

# REGOLAMENTO DELL' ANDROID UNIVERSITY HACKATHON

## 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"), promuove un'attività didattica di abilità e competenza tecnico/scientifica ("l'Hackathon") finalizzata alla creazione di una "Applicazione" su temi che verranno comunicati ai partecipanti prima dell'inizio dell'Hackathon medesimo. La partecipazione all'Hackathon è gratuita e riservata agli studenti e dottorandi dell'Università.

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

La partecipazione è riservata ai soggetti che soddisfino tutti i seguenti requisiti: (a) il partecipante dovrà essere maggiorenne al momento dell'iscrizione all'Hackathon; (b) il partecipante deve risiedere abitualmente in Italia; (c) il partecipante non è dipendente, stagista, collaboratore o è titolare di cariche ufficiali presso Google Ireland Limited, con sede in Gordon House, Barrow Street, Dublino 4, Irlanda ("Google") o qualsiasi altra 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) coloro che hanno accettato il presente Regolamento ("Regolamento"), accessibile presso il sito [www.dii.univpm.it](http://www.dii.univpm.it).

Google, in qualità di sponsor 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. L'Università si riserva il diritto di escludere alcuni Partecipanti, in ogni caso in cui sia ragionevole ritenere che tali persone abbiano violato il presente Regolamento.

#### 2. Oggetto della Hackathon

L'Hackathon ha lo scopo di promuovere la creatività e le abilità tecniche/scientifiche dei Partecipanti invitandoli a creare delle applicazioni originali su piattaforma Android ("Applicazioni"). Tali Applicazioni dovranno essere presentate alla giuria al termine dell'Hackathon.

#### 3. Date dell'Hackathon

L'Hackathon si terrà in data 23 e 24 Maggio 2013.

La valutazione delle Applicazioni avverrà in data 24 maggio 2013 e la comunicazione dei vincitori avverrà al termine della presentazione degli Hack da parte dei Partecipanti.

#### 4. Condizioni per la partecipazione all'Hackathon

Non è necessario effettuare alcun acquisto per poter partecipare all'Hackathon. Il modulo di Partecipazione dovrà essere compilato da ciascun Partecipante e dovrà essere consegnato 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, ed inoltre che l'Università e Google non dovranno sostenere alcuna spesa nei confronti di persone o altre entità in ragione dell'utilizzo o dello sfruttamento dell'Applicazione o di qualunque altro diritto legato all'Applicazione; (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 di Google 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 (incluse 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' ANDROID UNIVERSITY HACKATHON**

## **DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE**

### **UNIVERSITÀ POLITECNICA DELLE MARCHE**

#### **6. Valutazione delle Applicazioni**

Tutte le Applicazioni saranno valutate al termine dell'Hackathon da una giuria composta da quattro rappresentanti dell'Università, 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 presentata;
- qualità grafica;
- qualità implementazione;
- presentazione dell'Applicazione alla giuria;
- potenziale impatto economico;

La migliore Applicazione dell'Hackathon parteciperà ad un'ulteriore fase di valutazione a livello nazionale congiuntamente alle Applicazioni selezionate dalle altre università partecipanti.

#### **7. Dati personali**

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

#### **8. 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 La Università e Google, incluse le società dei rispettivi gruppi societari, 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 di Google e dell'Università, o di ogni altra responsabilità la cui esclusione non è consentita dalla legge).

#### **9. 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 di Google.

#### **10. Legge applicabile**

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