

## **ART 1.** Introduzione

1. Il presente Regolamento disciplina l'Hackathon dal titolo "Hacking Lifelong Learning" (di seguito, anche "**Hackathon**") promosso da 12 Venture S.r.l S.B. (di seguito, anche "**12V**" o "**Promotore**")
2. 12 Venture S.r.l. S.B. è uno Startup Studio specializzato nella creazione e nell'incubazione di startup innovative nell'ambito dell'EdTech e dell'HrTech ([www.12venture.com](http://www.12venture.com))
4. A norma dell'art. 6, comma 1, lettera a), del D.P.R. 430/2001, l'Hackathon di cui al presente regolamento non costituisce una manifestazione a premi in quanto ha ad oggetto «la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività».

## **ART. 2.** Finalità dell'Hackathon

1. L'Hackathon mira a trovare nuove idee di valore nel settore della formazione continua, con focus nell'educazione degli adulti e dei lavoratori
2. Con l'Hackathon si vuole incentivare l'ideazione di soluzioni (prodotti o servizi) volte a incentivare o migliorare la formazione continua in età adulta. proponendo un oggetto o servizio che, a giudizio insindacabile di un comitato di valutazione appositamente costituito dal Promotore (come meglio descritto al successivo art. 5 e, di seguito, il "**Comitato di Valutazione**"), abbia conseguito un chiaro successo di merito in linea con i criteri di cui al successivo art. 7.
3. I progetti dovranno consistere nello sviluppo di concept di servizi o sistemi di oggetti e servizi ideati in aderenza con uno dei brief assegnati dal Promotore in sede di Hackathon.

## **ART. 3.** Durata e luogo

3.1 L'Hackathon si terrà in modalità virtuale attraverso la piattaforma Meet nei giorni 16 Marzo dalle 15 alle 18 e 23 Marzo dalle 9.30 alle 12 e dalle 13 alle 18 (la "Durata dell'Evento"). Il primo giorno è dedicato all'introduzione, la settimana è dedicata a lavorare sull'idea l'ultimo giorno è dedicato a finire la preparazione del pitch.

3.2 A proprio insindacabile giudizio, 12V si riserva il diritto di cambiare piattaforma, giorni, orari e durata dell'Hackathon, nonché di sospenderlo e/o cancellarlo – se le circostanze lo richiederanno, a causa di esigenze tecniche e organizzative o di qualsiasi altro fattore o evento incontrollabile e/o imprevedibile – senza che ciò possa generare responsabilità alcuna in capo alle stesse. Qualsiasi modifica della Durata dell'Evento o delle sue modalità di svolgimento verrà comunicata via e-mail agli iscritti.

## **ART. 4** Destinatari e modalità di iscrizione

4.1 L'Hackathon è aperto a studenti, formatori e startupper fino ad un massimo di **30 partecipanti totali**. I partecipanti devono essere di età compresa fra i 18 e i 50 anni al momento dell'iscrizione, devono essere interessati all'obiettivo dell'Hackathon così come individuato all'art. 2 e devono aver effettuato la registrazione tramite modulo online, disponibile all'indirizzo web: [www.hackinglifelonglearning.it](http://www.hackinglifelonglearning.it)

4.2 La registrazione si chiuderà il giorno 15 Marzo alle ore 23:59.

4.3 I dati richiesti in sede di registrazione, ossia nome, cognome, indirizzo e-mail, telefono devono essere corretti, completi e veritieri (di seguito la "**Registrazione Veritiera**"). 12V si riserva il diritto di chiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni rese al momento della registrazione nonché di rifiutare l'iscrizione, a loro insindacabile giudizio, per qualsivoglia ragione, ivi inclusa l'eventuale comunicazione, da parte del soggetto richiedente, di informazioni incomplete e/o inesatte.

4.4 Sono condizioni indispensabili per la partecipazione all'Hackathon:

- la Registrazione Veritiera;
- età compresa tra i 18 e i 50 anni al momento della registrazione;
- l'accettazione integrale e incondizionata del presente Regolamento;

4.5 Sono esclusi dalla partecipazione all'Hackathon tutti i dipendenti e/o collaboratori di 12V, nonché i membri del Comitato di Valutazione.

4.6 Saranno altresì esclusi coloro che parteciperanno all'Hackathon attraverso registrazioni non corrispondenti alla propria Registrazione Veritiera.

## **ART. 5.** L'Hackathon

5.1 I soggetti regolarmente iscritti all'Hackathon tramite il modulo online (di seguito gli "**Hackers**"), nel periodo di Durata dell'Hackathon, avranno la possibilità di partecipare all'Hackathon, sviluppando una soluzione per rispondere alle esigenze esposte nei brief (di seguito il "**Progetto**").

