



REGOLAMENTO HACKATHON “H-ABLE DISABILITÀ&SPORT”

Art. 1 - Descrizione

H-ABLE Disabilità&Sport, di seguito indicato come “Hackathon”, è promosso dal Comune di Mantova nell’anno di Mantova Città Europea dello Sport 2019 e si rivolge a giovani figure professionali che operano nel settore della progettazione, della fabbricazione digitale e della disabilità.

Obiettivo della sfida è l’elaborazione di idee e progetti sul tema sport e disabilità, al fine di migliorare la pratica sportiva da parte di coloro che hanno delle disabilità.

L’Hackathon si inserisce all’interno del filone progettuale in capo a ForMa - Formazione Mantova, azienda speciale della Provincia di Mantova, all’interno del progetto “Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l’innovazione e l’occupabilità” sostenuto da Fondazione Cariverona. Scopo di tale filone progettuale è l’attivazione a Mantova di H-ABLE Lab, un laboratorio maker permanente per la disabilità a disposizione del territorio per agevolare la collaborazione con le realtà che operano sulla e con la disabilità, l’emersione dei bisogni, la socializzazione delle idee generate e lo sviluppo di prototipi e dispositivi maker destinati e progettati per le persone con disabilità.

Art. 2 - Soggetti organizzatori

L’Hackathon è promosso dal Comune di Mantova e organizzato da ForMa - Formazione Mantova, azienda speciale della Provincia di Mantova, in collaborazione con Laboratorio Territoriale Occupabilità - LTO Mantova, all’interno del progetto “Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l’innovazione e l’occupabilità” sostenuto da Fondazione Cariverona e promosso/realizzato da Camera di Commercio (Ente Capofila), Provincia e Comune di Mantova, Politecnico di Milano, Unimore, Promolimpresa - Borsa Merci, ForMa, Istituto Manzoni e Istituto Sanfelice (Istituto capofila della rete LTO Mantova).

Art. 3 - Obiettivi

L’Hackathon si concentra sulla ideazione e progettazione di dispositivi e attrezzature per rendere lo sport al chiuso e all’aperto più accessibile.

L’obiettivo è trovare soluzioni digitali innovative per migliorare l’esperienza e la pratica delle attività sportive da parte delle persone con disabilità.

Art. 4 - Destinatari

L’Hackathon è aperto a coloro che siano interessati a individuare soluzioni innovative per migliorare le condizioni delle persone con disabilità nella pratica di attività sportive e in particolare si rivolge ai seguenti profili: architetti, informatici, educatori, fisioterapisti, sviluppatori, designer, maker, esperti di comunicazione e altre figure professionali che operano nel settore della progettazione, della fabbricazione digitale e della disabilità.

In primo luogo l’Hackathon si rivolge agli studenti universitari mantovani, chiamando ai tavoli di progettazione le tre Università con sede a Mantova. Sarà pertanto data priorità a: studenti universitari, laureandi e giovani architetti laureati nel 2018 e 2019, in particolare presso il Politecnico di Milano - Polo territoriale di Mantova; studenti universitari, laureandi e giovani ingegneri informatici laureati nel 2018 e 2019 presso l’Università di Modena e Reggio Emilia; studenti universitari, laureandi e giovani educatori professionali e fisioterapisti laureati nel 2018 e 2019 presso l’Università degli studi di Brescia.

All’interno del progetto



Promosso da



Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di



Art. 5 - Data e luogo dell'evento

L'Hackathon è previsto dal 25 al 27 settembre presso il polo universitario mantovano in via Scarsellini a Mantova con i seguenti orari: 25 settembre dalle 8.30 alle 20.00 con la possibilità per i team di proseguire con i lavori in autonomia oltre le ore 20.00; 26 settembre dalle 8.30 alle 19.00 con la possibilità per i team di proseguire con i lavori in autonomia oltre le ore 19.00; 27 settembre dalle 8.30 alle 17.00 con aperitivo e apertura della mostra dei progetti all'interno della Notte dei ricercatori 2019 alle ore 17.00.

Gli organizzatori si riservano la facoltà di apportare variazioni al calendario e al programma a seguito di esigenze tecniche e organizzative. Eventuali variazioni e aggiornamenti saranno comunicati tramite email ai partecipanti e sul sito www.formazionemantova.it.

