



REGOLAMENTO DELL'HACKATHON PALLADES - TURISMO SOSTENIBILE

Art. 1. Il contest

Il Comune di Bassano del Grappa, insieme alla aggregazione di comuni rappresentati da Asiago, Cartigliano, Cassola, Marostica, Colceresa, Mussolente, Nove, Pianezze, Pove del Grappa, Romano d'Ezzelino, Rosà, Rossano Veneto, Tezze sul Brenta e Valbrenta, promuove in collaborazione con il Digital Innovation Hub di Confartigianato Imprese Vicenza - d'ora in avanti gli Organizzatori - un Hackathon nel contesto del progetto PALLADES (PALestre e Laboratori Avanzati per la Digitalizzazione dell'Economia e della Società). La manifestazione si terrà il 29 e 30 aprile 2022 presso il centro polifunzionale Cre-Ta.

La partecipazione all'hackathon è gratuita e include per i partecipanti l'uso di tutti gli spazi e le attrezzature messe a disposizione dagli organizzatori, la connessione wifi, due pranzi e una cena gratuiti. L'hackathon è aperto esclusivamente agli studenti delle scuole che hanno manifestato, al Comune capofila, il proprio interesse a partecipare alla manifestazione. Per partecipare alla gara ogni partecipante dovrà entrare a far parte dei teams che saranno costituiti il 29 aprile mattina a seguito di una sessione di team matchmaking.

Non è permessa la partecipazione a persone coinvolte in aziende partecipanti all'evento, professionisti del settore, nonché ai parenti o affini a membri della Giuria e soggetti organizzatori.

NOTA BENE: I partecipanti dovranno presentarsi per il check-in muniti di green pass e di mascherine FFP2. I partecipanti che ne saranno sprovvisti di entrambi i due requisiti non potranno accedere ai locali.

Art. 2. Obiettivi

Le idee sviluppate dovranno essere dedicate al tema del turismo sostenibile e allo sviluppo di strumenti che rispondano alla seguente domanda:

Quali sinergie possiamo mettere in campo, con l'aiuto di strumenti digitali, per creare offerte turistiche sviluppate secondo un'ottica di sostenibilità economica, socio-culturale e ambientale?

In particolare chiediamo ai partecipanti di prendere visione del mindmapping prodotto in occasione del World Cafè sul turismo sostenibile e responsabile, scaricabile al seguente [link](#)

Le sottocategorie di sfide saranno comunicate ai partecipanti nella mattinata del 29 aprile, durante la fase di briefing.

Art. 3. Iscrizioni e sottomissione materiale di progetto

I candidati che vorranno partecipare all'hackathon dovranno provvedere all'iscrizione nelle modalità che saranno comunicate dall'organizzazione.

L'iscrizione, salvo esaurimento dei posti, dovrà avvenire entro giovedì 28/04/2020, salvo eventuali proroghe pubblicate sulla medesima pagina. La domanda di iscrizione dovrà essere completata in tutte le sue parti obbligatorie.

Le idee, tradotte dai team in prototipi di applicazioni, saranno sottoposte a un processo di votazione secondo i criteri di qualità tecnica, impatto socio-economico e fattibilità, e analizzate da una giuria di esperti. Ogni team non potrà presentare più di una app.

Art. 4. Programma delle giornate

Venerdì 29	Attività	Sabato 30	Attività
7.30-9.00	Arrivo dei partecipanti, Check-In; consegna Gadget e consegna Badge	8.00-8.30	Arrivo dei partecipanti e Check-In
9.00-9.30	Benvenuto; Spiegazione regolamento; Lancio delle sfide	8.30-12.30	HACKING
9.30-10.00	TEAM MATCHMAKING	12.30-13.15	Pranzo
10.00-11.30	SPEECH dei Mentors	13.15-14.00	
11.30-12.15	HACKING	14.30-15.40	Pitch Sessions
12.15-13.00	Pranzo	14.40-14.50	
13.00-13.45		14.50-15.00	
13.45-19.15	HACKING	15.10-15.20	
		15.20-15.30	
19.15-20.00	Cena	15.30-15.40	
20.00-20.45		15.40-16.15	Giuria si riunisce per decidere i vincitori (max 15 minuti)
20.45-22.30			Saluti istituzionali
23.30	Chiusura della giornata e Check-OUT		Premiazioni
		16.15-16.30	Foto di gruppo e dei gruppi vincitori
		16.30-17.00	INTERVISTE
		17:30	Chiusura

Art. 5. Regole generali e motivi di esclusione

Completando l'iscrizione menzionata nell'articolo 3, tutti i partecipanti accettano completamente i contenuti di questo documento di Regole Generali e in particolare:

5.1 Si impegnano ad accedere e a partecipare attivamente a tutte le attività che sono parte del programma di questo Hackathon

5.2 Si impegnano a rispettare totalmente le istruzioni fornite dai tutors e dal personale organizzativo

5.3 Si impegnano ad essere cortesi, cooperativi e rispettosi nei confronti di tutte le persone coinvolte nell'hackathon e le loro proprietà, a evitare linguaggio volgare ed offensivo, ad astenersi dal danneggiare le sedi e i beni messi a disposizione per l'hackathon.

