

THINK AND DO MANIFESTO

L'importanza di avere una Visione.

Essere Visionari, per noi, non è un obiettivo.

Gli obiettivi sono le cose che ragionevolmente “possiamo”, o meno, raggiungere. E questo, per noi, è un obiettivo difficile.

Essere Visionari, per noi, è la direzione precisa verso cui tendere. È la destinazione che ci interessa raggiungere.

Ovunque c'è scambio di conoscenza, c'è potenziale di crescita. L'Hackathon, attraverso la contaminazione e la circolazione di idee, offre l'occasione di un rapido e reciproco sviluppo, personale e professionale.



“Se tu hai una mela, e io ho una mela, e ce le scambiamo, allora tu ed io abbiamo sempre una mela ciascuno.

Ma se tu hai un'idea, ed io ho un'idea, e ce le scambiamo, allora abbiamo entrambi due idee”.

CONTAMINATEVI



REGOLAMENTO GENERALE

1. PREMESSA

Il presente Regolamento costituisce l'insieme delle regole che disciplinano la partecipazione e lo svolgimento dell'Hackathon "*Think and Do - Hackathon*" (di seguito "Hackathon" o "Evento") e di tutte le attività, incluse quelle promozionali, ad esso correlate. Con la propria iscrizione, ogni Partecipante dichiara di aver preso visione ed aver accettato il presente Regolamento in tutti i suoi termini, compresa l'Informativa sul trattamento dei dati personali. La presente iniziativa non rientra nell'ambito delle manifestazioni a premi in quanto non si riferisce ad un prodotto, servizio o marchio e si pone unicamente come obiettivo l'individuazione di idee (o Progetti) legate alla ricerca di nuovi sistemi di conversione digitale.

2. ORGANIZZATORE

"*Think and Do – Hackathon*" è ideato e organizzato da Clio Minotti in collaborazione con Michele Pavone e Riccardo Putignano e si avvale del supporto tecnico e organizzativo della società Re-Mark S.r.l. (di seguito anche "Organizzatore"). Il soggetto promotore dell'Evento è Leonardo Leone. L'Evento è patrocinato dalla Regione Lazio.

3. SCOPO DELL'EVENTO

L'evento è un Hackathon online a tema Growth Hacking e ha una finalità promozionale di ricerca e sviluppo di idee e progetti inerenti alla crescita aziendale, coinvolgendo studenti e professionisti del settore. L'evento ha lo scopo principale di promuovere la ricerca e lo sviluppo delle idee presentate dai Partecipanti che divisi in gruppi (di seguito "Team") lavoreranno con l'obiettivo di ricercare, proporre e sviluppare soluzioni innovative sulla sfida proposta dall'Organizzatore.

Ogni progetto sarà presentato secondo le modalità che ciascun Team riterrà più opportune e verrà valutato da una Giuria di esperti individuata dall'Organizzatore.

4. DATA E DURATA DELL'EVENTO

L'Evento si svolgerà interamente online dal 14 al 16 maggio 2021, secondo il seguente programma:

14 maggio ore 18 – Apertura Evento:

Presentazione dell'Hackathon;

Presentazione della Challenge da parte dell'Organizzazione;

15 maggio – Svolgimento Evento:

Lavoro in Team;

16 maggio ore 16 – Deadline consegna Progetti:

Presentazione dei Team e pitch del progetto;

Premiazioni.

Per eventuali esigenze tecniche e/o organizzative, l'Organizzatore si riserva la facoltà di variare giorni, orari e piattaforma software di meeting, nonché di cancellarlo. Qualsiasi cambiamento o variazione sarà comunicata sul sito, e verrà altresì comunicata ai partecipanti già iscritti tramite l'invio di e-mail all'indirizzo indicato nel form di iscrizione all'evento. L'hackathon potrà essere trasmesso in streaming e le registrazioni pubblicate sui canali social della Re-Mark S.r.l.