5.2 Gli Hackers per poter elaborare e proporre il loro Progetto dovranno collaborare in squadre, composte da un numero minimo di 2 e un massimo di 7 Hackers (di seguito i "**Team**"), che resteranno tali per tutta la Durata dell'Hackathon. I Team verranno costituiti dallo staff di 12V in seguito alla chiusura delle iscrizioni e comunicati agli Hackers entro 16 Marzo. In fase di iscrizione viene data la possibilità di fornire una preferenza sui membri del team indicando nome e cognome di altri individui conosciuti, iscritti a loro volta all'Hackathon tramite form.

5.3 I Team potranno partecipare all'Hackathon presentando un solo Progetto rispondente ad un solo brief tra quelli proposti.

## **Art.6** Consegna

6.1 Il Progetto dovrà essere consegnato ai mentor 12V via e-mail entro e non oltre il 23 Marzo 2024 - **alle ore 16.00**. Il materiale richiesto per la valutazione di ciascun Progetto è il seguente:

- un file PDF in formato digitale 16:9, di massimo 5 slide.



- Il **flusso ottimale delle slide** e la corretta **sintassi dei nomi dei file**, verranno comunicati in sede di Hackathon dai mentor 12V;

Sarà possibile inoltre allegare materiali integrativi quali contributi grafici, e l'accesso a una versione prototipo del Progetto.

6.2 12V avrà il diritto di escludere, a proprio insindacabile giudizio, i Progetti che dovessero essere ritenuti da 12V fuori tema, incompleti, non in linea con il brief o con l'Hackathon stesso, contrari alla legge, al buon costume e alla morale pubblica, e/o nel caso non rispettassero una qualsiasi delle disposizioni di cui al presente Regolamento (i **“Progetti Non Conformi”**).

## **Art.7** Selezione dei Progetti Vincitori

7.1 I Progetti saranno valutati dal Comitato di Valutazione, composto da esperti individuati e nominati da 12V.

7.2 Il Comitato di Valutazione esprimerà il proprio parere avuto riguardo alla validità e alla forza innovativa delle idee, all'originalità, alla concretezza e alla fattibilità dei Progetti, alla chiarezza e completezza della presentazione degli stessi. Si riportano di seguito i criteri di valutazione dei Progetti:

- **aderenza al brief:** il prodotto/servizio dev'essere concepito a partire dalla sfida assegnata da 12V ed esserne il più possibile coerente;
- **visione di sistema:** il prodotto/servizio deve migliorare l'attuale panorama della formazione continua;
- **accessibilità:** il prodotto/servizio dev'essere pensato per accogliere differenze culturali, fisiche ed economiche, non discriminatorio, per una più vasta diffusione ed impatto dell'idea;
- **approccio umanistico:** l'idea deve porre al centro le Persone e quindi impattare positivamente sui processi migliorandone la qualità di vita.

7.3 Il Comitato di Valutazione sceglierà, a proprio insindacabile giudizio, 1 (un) progetto vincitore (il **“Progetto Vincitore”**) e, quindi, il rispettivo team vincitore (il **“Team Vincitore”**).

7.4 Gli Hackers espressamente acconsentono sin d'ora a non sollevare contestazioni sul processo decisionale e/o sulla decisione del Comitato di Valutazione.

7.5 il Team Vincitore riceverà la somma di Euro duemila (2000/00), da suddividere in parti uguali tra i componenti del Team Vincitore, quale corrispettivo per la cessione a 12Venture di qualsivoglia diritto – vedasi art. 9.4 – .

## **Art. 8.** Responsabilità degli Hackers

8.1 Ogni Team è responsabile del proprio Progetto che non potrà avere contenuto illecito, offensivo, volgare o ledere, in qualsivoglia modo, diritti di terzi. Ciascun Team si obbliga, pertanto, a manlevare e tenere indenne 12V da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al Progetto.

8.2 12V si riserva il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon, a proprio insindacabile giudizio, qualsiasi Hacker o Team che non rispetti quanto previsto dal presente Regolamento o che, con manovre fraudolente o comunque non consentite, ostacoli o tenti di alterare il corretto e leale funzionamento dell'Hackathon.



## **Art. 9.** Diritti di proprietà intellettuale e industriale

### Originalità dei Progetti

9.1 Ciascun Team dichiara espressamente che ogni idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'Hackathon è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi. A tal fine ciascun Team si impegna a manlevare sin d'ora 12V da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

9.2 12V non potrà essere ritenuta in alcun modo responsabile nei confronti di soggetti terzi all'Hackathon con riferimento al contenuto dei Progetti.