5.4 La violazione dei punti 5.1, 5.2, 5.3 sarà motivo per immediata esclusione dall'hackathon. Gli Organizzatori si riservano di escludere eventuali proposte o partecipanti che assumono comportamenti non in linea con il presente regolamento e con la buona condotta per tutta la durata dell'evento.

5.5 Liberano l'organizzazione da qualsiasi responsabilità dovuta a incidenti e danni svoltisi durante la manifestazione.

5.6 Il giudizio della giuria dell'hackathon è inappellabile.

Art. 6. Giuria, premi ed altre opportunità

La giuria valuterà i progetti secondo i criteri di innovazione, capacità di valorizzare gli Open Data e qualità della User Experience.

Le migliori squadre saranno premiate come segue:

Premio Disruptive per il progetto più innovativo: 700,00 € (al netto delle imposte e ritenute dovute);

Premio Open Data: per il miglior utilizzo degli open data pubblici 500,00 € (al netto delle imposte e ritenute dovute);

Premio User Experience: per l'ergonomia e l'usabilità della proposta 500,00 € (al netto delle imposte e ritenute dovute);

Eventuali altre opportunità riservate ai partecipanti:

- eventuali stage e tirocini per partecipanti particolarmente meritevoli, messi a disposizione dalle Aziende partner.
- L'accesso a ciascun premio è riconosciuto ai vincitori, purché partecipanti all'evento e presenti alla premiazione. Eventuali deroghe dovranno essere concordate con gli Organizzatori.

Art. 7. Proprietà intellettuale e altri impegni tra le parti

Le proprietà intellettuali di ciascun progetto presentato sono riconosciute alle persone componenti il team proponente del progetto stesso, in riferimento al diritto morale di essere riconosciuto come autore del progetto.

Agli Enti facenti parte del progetto PALLADES è riconosciuto il diritto allo sfruttamento, integrale o parziale, dei progetti sviluppati dai diversi team, anche attraverso l'incorporamento in progetti diversi.

I partecipanti vincitori si impegnano a suddividere il premio monetario in parti uguali tra tutti i componenti di ciascuna Squadra Vincitrice entro 5 giorni lavorativi dal loro ricevimento, salvo esplicito consenso di ogni componente della squadra. Sarà caricato della riscossione del premio un membro dei team vincitori.

Art. 8. Protezione dei dati

Ai sensi dell'articolo 13 del Regolamento UE n. 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati (nel seguito anche "Regolamento UE" o "GDPR"), si forniscono le seguenti informazioni rispetto al trattamento dei dati personali.

Titolare del trattamento: il titolare del trattamento è il Comune di Bassano del Grappa via Matteotti, 39 – 36061 Bassano del Grappa (VI) – telefono 0424 519110 – fax 0424 519272 - PEC protocollo.comune.bassanodelgrappa@pecveneto.it.

Responsabile della protezione dei dati: i riferimenti del RPD sono: telefono 045.6101835 int. 1 email: dpo@comune.bassano.vi.it – PEC studiocavaggoniscarl@legalmail.it.

Finalità del trattamento: i dati personali vengono trattati per consentire l'esecuzione della manifestazione di cui al presente regolamento.

Base giuridica del trattamento: il trattamento è necessario per consentire l'esecuzione della manifestazione di cui al presente regolamento.

Ambito di comunicazione e di diffusione dei dati: i dati saranno trattati dal personale del Comune di Bassano de Grappa e dai soggetti ai quali il Comune ha affidato l'organizzazione e l'esecuzione della manifestazione, nonché dagli uffici del comune che si occupano di attività per fini statistici.

Trasferimento dei dati in un paese terzo: i dati non saranno trasferiti a paesi terzi o ad organizzazioni internazionali.

Periodo di conservazione dei dati: i dati personali saranno conservati fino alla fine dell'esecuzione del progetto PALLADES che si riterrà concluso con l'erogazione del saldo del contributo concesso da parte della Regione del Veneto.

Diritti dell'interessato: all'interessato vengono riconosciuti i diritti di cui agli artt. da 15 a 23 del Regolamento UE. In particolare, l'interessato ha il diritto di accedere ai dati personali che lo riguardano, chiedere la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento o di opporsi al loro trattamento. L'interessato ha inoltre il diritto di porre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali.

Natura del conferimento: il conferimento dei dati ha natura facoltativa, tuttavia, il rifiuto di fornire i dati richiesti determina l'impossibilità di partecipare alla manifestazione di cui al presente regolamento.

Processo decisionale automatizzato: Non è presente alcun processo decisionale automatizzato.