L'Organizzazione non sarà ritenuta responsabile, in caso di forza maggiore o per qualsiasi evento indipendente dalla propria volontà, se l'Evento fosse oggetto di modifiche rispetto a quanto precedentemente programmato, reso più breve o cancellato.

5. DESTINATARI

La partecipazione all'Evento è riservata alle persone fisiche maggiorenni con conoscenze, abilità e competenze nei settori dell'informatica, della tecnologia, del marketing, delle vendite, delle scienze umane e più in generale, a chiunque sia interessato ai temi oggetto delle challenge in cui l'hackathon è articolato.

La partecipazione all'hackathon si svolge in gruppi multidisciplinari. Sono ammessi quindi a partecipare:

- Team composti da un minimo di 3 (tre) a un massimo di 5 (cinque) persone; in questo caso sarà necessario, in fase di iscrizione, indicare la denominazione del Team e degli altri membri che lo compongono.
- singoli individui; in questo caso, proseguendo con la registrazione, i Partecipanti acconsentono fin da ora ad essere inseriti in Team formati dall'Organizzatore in considerazione del profilo e dell'esperienza dei singoli Partecipanti, delle loro idee e delle loro abilità.

L'Organizzatore si riserva ogni facoltà in merito all'ammissione dei Team in caso di violazione del presente Regolamento.

6. ISCRIZIONE ALL'EVENTO

L'iscrizione e la partecipazione all'Evento è personale e gratuita e deve avvenire entro e non oltre il giorno 9 maggio 2021 alle ore 23:59 attraverso la compilazione del form di iscrizione disponibile sul sito dell'Evento. I partecipanti riceveranno una e-mail di conferma all'indirizzo fornito in sede di registrazione. Nel caso in cui l'indirizzo si rivelasse errato o non fosse possibile consegnare l'e-mail, il partecipante sarà considerato escluso. Non saranno accettate iscrizioni effettuate con modalità differenti o fuori dai tempi stabiliti. Il numero totale di partecipanti ammessi è fissato a 250. In caso di elevato numero di iscrizioni, l'Organizzatore selezionerà le candidature a proprio insindacabile giudizio.

In fase di iscrizione ai Partecipanti sarà richiesto di fornire alcuni dati:

- dati anagrafici del singolo Partecipante o, in caso di partecipazione in Team, dei membri del Team;
- indirizzo e-mail;
- area di competenza.

I Partecipanti possono partecipare singolarmente o in team già formati, restando fermo l'obbligo dell'iscrizione individuale di ogni Partecipante.

La formazione e la composizione dei Team o dei singoli Partecipanti all'Evento sarà formalizzata in fase di apertura dell'Hackathon. Ogni Team sarà identificato dal nome

scelto dagli stessi componenti. Il nome del Team, a pena di esclusione dell'intero gruppo dall'Evento, non potrà corrispondere o far riferimento, nemmeno parzialmente, a denominazioni sociali e/o a marchi notori o registrati né contenere o essere associabile ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione. Il Partecipante è informato che la partecipazione all'Hackathon non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le eventuali spese ad esso relative non saranno sostenute e/o rimborsate dall'Organizzatore.

7. LA CHALLENGE

“Crescita Aziendale”: nuovi sistemi di conversione digitale per l'acquisizione di quote di mercato.

8. SVOLGIMENTO DELL'EVENTO

L'Evento avrà inizio alle ore 18:00 di venerdì 14 maggio 2021 e durerà fino alle ore 21:00 c.a. di domenica 16 maggio 2021.

Sarà ospitato interamente online sulla piattaforma Zoom.

L'Organizzazione si riserva la facoltà di modificare giorni e orari dell'Evento nonché di cancellarlo prima del suo inizio – a proprio insindacabile giudizio – senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo alla stessa.

Qualsiasi modifica ai giorni o agli orari verrà comunicata all'indirizzo e-mail fornito dai Partecipanti in fase di iscrizione e comunicata attraverso il sito dell'Evento.

Durante l'Evento, articolato in un'unica challenge, i Team saranno seguiti da Mentor e Tutor preposti. Le modalità di fruizione e la relativa calendarizzazione delle disponibilità dei Mentor e dei Tutor saranno rese note in fase di apertura dell'Evento.

