



**“Shared City \_dal gioco alla realtà”**  
*5 e 6 febbraio 2020*  
MIND Milano Innovation District  
**HACKATHON**

## **HACKATHON**

# **“Innovazioni per città accoglienti, sostenibili ed efficienti per tutti”**

*Rivolto alle classi 4° e 5° delle Scuole Secondarie di II grado, 4° corsi leFP e IFTS*

### **PREMESSA**

A MIND Milano Innovation District, l’area che ha ospitato Expo Milano 2015, si sta configurando un nuovo modello di città del futuro: un luogo in grado di rispondere ai bisogni in evoluzione degli esseri umani; dove vivere e lavorare bene grazie alle innovazioni sociali, economiche, tecnologiche e ambientali; dove imparare, ma anche ispirare modelli di innovazione e di collaborazione utili alla creazione di un mondo più inclusivo e sostenibile. Un modello di città del futuro, innovativo e tecnologico, ma anche in linea con i principi e valori dei 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite

A MIND si stanno già insediando funzioni eccellenti nel campo della ricerca, dell’istruzione e della sanità: Human Technopole, istituto di ricerca interdisciplinare sulle Scienze della Vita, il Campus scientifico dell’Università degli Studi di Milano e il nuovo Ospedale IRCCS Galeazzi. Unitamente alle funzioni di interesse pubblico, MIND ospiterà imprese attive in settori nuovi, laboratori, spazi congressuali, funzioni alloggiative, per lo sport, lo svago ed il tempo libero. MIND sta promuovendo un moderno ecosistema di innovazione, catalizzatore di opportunità per la crescita socio-economica sostenibile; un nuovo quartiere della città di Milano costituito da una comunità brillante, sostenibile, aperta e sicura, capace di attrarre talenti da tutto il mondo.

Nel sito è rimasta operativa dal 2015 Fondazione Triulza che, con la sua rete di realtà del Terzo Settore, promuove progetti e attività per incoraggiare la sostenibilità sociale e ambientale e il coinvolgimento dei territori e della società civile nel progetto MIND.

Fondazione Triulza opera in stretta collaborazione con i partner MIND e in modo particolare con Arexpo, società a prevalente partecipazione pubblica proprietaria dell’area, e con Lendlease, la società internazionale incaricata dello sviluppo del sito nei prossimi decenni.

In partnership con queste due realtà, Fondazione Triulza promuove il Social Innovation Campus: primo campus italiano sull’innovazione sociale dedicato, nella sua prima edizione, al tema “Shared City \_dal gioco alla realtà”. Un evento internazionale per coinvolgere le SCUOLE Secondarie di II grado e di Formazione Professionale, i GIOVANI e le NUOVE GENERAZIONI DI COOPERATORI in momenti di confronto, di sperimentazione e di gioco sui temi dell’Innovazione e dell’Impatto sociale e ambientale applicati al vivere nelle nostre città. Un appuntamento annuale dedicato inoltre alle realtà del TERZO SETTORE e

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:





## “Shared City \_dal gioco alla realtà” 5 e 6 febbraio 2020 MIND Milano Innovation District **HACKATHON**

dell'ECONOMIA CIVILE, START UP e IMPRESE SOCIALI, UNIVERSITA' e CENTRI DI RICERCA e IMPRESE PROFIT per condividere e approfondire nuovi scenari e tecnologie funzionali alla collaborazione, alla co-progettazione e alla creazione di soluzioni innovative per dar vita a città accoglienti, sostenibili ed efficienti per tutti. In un luogo, MIND, paradigma delle città del futuro.

32 ore non stop con differenti format di partecipazione innovativi e un grande coinvolgimento dei giovani e del pubblico.

Il Campus si inserisce nelle attività della Social Innovation Academy di Fondazione Triulza ed è stato ideato per coinvolgere e far incontrare mondi diversi:

- Studenti delle Scuole Secondarie di II grado, di corsi leFP e percorsi IFTS
- Studenti Universitari
- Nuove generazioni di Cooperatori
- Organizzazioni dell'Economia Civile
- Organizzazioni del Terzo Settore ed Enti Filantropici
- Università e Centri di Ricerca
- Aziende

### Obiettivi del Campus

- Coinvolgere le nuove generazioni nei processi di sviluppo e di rigenerazione urbana con approcci nuovi e attenti all'impatto sociale e ambientale.
- Contribuire dal basso alla creazione di città accoglienti, sostenibili ed efficienti per tutti.
- Promuovere i valori della cooperazione in ambiti legati alle nuove tecnologie e alle professioni del futuro.
- Stimolare la contaminazione e la co-progettazione tra mondi e settori diversi.
- Orientare e scoprire il ruolo delle nuove tecnologie nei diversi ambiti d'innovazione e d'impatto sociale.
- Creare alleanze virtuose tra cooperazione, imprese tecnologiche e organizzazioni del terzo settore.

