

## DIGITALMEET AWARD

### REGOLAMENTO

#### ART. 1 – L’iniziativa

DIGITALmeet è un evento promosso da Fondazione Comunica e da Talent Garden Padova (Soggetti Promotori) e si terrà **dal 19 al 22 ottobre 2017**.

DIGITALmeet mira a diffondere la cultura del digitale ed è un’occasione di aggregazione, di stimolo e di promozione all’attenzione all’uso del digitale come mezzo per migliorare la qualità della nostra vita.

Per festeggiare il traguardo dei cinque anni dalla prima edizione, DIGITALmeet ha organizzato **DIGITALmeet Award** (Premio), un premio dedicato a tutti gli innovatori del digitale.

L’obiettivo di questo Premio è quello di individuare e valorizzare i migliori progetti di innovazione contribuendo a:

- valorizzare nuove idee e soluzioni per la realizzazione di progetti di innovazione digitale (in ambito business, istituzionale, associativo, etc.)
- diffondere e promuovere l’innovazione portata dal mondo digitale
- sostenere le migliori best-practices nelle attività di digitalizzazione

#### ART. 2 – Categorie

Ogni progetto (Progetto) dovrà essere candidato in una delle seguenti quattro categorie, che corrispondono alle quattro anime ispiratrici di DIGITALmeet:

##### **1) SCOPRI - La rivoluzione digitale è già arrivata ma bisogna saperla scoprire.**

Rientrano in questa categoria progetti che fanno:

- alfabetizzare cittadini, imprese o PA nel settore digitale
- raccontare le opportunità offerte dal digitale
- effettuare un’opera di evangelizzazione digitale e divulgare ai cittadini i segreti del digitale

##### **2) USA - Toccare con mano la digital transformation è uno dei modi migliori per coglierne il potenziale.**

Rientrano in questa categoria progetti che fanno:

- fare dell'esperenzialità il loro leitmotiv
- progettare e definire l'esperienza dell'utente all'interno di spazi complessi, virtuali e fisici
  
- rendere accessibili ed utilizzabili da determinate categorie di soggetti gli strumenti messi a disposizione dal mondo digitale

**3) CREA - La rivoluzione digitale ha permesso di concepire nuovi rapporti economici e nuove occasioni di business per attori privati e pubblici.**

Rientrano in questa categoria progetti che fanno:

- sfruttare la sharing economy e sviluppare progetti innovativi utilizzando nuovi spazi di lavoro (es. coworking, fablab)
- applicare a imprese strutturate approcci o metodi innovativi (es. progetti di Open Innovation etc.)
- avviare collaborazioni innovative grazie alle opportunità offerte dal mondo digitale

**4) SOGNA - "Se puoi sognarlo, puoi farlo". Grazie alle opportunità della rivoluzione digitale molti sogni diventano velocemente realtà.**

Rientrano in questa categoria progetti che fanno:

- studiare nuove opportunità che la rivoluzione digitale potrà offrire domani
- osare e intendono presentare un progetto visionario con ricadute positive per il territorio, l'occupazione etc.
- anticipare i trend del mercato digitale.

Scelta la categoria ispiratrice tra le quattro indicate sopra, il progetto dovrà specificare **classe tecnologica** e **settore** di riferimento tra quelli indicati:

**Classe tecnologica:**

- IoT
- Digital technology platform
- Intelligent apps
- Virtual reality
- Augmented reality
- Cloud computing
- Artificial Intelligence
- Advanced Machine Learning
- Altro

**Settore:**

- Marketing e comunicazione
- Telecomunicazioni
- Design
- Entertainment
- Formazione
- Manifatturiero
- Sanità
- No profit/sociale
- Fashion e retail
- Servizi di pubblico interesse
- Viaggi e trasporti
- Altro

**ART. 3 – Modalità e regole di partecipazione**

La partecipazione al Premio è gratuita.