### Diritti di proprietà intellettuale dei Progetti

9.3 Fermo restando quanto previsto al successivo punto 9.4 in relazione ai Progetti Vincitori, 12V riconosce ai Team la proprietà e piena disponibilità dei Progetti sviluppati nel corso della Durata dell'Hackathon, inclusa la titolarità di ogni eventuale diritto di proprietà intellettuale e/o industriale su qualsiasi elemento di cui questi risultino composti e/o che questi concorrano a formare quale, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, l'idea, il modello, il format, i concetti sviluppati, le proposte e soluzioni presentate.

### Cessione dei diritti di proprietà intellettuale dei Progetti Vincitori

9.4 In funzione del premio di cui al precedente art. 7.5 riconosciuto al Team Vincitore, gli Hackers del Team Vincitore, senza che possano avere null'altro a che pretendere da 12V ogni diritto relativo ai Progetti Vincitori, ivi inclusi tutti i diritti di proprietà intellettuale e/o industriale con la sola eccezione dei diritti morali, rinunciando sin d'ora espressamente a proporre qualunque azione o eccezione volta a contestare, in tutto o in parte, la titolarità e l'esercizio dei suddetti diritti da parte di 12V.

9.5 Resta inteso che gli Hackers del Team Vincitore conserveranno la facoltà di utilizzare i Progetti nell'ambito della propria eventuale attività di studio e ricerca, con l'esclusione di qualunque attività di natura direttamente o indirettamente commerciale o comunque collegata allo sfruttamento commerciale dei Progetti Vincitori. In particolare, gli Hackers del Team Vincitore si asterranno dall'effettuare pubblicazioni o qualsiasi altra divulgazione del Progetto Vincitore e sin d'ora si impegnano a mantenere la riservatezza su quanto direttamente o indirettamente relativo allo stesso nella misura in cui ciò sia necessario per brevettare, registrare o comunque proteggere la proprietà intellettuale dei medesimi.

## **Art. 10** Trattamento dei dati personali

10.1 I dati personali raccolti tramite la Registrazione Veritiera saranno trattati da 12Venture S.r.l Società Benefit in qualità di Titolare del Trattamento in conformità con le disposizioni del Regolamento (UE) 2016/679 (il "GDPR"), secondo principi di liceità, correttezza, trasparenza e riservatezza, saranno acceduti soltanto dalle persone espressamente autorizzate, quali dipendenti e collaboratori del Titolare, ed eventualmente dal provider del sistema di videoconferenza utilizzato (Meet).



10.2 I dati identificativi e di contatto raccolti al momento dell'iscrizione, nonché le informazioni inerenti ai progetti sviluppati, saranno utilizzati con le sole finalità di gestione e organizzazione dell'evento, per inviare agli Hackers materiali o eventuali aggiornamenti sull'Hackathon e rilasciare agli stessi un attestato di partecipazione. Ai vincitori dell'evento saranno, altresì, richieste le coordinate bancarie per poter erogare il premio in denaro. Questi dati sono trattati in esecuzione del contratto tra le Parti (art. 6 lett. b) ed un eventuale rifiuto a fornirli potrebbe comportare l'impossibilità dell'interessato a parteciparvi.

10.3 I dati di cui sopra saranno conservati per tutta la durata dell'evento e per 6 mesi dalla conclusione dello stesso, al termine del quale saranno cancellati.

10.4 Agli Hackers sarà infine richiesto, con la sottoscrizione di apposita [liberatoria](#), il consenso all'utilizzo di foto e/o video realizzati nel corso dell'Hackathon per finalità di comunicazione dell'evento sui canali di comunicazione ufficiali (siti web e pagine social) di 12V e di "Hacking Lifelong Learning". Il consenso all'utilizzo delle proprie immagini/video è facoltativo ed un eventuale rifiuto non comprometterà la partecipazione degli Hackers all'evento.

10.5 Gli Hackers possono esercitare i propri diritti, compresa la revoca del consenso all'utilizzo delle immagini/video, scrivendo all'indirizzo [12venture@e12.it](mailto:12venture@e12.it). Contattando tale indirizzo è possibile richiedere l'accesso ai propri dati, la loro limitazione o cancellazione (dove applicabile), la loro rettifica nel caso in cui fossero inesatti e la loro integrazione nel caso in cui fossero incompleti. Vi è, inoltre, il diritto a proporre reclamo all'Autorità Garante per la Protezione dei Dati Personali per ogni presunta violazione dei propri dati seguendo le regole indicate sul sito [www.garanteprivacy.it](http://www.garanteprivacy.it).