Per gli studenti, il Social Innovation Campus si configura come un percorso di ORIENTAMENTO e di APPROFONDIMENTO sui temi dell'innovazione e dell'impatto sociale e ambientale, con un ricco palinsesto di iniziative tematiche e di format esperienziali, tra cui un Hackathon, pensati per coinvolgere le nuove generazioni anche nell'elaborazione di nuove idee e proposte progettuali partecipate.

## REGOLAMENTO HACKATHON

### 1- Obiettivi dell'Hackathon “Innovazioni per città accoglienti, sostenibili ed efficienti per tutti”

La sfida per ogni Team coinvolto sarà quella di sviluppare un Concept o un'Idea Progettuale di innovazioni (di processo, tecnologiche, di servizio ...) o applicazioni tecnologiche potenzialmente realizzabili e utili alla creazione di città accoglienti, sostenibili ed efficienti per tutti. Il progetto sarà presentato secondo le modalità che i gruppi riterranno più opportuna, sulla base delle loro capacità e competenze: dalla

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:





# “Shared City \_dal gioco alla realtà”

5 e 6 febbraio 2020

## MIND Milano Innovation District HACKATHON

presentazione multimediale in power point, allo sviluppo di applicazioni, alla realizzazione di video o game...

I Team potranno sviluppare il loro progetto in due modalità:

- nelle 32 ore non stop di durata del Campus (fino all’evento di premiazione e notte inclusa);
- oppure entro le ore 22.00 del 5 febbraio, con la consegna obbligatoria agli organizzatori del progetto definitivo, che non potrà essere più perfezionato o modificato. I Team che sceglieranno questa modalità dovranno lasciare la location entro le 22.00 del 5 febbraio e potranno rientrare dalle ore 9.00 del 6 febbraio per preparare la presentazione pubblica del loro progetto alla Giuria, visitare il Campus e assistere all’evento di premiazione.

L’iniziativa si configura come un’esperienza unica di partecipazione ad un laboratorio d’innovazione sociale con la possibilità di sviluppare alcune competenze importanti come la capacità di lavorare in gruppo e per progetti, con un rispetto delle consegne e dei tempi, di relazionarsi con professionalità diverse e di affrontare tematiche nuove e importante per il futuro delle nostre comunità.

### 2- Data e luogo dell’evento

L’Hackathon si svolgerà il 5 e 6 febbraio 2020 in MIND Milano Innovation District (area che ha ospitato Expo2015): Stazione Rho Fiera Milano, raggiungibile con la metropolitana M1, con le ferrovie e il passante ferroviario. I Team che partecipano al contest dovranno presentarsi sul luogo dell’evento alle ore 9.00 del 5 febbraio per procedere con la registrazione e avvio delle attività in programma che si svolgeranno fino alle ore 17.00 del 6 febbraio 2020.

### 3- Destinatari

L’Hackathon è aperto a tutte le classi quarte e quinte (o gruppi interclasse) delle Scuole Secondarie di Secondo grado, al quarto anno dei corsi leFPe e ai percorsi IFTS, di qualsiasi indirizzo, accompagnati almeno da un docenti del proprio istituto scolastico.

Sono esclusi dalla partecipazione studenti o persone che vogliono iscriversi in forma individuale.

### 4- Criteri di ammissione e regole di partecipazione

- La partecipazione all’Hackathon è completamente gratuita e la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.
- La partecipazione sarà consentita solo a team creati da una stessa classe o gruppi interclasse di uno stesso istituto scolastico composti da circa 20 componenti, accompagnati dai propri docenti.
- La partecipazione all’Evento implica, da parte di ciascun Partecipante, l’accettazione integrale e incondizionata di questo regolamento e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali.

d) Ogni team dovrà pre-registrarsi mediante il seguente link:

<https://www.pedagogia.it/digituslab/eventi/form-iscrizione-hackathon/>

compilare il modulo di iscrizione e accettare il Regolamento .

e) La registrazione all’Hackathon sarà attiva dal 20 novembre 2019 a venerdì 20 dicembre 2019.