Art. 6 - Regole di iscrizione

La partecipazione all'Hackathon è gratuita e aperta a massimo 45 partecipanti aventi i requisiti indicati all'art. 4.

Per partecipare alla selezione per l'ammissione all'Hackathon è necessario che ogni singolo individuo si registri inviando una mail a formazione@ltomantova.it con allegati il curriculum in formato europass e il modulo Allegato A entro le ore 12.00 del 10 settembre 2019.

Ciascun candidato dovrà compilare i documenti inserendo tutti i dati richiesti e accettando: il presente Regolamento; il rilascio del consenso al trattamento dei dati personali e all'utilizzo delle immagini e dei video che saranno realizzati nel corso dell'iniziativa da parte degli organizzatori; il rilascio delle idee/progetti elaborati durante l'Hackathon attraverso licenza Creative Commons.

Ciascun candidato è consapevole che le informazioni personali fornite con l'invio della candidatura sono veritiere e che ogni decisione presa dagli organizzatori sarà accettata incondizionatamente. Le registrazioni incomplete o contenenti dati non veritieri determineranno l'esclusione dalla selezione per l'Hackathon.

L'invio della candidatura non garantisce la partecipazione all'Hackathon.

Art. 7 - Criteri di selezione dei partecipanti

In caso di superamento dei posti disponibili, verrà effettuata una selezione dei partecipanti in base alla valutazione dei curricula, delle competenze e della motivazione presentate in concomitanza della domanda dando priorità ai candidati possedenti i requisiti indicati all'art. 4.

I candidati selezionati riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione all'Hackathon all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione e le informazioni logistiche e i dettagli per partecipare alla competizione.

Art. 8 - Formazione dei team

Il primo giorno dell'Hackathon gli organizzatori formeranno i team di lavoro che saranno composti da massimo 5 partecipanti con competenze eterogenee.

I team saranno affiancati da giovani ricercatori delle università mantovane e da esperti di fabbricazione digitale, di progettazione, di informatica e di disabilità.

Una volta avviato l'Hackathon non sarà possibile apportare modifiche ai team.

Art. 9 - Regole di partecipazione

In seguito all'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante si vincola a un utilizzo consapevole, diligente e rispettoso dei locali in cui si svolgerà l'Hackathon e dei materiali/strumentazioni messi a disposizione dagli organizzatori, impegnandosi al rispetto delle regole di sicurezza e di condotta previste dal polo universitario che ospiterà la competizione e dagli organizzatori e rispondendo di eventuali danni causati a persone o cose.

All'interno del progetto



Promosso da



Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di



I partecipanti sono consapevoli inoltre che la partecipazione è interamente a titolo gratuito e che non sarà possibile richiedere compensi di alcun tipo o rimborsi di eventuali spese.

Art. 10 - Tema di progettazione

Ai team sarà chiesto di lavorare e progettare idee innovative in tema di sport e disabilità a partire dalle problematiche raccolte in un dossier predisposto con alcune realtà e associazioni che si occupano di questo tema a Mantova e non solo. I partecipanti potranno anche utilizzare le strumentazioni di fabbricazione digitale messe a disposizione dagli organizzatori per prototipare idee e soluzioni volte a migliorare la pratica di attività sportiva da parte delle persone con disabilità.

Art. 11 – Svolgimento dell’Hackathon

L’Hackathon inizierà alle ore 8.30 del 25 settembre 2019 e terminerà alle ore 17.00 del 27 settembre 2019 con l’aperitivo e l’apertura della mostra dei progetti all’interno della Notte dei ricercatori 2019, promossa e coordinata dall’Ufficio Progettazione e fundraising del Comune di Mantova.

L’avvio della competizione è previsto per le ore 11.30 del giorno 25 settembre 2019 dopo la presentazione delle regole e del tema di progettazione a cura degli organizzatori e degli esperti tematici. La consegna dei progetti e degli eventuali prototipi realizzati deve avvenire entro e non oltre le ore 15.00 del 27 settembre 2019, orario di inizio della presentazione.

I partecipanti, suddivisi in team di lavoro dagli organizzatori e dagli esperti tematici, dovranno dedicarsi alla definizione, allo sviluppo e alla realizzazione di almeno un progetto, un poster rispettante le indicazioni date dagli organizzatori durante l’Hackathon e una presentazione per team da consegnare agli organizzatori alla fine della competizione prima della presentazione. I team potranno anche realizzare dei prototipi per conferire maggiore chiarezza alla propria idea progettuale.

