

Making Innovation Through Heritage

REGOLAMENTO HACKATHON MITH - Didattica4.0&GiulioRomano

Art. 1 - Descrizione

MITH - Didattica4.0&GiulioRomano, di seguito indicato come “Hackathon”, è promosso dal Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova, in rete con Fondazione Palazzo Te e con il Comune di Mantova, nell’anno dedicato a Giulio Romano e si rivolge a studenti e giovani figure professionali che operano nel settore della progettazione, della cultura, della comunicazione, del patrimonio culturale e della fabbricazione digitale.

Obiettivo della sfida è l’elaborazione di oggetti di design volti a raccontare la figura di Giulio Romano e i suoi luoghi con fini ludici e didattici, anche in rapporto alla città di Mantova.

L’Hackathon si inserisce all’interno del filone progettuale in capo a Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova all’interno del progetto “Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l’innovazione e l’occupabilità” sostenuto da Fondazione Cariverona.

Art. 2 - Soggetti organizzatori

L’Hackathon è organizzato dal Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova, in rete con Fondazione Palazzo Te e con il Comune di Mantova nell’anno dedicato a Giulio Romano, 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 (Istituto capofila della Rete Alternanza Mantova) e Istituto Sanfelice (Istituto capofila della rete LTO Mantova).

Art. 3 - Obiettivi

L’Hackathon si concentra sulla ideazione, progettazione e prototipazione di un oggetto di design a scopo ludico e didattico ispirato alla figura e ai luoghi di Giulio Romano e volto a promuovere e raccontare la vita e le opere dell’artista anche rispetto alla città di Mantova. La collocazione, la tipologia, il target, la modalità d’uso, i materiali e altre caratteristiche dell’oggetto di design potranno essere decisi dai team e costituiranno il concept e l’idea progettuale.

Art. 4 – Destinatari e crediti formativi

L’Hackathon è aperto ad architetti, designer, informatici, sviluppatori, maker, educatori, grafici, storyteller, esperti di comunicazione e altre figure professionali che operano o studiano nel settore della progettazione, della fabbricazione digitale e del patrimonio culturale.

MITH - Didattica4.0&GiulioRomano anticipa un secondo hackathon MITH, previsto a maggio, sul tema patrimonio culturale. Gli studenti regolarmente iscritti al Politecnico di Milano che frequenteranno entrambi gli hackathon e le attività complementari di post-produzione potranno richiedere il riconoscimento di 4 crediti formativi.

Per informazioni circa il riconoscimento dei crediti occorre contattare la segreteria studenti del Polo di Mantova alla mail segreteriastudenti.mantova@polimi.it.

Art. 5 - Data e luogo dell’evento

L’Hackathon è previsto nella seconda metà di novembre 2019 a Mantova con i seguenti orari: il 16 novembre dalle 9.00 alle 13.00 con la presentazione del tema progettuale e la visita ai luoghi di Giulio Romano a Palazzo Te e dalle 14.00 alle 19.00 al Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova con

All’interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di



l'avvio dei lavori da parte dei team per lo sviluppo del concept progettuale; il 17 novembre dalle 9.00 alle 18.00 al Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova con sviluppo dell'idea progettuale e la presentazione da parte dei team; dal 18 al 29 novembre con la possibilità per ciascun team di proseguire autonomamente la progettazione e prototipazione del concept secondo le proprie tempistiche e disponibilità richiedendo il supporto dei tutor in caso di necessità; il 30 novembre dalle 10.00 alle 13.00 a Palazzo Te con la presentazione dei prodotti elaborati da parte dei team e la premiazione dei vincitori.

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.polo-mantova.polimi.it.

Art. 6 - Regole di iscrizione

La partecipazione all'Hackathon è gratuita e aperta a massimo 30 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 mith-mantova@polimi.it con allegati il curriculum in formato europass e il modulo Allegato A entro le ore 12.00 del 10 novembre 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 e l'accettazione a una possibile prototipazione successiva all'Hackathon da parte delle aziende coinvolte ed eventualmente in collaborazione con esse.

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

I team di lavoro dovranno essere composti da massimo 3 partecipanti possibilmente con competenze eterogenee. In fase di iscrizione i candidati possono esprimere eventuali preferenze per la composizione del team. In caso di mancata preferenza in fase di iscrizione, i team saranno formati il primo giorno dell'Hackathon.

I team saranno affiancati da esperti di fabbricazione digitale e di progettazione.

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

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di



previste dal polo universitario che ospiterà la competizione e dagli organizzatori e rispondendo di eventuali danni causati a persone o cose.

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 per ideare, progettare e prototipare un oggetto di design a scopo ludico e didattico ispirato alla figura di Giulio Romano. I partecipanti potranno utilizzare le strumentazioni di fabbricazione digitale messe a disposizione dagli organizzatori per la fase di prototipazione. Ulteriori materiali e strumentazioni richieste dal team oltre quelle messe a disposizione dagli organizzatori, saranno a carico del team.

Art. 11 – Svolgimento dell’Hackathon

L’Hackathon inizierà alle ore 10.00 del 16 novembre 2019 e terminerà alle ore 13.00 del 30 novembre 2019 con la premiazione dei vincitori.

L’avvio della competizione è previsto per le ore 14.00 del giorno 16 novembre 2019 dopo la presentazione delle regole e del tema di progettazione prevista la mattina a cura degli organizzatori e degli esperti delle aziende coinvolte.

La consegna dei progetti e degli eventuali prototipi realizzati deve avvenire entro e non oltre le ore 10.30 del 30 novembre 2019, orario di inizio della presentazione.

I partecipanti, suddivisi in team di lavoro, dovranno dedicarsi alla definizione, allo sviluppo e alla realizzazione di almeno un progetto, un prototipo e una presentazione per team da consegnare agli organizzatori alla fine della competizione prima della presentazione.

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 e durante le settimane di lavoro autonomo i team di lavoro potranno richiedere il supporto degli esperti tematici 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 delle aziende coinvolte.

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 raccontare la figura di Giulio Romano anche in rapporto alla città (20 punti);
- Funzionalità (scopo ludico/didattico) 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).

Art. 13 - I Premi

Tutte le soluzioni progettate, consegnate e presentate saranno valutate dalla giuria che selezionerà i tre progetti vincitori che riceveranno i seguenti premi:

- 1500 € al primo team classificato;

All’interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di



- 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 in collaborazione con le aziende coinvolte, 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 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.

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di



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 il Politecnico di Milano - Polo territoriale di Mantova.

Ad esso 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 Politecnico di Milano - Polo territoriale di 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 Politecnico di Milano - Polo territoriale di Mantova, soggetto promotore dell'Hackathon.

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



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di