Possono partecipare i seguenti soggetti:

- persone fisiche, singolarmente o in team che abbiano compiuto i 18 anni d'età;
- imprese regolarmente iscritte al registro delle imprese (italiane o estere);
- startup innovative regolarmente costituite e iscritte nell'apposita sezione speciale del Registro delle Imprese ex. art. 25, comma 8, D.L. n. 179/2012;
- associazioni, fondazioni e altri soggetti giuridici a carattere no profit.

Ogni soggetto potrà candidare più Progetti purché si tratti di progetti già realizzati.

Per partecipare al Premio è necessario:

- registrarsi online, indicando negli appositi moduli i dati richiesti seguendo le istruzioni riportate (anagrafica del referente e breve descrizione del progetto)
- caricare sul sito del DIGITALmeet il proprio progetto, indicando la categoria ispiratrice, la classe tecnologica e il settore di riferimento. Il progetto dovrà contenere le seguenti indicazioni di massima:
  - descrizione della problematica e della soluzione identificata
  - breve descrizione della soluzione tecnologica
  - identificazione delle potenzialità, dei benefici e delle ricadute

In aggiunta alla documentazione sopra richiesta, da ritenersi obbligatoria per partecipare al Premio, è possibile allegare un **video** di presentazione del progetto, della durata non superiore a 1 minuto, da caricare on-line insieme alla documentazione indicata.

Termine per la presentazione delle candidature: **11 ottobre 2017**.

#### **ART. 4 – Valutazione dei progetti e termini**

Ai fini dello svolgimento delle attività di selezione verrà costituita un'apposita Giuria che effettuerà, per ciascuna delle quattro categorie del Premio, la valutazione e la selezione dei progetti finalisti e vincitori.

La Giuria sarà suddivisa in:

- 1) **Giuria web:** composta da una rosa di utenti e utilizzatori del web, che abbiano cittadinanza italiana, abbiano compiuto la maggior età e soddisfino i criteri socio-professionali individuati dai soggetti promotori
- 2) **Giuria tecnica:** formata da imprenditori, professionisti ed esperti di innovazione digitale

Il processo di valutazione prevede tre fasi:

- 1) selezione dei progetti finalisti (entro il **12 ottobre 2017**)
- 2) valutazione dei progetti vincitori (il **13 ottobre 2017**)
- 3) premiazione dei progetti vincitori durante un evento dedicato del DIGITALmeet il **20 ottobre 2017**

Una volta che i Soggetti Promotori avranno verificato la completezza dei materiali caricati, sulla base delle informazioni inviate e dei criteri di valutazione sotto specificati, la Giuria web selezionerà i progetti finalisti, e identificherà per ciascuna delle quattro categorie i 3 progetti finalisti.

Successivamente, i progetti finalisti identificati dalla Giuria web, saranno sottoposti alla valutazione finale della Giuria tecnica che identificherà i progetti vincitori, i quali parteciperanno all'evento di premiazione che si terrà il 20 ottobre 2017.

All'esito delle fasi di selezione e valutazione tutti i progetti riceveranno comunicazione all'indirizzo di posta elettronica indicato nei moduli di partecipazione. Non saranno tuttavia forniti giudizi qualitativi sui singoli progetti candidati.

I **criteri di valutazione** che verranno utilizzati dalla giuria saranno

- Creatività e innovatività del progetto
- Potenzialità di mercato
- Sostenibilità e replicabilità
- Fattibilità

- Benefici apportati al target di riferimento
- Caratteristiche del team

Per ciascun criterio sarà assegnato un **punteggio da 0 a 10**. Passeranno alla fase finale i tre progetti di ciascuna categoria con il punteggio complessivo più elevato.

#### **ART. 5 – Premi e premiazione**

Per ciascuna delle quattro categorie ispiratrici la Giuria identificherà un unico progetto vincitore secondo la procedura e sulla base dei criteri indicati all'art. 4. Ciascun soggetto vincitore vincerà un **viaggio a Barcellona** con visita all'Università - Campus BES Lasalle e alla sede di Talent Garden Barcellona.

