

REGOLAMENTO DELL'HACKATHON "HackUNIVPM-2016"

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE

UNIVERSITÀ POLITECNICA DELLE MARCHE

L'Università Politecnica delle Marche – Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione, con sede in Ancona, Via Breccie Bianche 12 ("L'Università"), insieme alla Scuola Superiore dei Lions Clubs "Maurizio Panti", per l'attribuzione del premio intitolato al Prof. Maurizio Panti, promuove un evento ("l'Hackathon") finalizzato a verificare le competenze economico-organizzative e tecnico-scientifiche dei Partecipanti attraverso lo sviluppo di un progetto che dovrà concretizzare un'idea imprenditoriale centrata su un prodotto software innovativo su un tema che verrà proposto prima dell'inizio dell'Hackathon ed sulla sua commercializzazione.

La partecipazione all'Hackathon è gratuita e riservata agli studenti dell'Università.

1. Partecipanti all'Hackathon (i "Partecipanti")

La partecipazione è riservata ai soggetti che soddisfino tutti i seguenti requisiti: (a) essere studente del corso di Laurea, Laurea Magistrale o Dottorato di Ricerca dell'Università; (b) non essere dipendente, stagista, collaboratore o titolare di cariche ufficiali presso qualsiasi entità professionalmente legata alla realizzazione dell'Hackathon o alla fornitura di premi per l'Hackathon e sue eventuali società controllanti, controllate, affiliate o soggette a comune controllo, nonché i rispettivi dirigenti, funzionari, dipendenti, agenzie pubblicitarie e di promozione, rappresentanti e agenti, così come loro parenti stretti e/o conviventi, (c) aver accettato il presente Regolamento ("Regolamento").

L'Università, in qualità di organizzatrice dell'Hackathon, si riserva il diritto di verificare l'idoneità dei Partecipanti e di pronunciarsi in merito a qualsiasi controversia, in qualsiasi momento, relativa all'Hackathon.

2. Oggetto della Hackathon

L'Hackathon ha lo scopo di promuovere la creatività e le competenze economico-organizzative e tecnico-scientifiche dei Partecipanti, invitandoli a creare delle applicazioni Web originali. Tali applicazioni dovranno essere presentate alla giuria al termine dell'Hackathon.

3. Date dell'Hackathon

L'Hackathon si terrà in data 24-25 Novembre 2016.

La valutazione dei progetti avverrà in data 25 Novembre 2016 ed inizierà dopo la loro presentazione da parte dei Partecipanti. La comunicazione dei vincitori verrà data al termine della stessa giornata.

4. Condizioni per la partecipazione all'Hackathon

Non è necessario effettuare alcun acquisto per poter partecipare all'Hackathon. Ciascun Partecipante dovrà iscriversi preventivamente all'Hackathon secondo le modalità previste che sono illustrate nel sito Web dell'Hackathon (<http://events.dii.univpm.it/HackUNIVPM/>) e dovrà accettare e sottoscrivere il presente regolamento prima dell'inizio dell'Hackathon.

5. Garanzie

Partecipando all'Hackathon, ciascun Partecipante garantisce che l'Applicazione sviluppata: (i) dovrà essere creata durante l'Hackathon ed è un'opera originale del Partecipante; (ii) non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il Partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare; (iii) non violi altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i 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; (iv) non costituisce l'oggetto di contratto con terzi; (v) non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'Università o della Scuola Superiore Lions o di qualunque altra persona o società; (vi) non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (includendo specificamente la discriminazione basata sulla razza, sul sesso, orientamento sessuale, sulla religione e/o credo politico di individui o gruppi), né contenuti che promuovano violenza o lesioni nei confronti di qualsiasi essere vivente o qualunque altro contenuto offensivo, osceno o inappropriato; (vii) non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona; (viii) non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

REGOLAMENTO DELL'HACKATHON "HackUNIVPM-2016"

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE

UNIVERSITÀ POLITECNICA DELLE MARCHE

6. Valutazione delle applicazioni

Tutte le applicazioni prodotte dai Partecipanti saranno valutate al termine dell'Hackathon da una giuria composta da cinque membri designati dall'Università e dalla Scuola Superiore dei Lions Clubs, che si assicureranno che esse siano idonee per l'Hackathon e che rispettino il Regolamento. Le applicazioni verranno valutate sulla base dei seguenti criteri:

- innovatività dell'idea
- user interface e user experience
- presentazione alla giuria e corrispondenza con il tema proposto
- potenziale di mercato
- sostenibilità del modello di business
- grado di completezza nello sviluppo (quanto effettivamente realizzato del progetto proposto)

Alla migliore applicazione dell'Hackathon verrà attribuito il premio intitolato al Prof. Maurizio Pantì.

7. Dati personali

L'Università tratterà i dati personali dei Partecipanti esclusivamente al fine di gestire l'Hackathon. Tutte le attività di trattamento saranno svolte nel rispetto del D.lgs 196 del 30 giugno 2003.

8. Proprietà intellettuale

Al partecipanti sono riconosciuti, come previsto dalle vigenti normative, il diritto d'autore e i diritti esclusivi sulle applicazioni sviluppate, comprensivi del diritto di sfruttamento economico nonché il diritto di effettuare o autorizzare la riproduzione, la traduzione, l'adattamento, la trasformazione, la modificazione e la distribuzione in qualsiasi forma del software.

9. Responsabilità e forza maggiore

L'Università si riserva il diritto di escludere alcuni Partecipanti dall'Hackathon ove tali persone abbiano violato il presente Regolamento o sia ragionevole ritenere che tale violazione si sia verificata. L'Università non ha alcun obbligo di informare tali persone delle ragioni della loro esclusione. L'Università si riserva il diritto di abbreviare, prolungare, modificare o annullare l'Hackathon in casi di forza maggiore, senza che ciò comporti una responsabilità da parte dell'Università. Il Regolamento sarà di conseguenza aggiornato a seconda delle necessità.

Allo stesso modo l'Università non avrà alcuna responsabilità nel caso in cui l'accesso al Sito Internet dell'Hackathon e/o la sua consultazione risultino difficoltosi o persino impossibili per i Partecipanti. Iscrivendosi, i Partecipanti manlevano l'Università e la Scuola Superiore dei Lions Clubs, così come i loro rispettivi dipendenti, agenti, rappresentanti, quadri e dirigenti da ogni responsabilità per qualunque danno o perdita di qualsiasi natura (ad eccezione dei danni fisici causati da dolo o colpa grave, o di ogni altra responsabilità la cui esclusione non è consentita dalla legge).

10. Contestazioni

La partecipazione all'Hackathon comporta a pieno titolo e automaticamente l'accettazione senza riserve del presente Regolamento da parte dei Partecipanti. Ogni contestazione, di qualsivoglia natura, relativa al presente Regolamento o all'Hackathon, sarà decisa senza possibilità di appello a discrezione dell'Università e dalla Scuola Superiore dei Lions Clubs.

11. Legge applicabile

Il presente Regolamento è disciplinato dal diritto Italiano. Per ogni controversia relativa all'Hackathon sarà esclusivamente competente il Foro di Ancona.