventuali Promotori di questo Concorso da qualsivoglia rivendicazione pretesa e/o azione da parte di terzi. Il Partecipante sarà ritenuto a risarcire i Promotori di questo Concorso da qualsiasi conseguenza pregiudizievole, ivi incluse eventuali spese legali, anche di carattere stragiudiziale che dovessero subire in conseguenza della violazione di quanto sopra indicato.
2. Ogni **diritto patrimoniale** di sfruttamento economico relativo all'Elaborato e le idee ivi espresse nella loro interezza sono a titolo originario e gratuito acquisito in via esclusiva dai Promotori di questo Concorso, senza alcuna limitazione temporale, territoriale o del mezzo tecnico o di comunicazione utilizzato.
3. I Promotori di questo Concorso hanno il **diritto di apportare qualsivoglia modifica**, variazione, aggiunta, taglio alle azioni espresse in ciascun Elaborato, di creare abbinamenti con propri contenuti, nonché messaggi atti ad essere diffusi nell'ambito delle proprie multiformi attività istituzionali.
4. I Promotori di questo Concorso si riservano, inoltre, di **escludere** dal Concorso e non pubblicare alcun Elaborato non conforme nella forma e nel soggetto a quanto indicato nel presente bando oppure alle regole comunemente riconosciute in materia di pubblica moralità, etica e decenza, a tutela dei partecipanti e dei visitatori. Non saranno perciò ammessi contenuti ritenuti offensivi, impropri e lesivi dei diritti umani e sociali.



5. Nel caso le scuole premiate intendano destinare il premio a servizi o attrezzature per attività NON didattiche o laboratoriali per i propri studenti, e al fine di giustificare correttamente la destinazione del premio, le scuole dovranno confrontarsi con la segreteria organizzativa del Concorso prima di procedere con qualsiasi ordine d'acquisto.
6. Ai sensi della **normativa sulla Privacy** art. 13 del Regolamento UE 2016/679, la partecipazione al Concorso comporta da parte del Partecipante, l'autorizzazione al trattamento, con mezzi informatici e non, dei dati personali ed alla loro utilizzazione da parte dei Promotori di questo Concorso per lo svolgimento degli adempimenti inerenti al Concorso. I dati personali, potranno inoltre essere utilizzati per consentire le comunicazioni sull'esito del concorso, la consegna dei premi e di altre iniziative di interesse per le scuole. 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 del Concorso, con sede legale in Via Bernardino Luini 5 20123 Milano. Ulteriori informazioni sono riportate nell'Informativa relativa al trattamento dei dati personali del Concorso allegata che dovrà essere sottoscritta e inviata dai Partecipanti in fase di registrazione.
7. Per il trattamento delle immagini di **minorenni e/o adulti ripresi negli elaborati** presentati al concorso, i partecipanti dovranno allegare la liberatoria al trattamento dei dati e all'uso delle immagini per ciascun soggetto ritratto, disponibile sulla piattaforma dedicata al concorso e sul sito www.fondazionetriulza.org.
8. Sul **trattamento delle immagini** dei minorenni e adulti che parteciperanno agli **eventi pubblici** previsti nell'ambito del Concorso: accettando di partecipare alle iniziative pubbliche, i partecipanti acconsentono ad essere ripresi 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 e 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. Alle classi e istituti scolastici coinvolti negli eventi pubblici previsti dal Concorso sarà richiesto di inviare alla segreteria organizzativa del Concorso copia della liberatoria di tutte le persone coinvolte nelle iniziative pubbliche.

2 gennaio 2025

Fondazione Triulza ETS

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 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 al Concorso 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'iniziativa (obbligatorio).

2 gennaio 2025

Fondazione Triulza ETS

www.fondazionetriulza.org