L'attività di mentorship ai Partecipanti sarà svolta attraverso la chat dedicata su piattaforma Slack. Al fine di poter fruire del supporto dei Mentor, i Partecipanti dovranno provvedere alla creazione di un profilo utente all'interno della piattaforma preposta. I Mentor operano in una posizione di terzietà e non favoriranno in alcun modo un Team Partecipante rispetto ad altri Team, e seguiranno le linee guida fornite dall'Organizzatore al fine di rispettare l'originalità dell'elaborato presentato dai Partecipanti.

Ciascun Team partecipante dovrà trasmettere il proprio Progetto entro e non oltre le ore 16.00 di domenica 16 maggio 2021 all'indirizzo e-mail: organizzazione_hackathon@re-mark.it.

I migliori tre progetti ed i relativi Team vincitori saranno proclamati al termine dell'evento.

9. VALUTAZIONE DEI PROGETTI

I progetti presentati dai Team partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito, la “Giuria”), selezionata e nominata, ad insindacabile giudizio, dall’Organizzatore.

Saranno selezionati 3 (tre) Team vincitori e gli stessi saranno resi noti durante l’Evento finale nella giornata del 16 maggio 2021.

La giuria valuterà le proposte presentate dai Team, sulla base dei seguenti criteri:

- (a) Valore/Utilità del Progetto;
- (b) Creatività/Innovatività del Progetto;
- (c) Design/User Experience del Progetto;
- (d) Scalabilità/Replicabilità del Progetto;
- (d) Attinenza alla Challenge proposta;
- (e) Chiarezza e completezza del Progetto.

Per ogni criterio, ciascun membro della Giuria assegnerà un punteggio da 0 a 5 (dove cinque esprime la valutazione massima). Al termine della valutazione verrà stilata, in base ai voti, una classifica finale dei Progetti in gara.

I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria è sovrana e che non sarà tenuta a motivare le proprie decisioni.

I Partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o della decisione assunta dalla Giuria.

10. PREMI

Al termine del “*Think and Do – Hackathon*” saranno annunciati i 3 (tre) Team vincitori della challenge. Ai vincitori saranno assegnati i premi messi in palio dalle aziende sponsor e comunicati sul sito dell’Evento. L’Organizzazione potrà, discrezionalmente, concedere riconoscimenti aggiuntivi ai Team Vincitori.

La ripartizione del premio tra i componenti del Team sarà definita dal Team stesso e in nessun caso l’Organizzatore sarà responsabile dei rapporti interni al Team.

I membri dei Team vincitori non potranno contestare l’entità o la natura del premio assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro o il cambio/sostituzione per nessun motivo. Null’altro, in aggiunta, è dovuto.

A norma dell’art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l’Evento non costituisce un concorso o operazione a premio ed è escluso dall’applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi nei quali il conferimento del premio in denaro costituisce un riconoscimento del merito personale dei Team più meritevoli che saranno risultati vincitori.

11. OBBLIGHI E RESPONSABILITÀ DEI PARTECIPANTI

Attraverso l'iscrizione all'Evento e l'accettazione del presente Regolamento ciascun partecipante si obbliga a rispettare le regole dell'Evento e a comportarsi, in ogni fase, secondo correttezza e buona fede. L'Organizzatore a proprio insindacabile giudizio si riserva il diritto di squalificare ed escludere dall'Evento qualsiasi partecipante e/o Team che non rispettino quanto previsto dal presente Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero Evento.

I partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- (a) rispettare gli altri partecipanti;
- (b) non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- (c) evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- (d) evitare di sviluppare progetti con contenuto chiaramente fuori tema;
- (e) non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- (f) rispettare le norme privacy.

Ogni Team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, all'Organizzazione, con riferimento al contenuto del Progetto. Ciascun partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne l'Organizzazione da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al progetto.

8. LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ

L'Organizzatore non sarà ritenuto responsabile per la mancata ricezione o per la ricezione incompleta della registrazione elettronica, per qualsivoglia ragione. L'Organizzatore pertanto, non è responsabile se i dati relativi alla registrazione di un partecipante non sono ricevuti o sono illeggibili.

Ciascun Partecipante si obbliga a partecipare all'Evento a suo proprio rischio.

Durante l'Evento, ciascun Partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco.

L'Organizzazione non sarà ritenuta responsabile a tale proposito, né per la eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del partecipante.

L'Organizzazione non sarà ritenuta responsabile per qualsiasi danno causato ai partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

11. DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Tutti i dati (inclusi le fotografie, video e i testi) resi disponibili ai partecipanti dagli Organizzatori durante l'Evento rimangono nell'esclusiva proprietà dell'Organizzatore.

L'autorizzazione concessa ai partecipanti di utilizzare i dati forniti dall'Organizzazione è limitata alla durata dell'Evento. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Evento è soggetta a preventivo, separato accordo, concluso tra l'Organizzazione e i partecipanti.

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

L'Organizzazione riconosce ai Team e ai singoli partecipanti non vincitori del contest il diritto di paternità della opera intellettuale inerenti ai concetti sviluppati e/o alle proposte da questi presentate; ogni Team rimane pienamente responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale del progetto da utilizzi inappropriati (domanda di registrazione, presentazione di domanda di brevetto, etc.), attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge.

I Partecipanti, con l'iscrizione all'evento, riconoscono all' Organizzazione il diritto di utilizzare gratuitamente i risultati di tutto quanto realizzato dai partecipanti nell'ambito dell'Evento e la possibilità per l'Organizzazione di sviluppare indipendentemente o

acquisire prodotti equivalenti e/o in concorrenza con i Progetti elaborati in occasione dell'evento stesso.

I Partecipanti prendono atto che la comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei progetti presentati nell'ambito dell'Evento e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione utilizzati per la promozione dell'Evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità a tutti i partecipanti all'Evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione. A tal fine, autorizzano sin d'ora l'Organizzazione a comunicare, divulgare e/o pubblicare i Progetti, anche in parte, sia per gli scopi propri dell'Hackathon online sia per scopi relativi a campagne promozionali e pubblicizzazione interna ed esterna. A tal fine ogni Partecipante o Team, conferisce all'Organizzazione un diritto d'uso a titolo gratuito, non esclusivo e senza limiti di tempo e spazio sui Progetti presentati nel corso dell'Evento, per le finalità di cui al presente Regolamento e autorizza sin da ora all'utilizzo e alla pubblicazione, sul Sito e/o sugli altri canali di comunicazione, analogici, digitali e cartacei (ad es. sui canali Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, LinkedIn) dei propri Progetti. In ogni caso di riutilizzo dei Progetti sarà citato il Partecipante o il Team con il proprio nome.

L'Organizzazione non si assume alcuna responsabilità in caso di uso illecito o non autorizzato dell'idea o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del Progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza, e pertanto i Partecipanti rinunciando ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti dell'Organizzazione a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

11. AUTORIZZAZIONE ALL'USO DELL'IMMAGINE

Il Partecipante è consapevole che nel corso dell'Evento l'Organizzatore potrà realizzare fotografie ed effettuare delle registrazioni audio-video che potranno interessare anche il Partecipante. A tal fine, il Partecipante autorizza sin da ora l'Organizzatore, a titolo completamente gratuito, a effettuare le registrazioni della propria persona nel corso dell'Evento, nonché ad utilizzare il suddetto materiale per la realizzazione di contenuti fotografici e audiovisivi e altro materiale promozionale relativo all'Evento stesso.

Ciascun Partecipante acconsente ed autorizza l'Organizzazione, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi

descrizione del proprio Progetto per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa all'Evento con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'Evento o a qualsivoglia sito internet dell'Organizzazione, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico.

Le licenze e ogni altra autorizzazione prevista nel presente articolo devono intendersi a tempo indeterminato, gratuite e non potranno essere revocate tranne nell'ipotesi in cui vi sia il rischio di un grave danno all'immagine e/o al decoro del Partecipante.