Gli organizzatori metteranno a disposizione dei team il materiale e la documentazione necessaria alla progettazione sul tema, connessione wi-fi e alcune tecnologie di fabbricazione digitale.

Ciascun partecipante lavorerà con il proprio computer portatile e potrà avvalersi di propri software e di altra attrezzatura/strumentazione non messa a disposizione dagli organizzatori, procurata autonomamente e ritenuta necessaria dai singoli partecipanti per lo sviluppo del progetto del proprio team. Durante le giornate dell’Hackathon i team di lavoro potranno richiedere il supporto degli esperti tematici presenti e a disposizione di tutti i partecipanti.

Al termine della competizione, ogni team dovrà presentare il proprio progetto secondo le istruzioni fornite dagli organizzatori.

Art. 12 - La valutazione dei risultati

Le soluzioni progettate dai team saranno valutate da una giuria composta da rappresentanti degli enti organizzatori e da esperti del mondo della ricerca, della progettazione, della disabilità e dell’innovazione digitale.

La giuria analizzerà e valuterà tutti i progetti presentati e consegnati entro i tempi stabiliti dagli organizzatori durante la competizione.

Il giudizio della giuria è insindacabile e si baserà sui seguenti criteri di valutazione:

- Validità, originalità e innovatività dell’idea progettuale (20 punti);
- Capacità del progetto di risolvere le problematiche degli utenti con disabilità (20 punti);
- Funzionalità e design della soluzione progettata (20 punti);
- Fabbricabilità e replicabilità della soluzione progettata (20 punti);
- Potenzialità, sviluppo e ricadute della soluzione progettata (10 punti);
- Capacità di presentazione della soluzione progettata (10 punti).

All’interno del progetto



Promosso da



Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di



Art. 13 - I Premi

Tutte le soluzioni progettate e consegnate saranno esposte in occasione della Notte dei ricercatori 2019 e la giuria in seguito alla presentazione selezionerà i tre progetti vincitori che riceveranno i seguenti premi:

- 1500 € al primo team classificato;
- 1000 € al secondo team classificato;
- 500 € al terzo team classificato.

Art. 14 - Proprietà intellettuale, garanzie e diritti

Con il presente Regolamento, ciascun partecipante:

- Accetta che la soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l'Hackathon sia rilasciata con licenza Creative Commons BY-SA-NC 4.0 in modo da favorirne l'adozione e l'implementazione, poter essere messa a disposizione del territorio ed essere sottoposta ad attività di post-produzione e azioni di disseminazione dagli organizzatori, pur riconoscendo la paternità originale al team di lavoro, alle quali i partecipanti potranno chiedere di partecipare se disponibili;
- Prende atto che il rilascio della soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l'Hackathon sotto forma di licenza Creative Commons comporta la possibilità di alterazione del progetto originale e che gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o sviluppo da parte di esterni, rinunciando ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa;
- garantisce che la soluzione progettuale sviluppata è originale e interamente ideata e studiata dal team di afferenza durante l'Hackathon, non è protetta dal diritto di proprietà industriale o dal diritto d'autore di proprietà di terzi, non viola le leggi in vigore e diritti di terzi (tra cui brevetti, 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), non è oggetto di contratto con terzi, non contiene contenuti diffamatori e non oltraggia o danneggia gli enti organizzatori o qualunque altra persona o società, non contiene minacce o intimidazioni, molestie o maltrattamenti verso persone e non incoraggia comportamenti illeciti.

Art. 15 - Diritti di immagine

Ciascun partecipante autorizza a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633, l'acquisizione e il successivo trattamento dei dati, la conservazione, l'utilizzo e la pubblicazione degli elaborati consegnati, delle proprie immagini e riprese audio-visive da parte degli enti organizzatori.

Gli organizzatori assicurano che tali dati potranno essere utilizzati esclusivamente a scopo divulgativo per documentare e raccontare quanto emerso durante l'Hackathon e relativamente al progetto tramite i canali social e i siti internet dedicati all'iniziativa, seminari, convegni e altre iniziative presso le istituzioni scolastiche o promossi anche in collaborazione con altri enti per la disseminazione dei progetti sui siti internet dedicati, su carta stampata e/o su qualsiasi altro mezzo di diffusione.