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:



- f) La conferma della partecipazione sarà comunicata via mail all’indirizzo mail inserito in fase di registrazione. Con la predetta comunicazione verranno forniti tutti i dettagli dell’iniziativa e tutte le informazioni utili per raggiungere la location.
- g) L’ammissione dei team partecipanti alla competizione avverrà secondo il principio dell’ordine temporale di iscrizione e sarà riservata ad un numero massimo di 10 gruppi di circa 20 componenti (circa 200 studenti in tutto) e comunque sarà gestita compatibilmente alle esigenze logistiche ed organizzative. Nel caso in cui il numero di richieste superi i 10 gruppi, le successive iscrizioni saranno inserite in una lista di riserve.
- h) Ogni Scuola che effettua l’iscrizione garantisce che le informazioni fornite siano veritiere. L’ente promotore si riserva il diritto di richiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni dei partecipanti. L’ente promotore a sua insindacabile discrezione, può declinare la registrazione per qualsivoglia ragione, ivi inclusa l’eventuale dichiarazione, da parte del partecipante, di informazioni incomplete e/o inesatte o il mancato possesso dei requisiti per prendere parte alla competizione.
- i) In caso di disdetta da parte di uno dei 10 team iscritti si attingerà dalla lista di riserve, sempre secondo criterio temporale di iscrizione.

#### **5- Giuria e Valutazione**

I progetti presentati dai team partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito, la “Giuria”), composta da rappresentanti di promotori e partner che hanno promosso e sostenuto il Social Innovation Campus.

La Giuria valuterà i progetti, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri di valutazione: **Impatto:** utilità e valore del progetto (da 0 a 30 punti); **Fattibilità:** possibilità di essere realizzato e implementato (da 0 a 30 punti); **Creatività e innovatività del progetto** (da 0 a 20 punti); **Presentazione:** chiarezza e completezza della presentazione del progetto (da 0 a 20 punti).

I membri della Giuria attribuiranno ad ogni progetto un punteggio da zero a cento (e.g. dove cento esprime la valutazione massima). Dopo l’attribuzione del punteggio, la Giuria decreterà la classifica finale dei progetti.

I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria è sovrana, ma motiverà 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.

#### **6- Benefit per i partecipanti e Premio**

Al termine dell’Evento saranno annunciati i due Team vincitori, primo e secondo classificati, ai quali sarà assegnato un premio di:

- 2.500 euro per il Team primo classificato;
- 1.000 euro per il Team secondo classificato;

I membri del Team vincitore non potranno contestare il premio assegnato per nessun motivo. Null’altro, in aggiunta, è dovuto. Il premio sarà erogato entro 30 giorni dalla fine dell’evento.

I premi verranno attribuiti alle scuole di appartenenza dei Team vincitori e saranno destinati all’acquisto di beni, servizi o attività didattiche, culturali o laboratoriali proposte dagli stessi Team vincitori. I Promotori richiederanno ai Team di documentare l’utilizzo del premio.

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:





## “Shared City \_dal gioco alla realtà” 5 e 6 febbraio 2020 MIND Milano Innovation District **HACKATHON**

Tutti i dieci Team partecipanti all’Hackathon saranno omaggiati con una multifunzione EcoTank 3750 gentilmente donata da Epson.

Non si esclude la possibilità di assegnare altri premi (in servizi, materiali o attrezzature fornite da eventuali sponsor) ai team partecipanti.

L’organizzazione offrirà i tre pasti principali (due pranzi e una cena) ad esclusione della colazione.

A norma dell’art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l’Evento non costituisce un concorso od operazione a premio ed è escluso dall’applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o idee per le quali il conferimento del premio rappresenta il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell’interesse della collettività.

### **7- Supporto Fornito ai team partecipanti**

In sede di Hackathon, i Team faranno riferimento alle indicazioni dei tutor di Stripes Digitus Lab incaricati dagli organizzatori di fornire supporto tecnologico, gestire il programma di attività previsto per i gruppi, organizzare la logistica e i flussi dei partecipanti.

Durante lo svolgimento dell’evento saranno presenti dei mentor, con specifiche competenze, che daranno supporto contenutistico e tecnico ai partecipanti durante le due giornate (escluse le ore notturne).

Nell’area saranno predisposti dieci spazi di lavoro (con connessione wi-fi e materiale utile per lo svolgimento del lavoro ad esclusione dei PC) e alcune aule digitali che i Team potranno utilizzare per perfezionare il loro progetto.