12. PRIVACY

Ai sensi dell'articolo 13 del d.lgs. 30 giugno 2003, n.196 (il "Codice in materia di protezione dei dati personali"), la Re-Mark S.R.L. (responsabile del trattamento dati) informa che il trattamento dei dati personali sarà effettuato nel rispetto dei principi di finalità, necessità, correttezza, proporzionalità e non eccedenza, nonché degli altri principi fondamentali posti dal Codice Privacy a tutela degli interessati.

I dati personali raccolti tramite la registrazione del partecipante saranno oggetto di trattamento al fine di consentire lo svolgimento dell'Evento, e in particolare per l'invio delle comunicazioni relative all'Evento e del riconoscimento eventualmente vinto e l'esecuzione delle connesse operazioni, nonché per adempiere agli obblighi previsti dalla legge.

I dati personali forniti dagli Interessati saranno trattati mediante l'utilizzo di strumenti manuali, informatici, telematici e/o automatizzati di comunicazione, con logiche strettamente connesse alle finalità predette e per il tempo strettamente necessario a conseguirle, comunque sempre nel pieno rispetto delle prescrizioni di riservatezza e sicurezza dei dati stessi.

Titolare del trattamento dei dati personali è la Società Re-mark S.r.l., che opererà esclusivamente ai sensi della privacy policy di tale entità e per le finalità di cui sopra.

Fatto salvo quanto sopra indicato, è esclusa qualsiasi forma di comunicazione o diffusione dei dati personali a terzi che non sia prevista come obbligo di legge.

Nel porre in essere le operazioni di trattamento, la Società Organizzatrice osserva specifiche misure di sicurezza al fine di prevenire la perdita dei dati, gli eventuali usi illeciti o non corretti, nonché accessi non autorizzati.

L'accesso e il trattamento dei dati potranno essere effettuati solo da soggetti designati incaricati del trattamento ai sensi dell'art. 30 del Codice Privacy. I partecipanti hanno diritto, in qualsiasi momento, di accedere, modificare, rettificare o cancellare i propri dati personali, conformemente a quanto previsti dagli artt. 7, 8 e 9 del d.lgs. 30 giugno 2003, n. 196. Infine, i partecipanti hanno il diritto di opporsi, in tutto o in parte, per motivi legittimi, al trattamento dei dati personali che li riguardano, ancorché pertinenti allo scopo della raccolta. Le richieste, ai fini dell'esercizio dei diritti sopramenzionati, possono essere inoltrate all'indirizzo e-mail organizzazione_hackathon@re-mark.it.

15. ACCETTAZIONE E VALIDITA DEL REGOLAMENTO DELL'EVENTO

Il presente Regolamento è predisposto in lingua italiana ed è valido ed efficace dalla data di pubblicazione.

La registrazione, l'adesione e la partecipazione dell'Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti.

Il presente Regolamento è disponibile sul sito dell'Evento e può essere inviato gratuitamente a chiunque dietro richiesta scritta e fino alla fine dell'Evento.

Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dall'Organizzazione. In caso di conflitto tra il regolamento e le sue modifiche, queste ultime prevarranno. Il regolamento modificato entrerà in vigore una volta che sarà pubblicato sul Sito e si riterrà che ciascun Partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all'Evento. Qualora il singolo Partecipante o il Team, non dovessero concordare con le modifiche apportate al Regolamento potranno procedere a ritirare la propria partecipazione all'Evento, fino all'inizio della fase di valutazione dei Progetti, inviando una mail all'indirizzo organizzazione_hackathon@re-mark.it.

Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra l'Organizzazione e il solo partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

16. LEGGE APPLICABILE E RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE

I rapporti tra i Partecipanti e l'Organizzatore sono regolati dalla legge italiana, in base alla quale sarà interpretato e applicato il presente Regolamento.

Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente Regolamento, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Roma.

ROMA, 28.4.2021

THINK
and DO