Sarà inoltre attribuito un Premio speciale **Digital Ambassador dell'anno**, al miglior soggetto che ha saputo con il proprio progetto dare particolare valore alla comunicazione digitale.

A discrezione della giuria, potranno essere istituiti altri premi a partecipanti particolarmente meritevoli.

La premiazione avverrà durante un momento ad hoc nel corso del DIGITALmeet 2017 e si terrà il **20 ottobre 2017**. I finalisti saranno chiamati a presentare i loro progetti alla presenza della Giuria tecnica.

Il programma dell'evento di premiazione sarà inserito nel calendario degli eventi DIGITALmeet 2017 e pubblicato nell'apposita sezione dedicata del sito <http://digitalmeet.it/>

Poiché DIGITALmeet è un luogo di eventi, approfondimenti legati al mondo del digitale, dell'ICT e del web e soprattutto di networking, i progetti finalisti potranno partecipare ad eventi e iniziative riservate con importanti figure del mondo imprenditoriale a cui potranno presentare il proprio Progetto.

#### **ART. 6 - Garanzie e manleva dei partecipanti**

Ciascun partecipante dichiara e garantisce che il Progetto:

- è un'opera originale, di cui il team dispone dei relativi diritti di proprietà intellettuale;
- non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di titolarità 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;
- 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;
- non costituisce l'oggetto di contratto con terzi;

- non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dei Soggetti Promotori e dei partner o di qualunque altra persona o società;
- non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (includere 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;
- non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona fisica;
- non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

I partecipanti dichiarano espressamente per sé e per i loro aventi causa di manlevare e tenere indenne, integralmente i Soggetti Promotori da qualsivoglia rivendicazione, pretesa risarcitoria o richiesta di danno avanzata da qualunque terzo, per la violazione di una delle disposizioni di cui al presente articolo, per il termine massimo per legge consentito.

#### **ART. 7 - Proprietà intellettuale**

La proprietà intellettuale dei Progetti è dei soggetti che li hanno sviluppati e presentati. Ciascun partecipante si assume l'onere e la piena responsabilità della tutela degli aspetti inventivi e/o originali attraverso i mezzi che ritiene più idonei.

Fermo restando quanto sopra, con la partecipazione al Premio, il soggetto proponente autorizza i Soggetti Promotori a:

- utilizzare il suo nome, denominazione sociale, la sua immagine così come il nome, l'immagine e i segni identificativi del Progetto, per finalità promozionali e pubblicitarie;
- pubblicare il Progetto e i relativi materiali su qualsiasi sito internet riconducibile ai Soggetti Promotori o su siti di terzi autorizzati dai Soggetti Promotori;
- esporre e rappresentare il Progetto e i relativi materiali in occasione di congressi, convegni, seminari o simili;
- divulgare a terzi eventualmente interessati a investire o contribuire in qualsiasi modalità allo sviluppo, commercializzazione e utilizzazione economica del Progetto.

#### **ART. 8 - Condizioni Generali**

I Soggetti Promotori si riservano il diritto di cancellare, modificare o sospendere, in tutto in parte ed in qualsiasi momento, il Premio, così come ogni suo contenuto, aspetto o criterio selettivo, o di selezionare un numero di Progetti finalisti inferiore a quello inizialmente previsto, a sua esclusiva discrezione previa comunicazione delle modifiche sul sito del DIGITALmeet.

I Soggetti Promotori si riservano il diritto, a loro esclusiva discrezione, di squalificare qualsiasi partecipante che:

- tenti di manomettere il processo di iscrizione o il funzionamento del Premio;
- agisca in violazione del presente Regolamento;
- si comporti in modo inappropriato, antisportivo e contrario all'interesse di un sereno e corretto svolgimento del Premio.

In nessuna circostanza la presentazione dell'application e/o del Progetto, la selezione ed aggiudicazione del Premio sarà intesa o potrà essere interpretata come offerta o contratto di lavoro da parte dei Soggetti Promotori. In nessun caso, il DIGITALmeet award e il relativo Regolamento possono essere intesi e/o interpretati come un'offerta al pubblico ai sensi dell'art. 1336 c.c.