I Team iscritti riceveranno a Gennaio 2020 materiali di approfondimento su diverse tematiche inerenti al tema del Hackathon, al fine di potersi preparare al meglio in vista dell’evento.

L’organizzazione offrirà i tre pasti principali (due pranzi e una cena) ad esclusione della colazione.

Il Campus prevede un’area relax e un’area ristoro che funzionerà in modo continuativo (escluse le ore notturne).

I Team partecipanti avranno anche a disposizione un’area per passare la notte all’interno del Campus.

### **8- Materiale Richiesto ai partecipanti**

Ogni Team dovrà presentarsi fornito di almeno due PC, sui quali saranno presenti le applicazioni ed i software che ritengono più opportuni per lo sviluppo e la presentazione finale del progetto. Ricordarsi di portare i cavi e le attrezzature necessarie per il funzionamento del PC che sarà utilizzato.

Ogni persona del team dovrà portare un sacco a pelo, materassino e l’occorrente per passare la notte all’interno del Campus.

### **9- Svolgimento dell’Hackathon**

L’Hackathon si svolgerà a MIND Milano Innovation District, il 5 e 6 febbraio 2020, nei seguenti orari: dalle Ore 9:00 di mercoledì 5 febbraio alle Ore 17.00 circa di giovedì 6 febbraio.

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:





# “Shared City \_dal gioco alla realtà”

5 e 6 febbraio 2020  
MIND Milano Innovation District  
**HACKATHON**

Agenda da rispettare

Giovedì 5

- Ore 09.00 - 9.30: ingresso, registrazione e accoglienza dei Team partecipanti.
- Ore 10.00 – 11.30: partecipazione all’evento di apertura sugli obiettivi del Campus e lancio dell’Hackathon, con le ultime comunicazioni e input a sorpresa per la realizzazione del progetto

Dalle ore 11.30 di Giovedì 5: Si progetta! Da questo momento ogni team dovrà organizzarsi, sfruttando il supporto dei mentori e le varie opportunità fornite dal campus, al fine di completare la sfida nel miglior modo possibile. E’ previsto un periodo di lavoro Non-stop fino alla presentazione del progetto, Notte Inclusa!

- Ore 22.00: consegna dei progetti definitivi da parte dei Team che decideranno di lasciare la location dell’Hackathon durante la notte e che rientreranno dalle ore 9.00 del 6 febbraio per preparare la presentazione pubblica del loro progetto alla Giuria, visitare il Campus e assistere all’evento di premiazione.

Venerdì 6

- Ore 12.00: consegna di tutti i progetti elaborati dai Team alla Giuria per l’analisi utile alla valutazione.
- Ore 15.30: inizio delle presentazioni pubbliche dei progetti. Ogni Team verrà invitato a presentare il lavoro pubblicamente connettendo il proprio PC al proiettore. Ogni Team avrà a disposizione 3 minuti massimo di tempo per la sua presentazione.
- Ore 16.30: evento di premiazione.

Durante lo svolgimento dell’Hackathon nel Campus saranno in mostra progetti, ausili, tecnologie e applicazioni, nonché workshop e interventi da parte di esperti sui temi dell’innovazione sociale, dai quali gli studenti potranno prendere spunto per lo sviluppo dei loro progetti.

A proprio insindacabile giudizio, l’organizzazione promotrice si riserva la facoltà di cambiare giorni, orari, durata e sede dell’evento nonché di cancellarlo - se le circostanze lo richiedono, a fronte di esigenze tecniche e organizzative - senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo alla stessa. Qualsiasi modifica verrà notificata ai partecipanti già iscritti via e-mail.

## 10- Obblighi e responsabilità dei partecipanti

L’Hackathon viene inteso come un evento di cui ciascun partecipante si obbliga a rispettare il Regolamento ed espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo del progetto di qualsiasi altro Team è proibita e punita con l’esclusione. L’ente promotore, a proprio insindacabile giudizio, si riserva il diritto di squalificare ed escludere dall’Hackathon qualsiasi Team che non rispetti 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:

- Rispettare gli altri Partecipanti;
- Non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- 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;
- Evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- Non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:



- Rispettare le norme di privacy.

Ciascun partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l’attrezzatura e gli effetti personali portati all’Hackathon. I promotori non possono essere ritenuti responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento all’attrezzatura e/o agli effetti personali di un partecipante.