La presente autorizzazione non consente l'uso della propria immagine in contesti che ne pregiudichino la dignità personale ed il decoro del sottoscritto e comunque per usi e/o fini diversi da quelli sopra indicati.

Art. 16 - Privacy e trattamento dei dati

Ciascun partecipante prende atto della seguente informativa rilasciata ai sensi dell'art. 13 del D. Lgs. 30 giugno 2003, n.196 "Tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali". Il decreto legislativo 196/2003 prevede la tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali: tale trattamento sarà improntato ai principi dell'art.11, e in particolare ai

All'interno del progetto



LABORATORIO TERRITORIALE DIFFUSO
PER L'INNOVAZIONE E L'OCCUPABILITÀ

Promosso da



COMUNE di
MANTOVA

Organizzato da



FORMAZIONI
MANTOVA

In collaborazione con



laboratorio
Territoriale
Occupabilità
Mantova

Con il sostegno di



FONDAZIONE
Cariverona

principi di correttezza, liceità, pertinenza e trasparenza e tutelando la riservatezza e i diritti dei soggetti richiedenti. Ai sensi dell'art.13 del predetto decreto, si forniscono le seguenti informazioni.

Il trattamento è finalizzato alla valutazione per la partecipazione all'Hackathon e la successiva promozione dei risultati all'interno del progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" e sarà effettuato con le seguenti modalità: trattamento manuale e trattamento informatico.

Il conferimento dei dati è previsto dalla legge ed è obbligatorio.

L'eventuale mancato conferimento comporta l'esclusione alla selezione per l'Hackathon.

Il titolare del trattamento dati è: FOR.MA – FORMAZIONE MANTOVA, con sede in Via L. Gandolfo 13, 46100 Mantova.

Il Responsabile del trattamento è il Direttore di FOR.MA – FORMAZIONE MANTOVA, con sede in Via L. Gandolfo 13, 46100 Mantova.

Ad essi ci si potrà rivolgere per il rispetto dei diritti così come previsti dall'art. 7 del decreto legislativo n.196/2003.

Il candidato esprime, ai sensi e per effetto del citato D.Lgs. 196/2003 e del REGOLAMENTO (UE) 2016/679., il consenso a che FOR.MA – FORMAZIONE MANTOVA proceda al trattamento, anche automatizzato, dei dati personali e sensibili, ivi inclusa la loro eventuale comunicazione/diffusione ai soggetti indicati nella predetta informativa, limitatamente ai fini ivi richiamati.

Ai sensi del GDPR 2016/679, i dati conferiti durante l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon e alle attività ad esso connesse potranno essere comunicati ai partner di progetto, all'Ente capofila e all'Ente finanziatore che potranno essere titolari autonomi del trattamento o incaricati responsabili esterni.

Art. 17 - Rilascio dei premi

Ciascun aderente a un team vincitore avrà diritto alla parte di corrispettivo corrispondente. Il rilascio dei premi sarà a cura del Comune di Mantova, soggetto promotore dell'Hackathon.

Ciascun partecipante potrà decidere di rinunciare al premio e investire la propria quota nella post-produzione in collaborazione con gli organizzatori.

Art. 18 - Codice di comportamento

Gli organizzatori si riservano la facoltà di escludere e allontanare i partecipanti che non rispetteranno quanto previsto dal presente Regolamento, che ostacoleranno il corretto funzionamento della competizione, che danneggeranno i locali e le strumentazioni messe a disposizione dagli organizzatori, che adotteranno comportamenti offensivi, diffamatori o volgari verso gli organizzatori o qualunque altra persona o società coinvolta nell'Hackathon, che non rispetteranno quanto indicato nell'art. 14.

Art. 19 - Accettazione del Regolamento

La partecipazione all'Hackathon è subordinata al rispetto di quanto scritto nel presente Regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare in ogni sua parte all'atto dell'iscrizione.

Art. 20 - Foro competente

Eventuali controversie insorte in merito al presente Regolamento e alla competizione saranno di competenza in via esclusiva il Foro di Mantova.

All'interno del progetto



LABORATORIO TERRITORIALE DIFFUSO
PER L'INNOVAZIONE E L'OCCUPABILITÀ

Promosso da



COMUNE di
MANTOVA



Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di