#### **ART. 9 - Veridicità delle Informazioni**

I partecipanti garantiscono che tutte le informazioni, i dati e, più in generale, ogni altro materiale fornito ai Soggetti Promotori nell'application e/o in qualsiasi altra fase del Premio, sono accurate, corrette, veritiere e complete. I partecipanti si assumono quindi la piena ed esclusiva responsabilità di ogni violazione della predetta dichiarazione.

#### **ART. 10 - Efficacia**

Le obbligazioni contenute nel Regolamento avranno efficacia dal momento della presentazione dell'application e rimarranno in vigore fino al termine del Premio.

#### **ART. 11 - Foro Competente**

Qualunque controversia dovesse sorgere in relazione al Regolamento, incluse le controversie relative alla sua validità, interpretazione, esecuzione, cessazione o adempimento, saranno di esclusiva competenza del Foro di Padova, ogni altro Foro concorrente escluso.

#### **ART. 12 - Informativa sul trattamento dei dati personali**

I dati acquisiti verranno trattati con modalità manuale e informatica e saranno utilizzati esclusivamente per le finalità relative al procedimento per il quale gli stessi sono stati comunicati, secondo le modalità previste dalle leggi e dai regolamenti applicabili.

Ai sensi del D.lgs. n. 196 del 30 giugno 2003 "Codice in materia di protezione dei dati personali" si informa che tutti i dati personali che verranno in possesso dei Soggetti Promotori e dei soggetti eventualmente incaricati della raccolta e dell'istruttoria delle candidature saranno trattati esclusivamente per le finalità del presente Premio e nel rispetto dell'art. 13 della sopraccitata legge.

Il partecipante autorizza i Soggetti Promotori a comunicare i propri dati personali ai partner e ai propri fornitori, purché situati all'interno dell'UE.

I dati forniti saranno trattati dai Soggetti Promotori, quali titolari, e dai soggetti incaricati della selezione dei beneficiari. Il conferimento dei dati è obbligatorio ai fini dello svolgimento delle istruttorie per la selezione dei progetti e l'assegnazione del premio. L'eventuale mancato conferimento comporta la decadenza del diritto al beneficio.

Tutte le informazioni e i documenti caricati sul sito <http://digitalmeet.it/> dai partecipanti sono da considerarsi informazioni riservate. Le parti si impegnano a non utilizzare le informazioni riservate fornite dell'altra parte per nessuno scopo eccetto quello del presente Regolamento.

I dati personali forniti dal partecipante per la partecipazione al Premio verranno trattati dai Soggetti Promotori per l'organizzazione, la registrazione, la selezione e qualsiasi altra attività necessaria esclusivamente ai fini dello svolgimento del Premio.

I suddetti dati verranno trattati sia manualmente sia attraverso strumenti informatici e/o telematici e comunque con modalità atte a garantire la sicurezza e la riservatezza dei dati stessi.

Il titolare dei suddetti trattamenti è il Dr. Pierluigi Ancilotto, in qualità di legale rappresentante di Talent Garden Padova S.r.l. con sede legale in Padova, Via Croce Rossa, 36.

Il conferimento dei dati personali per la finalità di cui al presente Regolamento è obbligatorio per poter accedere all'Evento.

Il partecipante autorizza Talent Garden Padova a comunicare i propri dati personali ai partner e ai propri fornitori, purché situati all'interno dell'UE.

Ai sensi degli art. 7 del d.lgs. 196/2003 il partecipante potrà richiedere in qualsivoglia momento la conferma dell'esistenza, l'aggiornamento, la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei propri dati personali, mandando una specifica richiesta via email al titolare del trattamento sopra indicato.

### **ART. 13 - Contatti**

Per informazioni relative al contenuto del DIGITALmeet Award e alle modalità di presentazione della domanda di partecipazione:

- **e-mail:** [digitalmeet@digitalmeet.it](mailto:digitalmeet@digitalmeet.it)

- **tel:** 049 774 724