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

Con l’accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all’Hackathon ciascun partecipante si impegna, con la massima cura e diligenza e per tutta la sua durata, a utilizzare i locali in cui si svolgerà l’evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte dei promotori e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita al fine di garantire la sicurezza e l’incolumità di tutti i partecipanti.

#### **11- Limitazione di Responsabilità**

I promotori non saranno ritenuti responsabili per la mancata ricezione o per la ricezione incompleta della registrazione elettronica, per qualsivoglia ragione. Si ricorda, a tal proposito, ai partecipanti che la rete internet può essere soggetta a difficoltà tecniche che possono causare rallentamenti o rendere impossibile qualsiasi connessione. I promotori non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi problema riscontrato nell’accesso ad internet durante lo svolgimento dell’Hackathon.

Ciascun partecipante si obbliga a partecipare all’Hackathon a suo proprio rischio; è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. I promotori non saranno ritenute responsabili a tale proposito, né per l’eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l’intrusione di terzi nella dotazione informatica del partecipante.

I promotori non saranno ritenute responsabili per qualsiasi danno causato ai partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

#### **12- Diritti di proprietà intellettuale**

- Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai partecipanti dai promotori prima e durante l’Hackathon rimangono nell’esclusiva proprietà, rispettivamente, dei promotori. Ciascun partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.
- L’autorizzazione concessa ai partecipanti di utilizzare i dati forniti dai promotori è limitata alla durata dell’Hackathon. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell’Hackathon è soggetto a preventivo, separato accordo, concluso tra i promotori 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 i

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:



promotori da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

- I promotori riconoscono ai Team e ai singoli partecipanti i diritti di proprietà 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, incluso il pagamento di ogni commissione o costo sostenuto.
- I partecipanti prendono atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei progetti presentati nell'ambito dell'Evento e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente 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. I promotori non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso 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, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Fondazione Triulza e i suoi partner a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

### 13- Privacy, autorizzazione ed utilizzo dell'immagine

- Ai sensi della normativa sulla Privacy art. 13 del Regolamento UE 2016/679, l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon comporta da parte dei partecipanti, l'autorizzazione al trattamento, con mezzi informatici e non, dei dati personali ed alla loro utilizzazione da parte dei promotori di questa iniziativa per lo svolgimento degli adempimenti inerenti alla partecipazione all'Hackathon. I dati personali, potranno inoltre essere utilizzati per consentire le comunicazioni sull'esito della gara, la consegna dei premi e di altre iniziative di interesse per le scuole partecipanti. I dati raccolti potranno essere visionati, modificati, aggiornati o cancellati in qualsiasi momento contattando Fondazione Triulza, il Titolare del Trattamento dei dati in qualità di segreteria organizzativa dell'Hackathon, con sede legale in Via Bernardino Luini 5, 20123 Milano. Ulteriori informazioni sono riportate nell'Informativa relativa al trattamento dei dati personali dell'Hackathon messa a disposizione nella pagina web dedicata all'iniziativa.
- Ciascun partecipante acconsente ed autorizza Fondazione Triulza, 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'Hackathon e al Social Innovation Campus con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'evento o a qualsivoglia sito internet di Fondazione Triulza e i suoi partner, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo, entro il limite massimo di 5 anni dalla data di chiusura dell'Hackathon.
- Per i membri dei Team minorenni, sarà obbligatoria la consegna il 5 febbraio della “liberatoria per l'utilizzo delle immagini di minorenni partecipanti” disponibile sul sito [www.fondazionetriulza.org](http://www.fondazionetriulza.org), firmata da entrambi i genitori.

### 14- Accettazione del regolamento dell'Hackathon

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:





**“Shared City \_dal gioco alla realtà”**  
*5 e 6 febbraio 2020*  
MIND Milano Innovation District  
**HACKATHON**

La registrazione, l’adesione e la partecipazione all’Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei partecipanti.

**15- Il presente Regolamento è disponibile sul sito di Fondazione Triulza**

Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dai promotori e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito [www.fondazionetriulza.org](http://www.fondazionetriulza.org). 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’Hackathon.

Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra i promotori e i partecipanti e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

**16- Legge applicabile e risoluzione delle Controversie**

Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana. Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente Contratto, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.

Milano, 20 novembre 2019

Fondazione Triulza  
Segreteria organizzativa Social Innovation Campus  
Tel. 02-39297777  
[www.fondazionetriulza.org](http://www.fondazionetriulza.org)

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:

