

**REGOLAMENTO**  
**Maratona Informatica**  
**dell'Università degli Studi di Udine**  
**29 e 30 maggio 2019**

**1) Finalità e organizzatori**

L'Università degli Studi di Udine, con sede in Udine, Via Palladio 8 (di seguito anche "Università"), insieme alla Fondazione Friuli, promuove un evento denominato "Maratona Informatica", finalizzato a favorire l'inserimento lavorativo di personale in ambito *Information Technology* (IT) nelle imprese, mettendo in contatto aziende che offrono posizioni lavorative nell'ambito informatico con studenti, laureati o esperti del settore.

Concorrono all'organizzazione e supportano l'iniziativa anche aziende (di seguito "Sponsor") interessate a venire in contatto con giovani promesse del settore *Information & Communication Technology* (ICT).

L'evento si terrà il 29 e 30 maggio 2019, nell'ambito del festival "Conoscenza in Festa" (<https://www.uniud.it/it/ateneo-uniud/ateneo-uniud/conoscenza-in-festa>).

L'iniziativa si inserisce anche nel programma di attività organizzate per celebrare i 40 anni dall'attivazione dei Corsi di Informatica dell'Ateneo friulano.

La Maratona Informatica è una competizione tra studenti, laureati e appassionati di informatica che si vogliono cimentare, in un arco di 24 ore, nella risoluzione di problematiche aziendali presentate dagli *sponsor* sotto forma di sfide informatiche. La formula dell'evento prende spunto dagli *Hackathon*, grandi *convention* di programmatori, sviluppatori, esperti e operatori della programmazione e del *web* che, per un tempo definito (in genere uno-due giorni), si riuniscono in cerca della soluzione a un problema informatico.

**2) Destinatari dell'iniziativa e iscrizioni**

La partecipazione alla Maratona Informatica è gratuita e riservata alle seguenti categorie di soggetti:

- a) studenti delle scuole superiori (classi quarte e quinte) del FVG (Categoria *Juniors*);
- b) studenti e laureati dell'Università di Udine e in generale tutte le persone maggiorenni, non appartenenti alla Categoria *Juniors*, appassionate di informatica con buone competenze in materia ICT (Categoria *Seniors*).

I partecipanti devono aver compiuto 16 anni di età alla data di chiusura delle iscrizioni.

L'iscrizione deve avvenire entro il 22 maggio 2019 compilando *on line* il *form* disponibile al [link https://www.uniud.it/it/servizi/impresecareercenter/ulteriori-approfondimenti/MaratonaInformatica-informatica/ulteriori-approfondimenti/iscrizione-alevento](https://www.uniud.it/it/servizi/impresecareercenter/ulteriori-approfondimenti/MaratonaInformatica-informatica/ulteriori-approfondimenti/iscrizione-alevento).

I partecipanti minorenni dovranno presentarsi all'avvio delle attività con la stampa del modulo di conferma dell'iscrizione debitamente sottoscritto da almeno un genitore esercente la potestà genitoriale, con allegata copia del documento di identità del firmatario.

La presenza dei partecipanti è obbligatoria in ogni momento e fase dell'evento, compreso l'avvio dello stesso; eventuali assenze non saranno in nessun modo giustificate e non sarà inoltre possibile delegare alcuna attività.

Successivamente all'iscrizione, la partecipazione si perfeziona in occasione della presentazione delle sfide, con le modalità e secondo quanto indicato nel programma pubblicato sul sito: <https://www.uniud.it/it/servizi/impresecareercenter/ulteriori-approfondimenti/MaratonaInformatica-informatica>

I partecipanti potranno concorrere singolarmente o in gruppi di massimo 4 persone. L'iscrizione dovrà comunque essere effettuata a livello di singoli individui e tutti i componenti del gruppo dovranno essere iscritti

entro i termini previsti, a pena di esclusione del singolo componente. La formazione dei gruppi di lavoro andrà segnalata in occasione del primo evento di presentazione delle sfide, come indicato sopra.

L'iscrizione implica l'accettazione, totale e incondizionata, del presente Regolamento.

L'ammissione dei partecipanti alla competizione avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di iscrizione e sarà riservata ad un numero massimo di 80 persone. L'organizzazione si riserva la facoltà di ammettere eventuali partecipanti in sovrannumero in funzione di eventuali sopravvenute disponibilità logistiche.

L'Università, in qualità di organizzatrice della Maratona Informatica, si riserva il diritto di verificare l'idoneità dei partecipanti e di pronunciarsi in merito a qualsiasi controversia, in qualsiasi momento, relativa alla Maratona Informatica, compresa l'ammissione alla competizione.

I partecipanti alla Maratona Informatica prendono atto che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto di ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.

### **3) Oggetto della Maratona Informatica**

La Maratona Informatica stimola la creatività e le competenze tecnico-organizzative dei partecipanti, anche favorendo dinamiche di *team*, mediante lo sviluppo delle soluzioni alle sfide in gruppi di lavoro.

Durante l'evento verranno testate le competenze dei partecipanti attraverso lo sviluppo di un progetto che si dovrà concretizzare in un'idea che risolva in modo innovativo una delle sfide proposte dagli organizzatori e dagli *sponsor*. Le sfide saranno incentrate su tematiche ICT legate a *Industry 4.0*.

I risultati delle attività dei partecipanti saranno presentate alla giuria al termine della Maratona Informatica.

### **4) Svolgimento della Maratona Informatica**

La Maratona Informatica si terrà nei giorni 29 e 30 maggio 2019. Gli iscritti riceveranno una *email* di dettaglio con luoghi e orari di convocazione. Gli iscritti che non si presenteranno a entrambe le giornate, nelle varie fasi delle stesse, saranno automaticamente esclusi dalla competizione.

In data 29 maggio verrà avviato l'evento attraverso la presentazione da parte degli *sponsor* delle sfide tra le quali i partecipanti potranno scegliere quale affrontare. Contestualmente, qualora lo desiderassero, i partecipanti potranno costituirsi in gruppi di lavoro (max 4 partecipanti per gruppo), dandone comunicazione all'organizzazione. I gruppi possono essere costituiti solo da partecipanti appartenenti alla medesima categoria. Verrà dato inoltre il via ufficiale ai lavori. (Durata prevista: 2 ore).

In data 30 maggio i partecipanti si ritroveranno negli spazi messi a disposizione dall'Università per proseguire le attività di sviluppo delle soluzioni iniziate il giorno precedente, fino allo scadere del tempo a disposizione. (durata prevista: circa 9 ore).

Gli spazi saranno dotati di connessione *wi-fi*. L'organizzazione declina ogni responsabilità imputabile a malfunzionamenti della rete.

I partecipanti dovranno essere forniti di dotazione informatica propria. L'Organizzazione non metterà a disposizione attrezzature o altro materiale informatico (quale ad esempio pc, stampati, memorie esterne, ecc.) se non quello non ordinario strettamente e specificatamente necessario alla soluzione della sfida.

Verranno diffusi *on line* preventivamente all'evento gli *abstract* di ciascuna sfida dove saranno illustrati il tema generale della sfida, le competenze di base richieste ed eventuale *hardware* e *software* di cui i partecipanti dovranno dotarsi autonomamente e/o messi a disposizione dall'Organizzazione. A chiusura dei lavori, i partecipanti dovranno presentare alla giuria i propri risultati. L'organizzazione metterà a disposizione un sistema di proiezione.

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione alla Maratona Informatica, ciascun partecipante si impegna per tutta la durata della stessa ad utilizzare gli spazi in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messe a disposizione, con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste dall'Università e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose.

## 5) Premi

Ai primi tre progetti classificati di ciascuna categoria, selezionati ad insindacabile giudizio dalla Giuria, verranno assegnati i seguenti premi:

per la categoria a)

primo premio: buono del valore di € 500,00 (euro cinquecento/00)

secondo premio: buono del valore di € 300,00 (euro trecento/00)

terzo premio: buono del valore di € 200,00 (euro duecento/00)

per la categoria b)

primo premio: buono del valore di € 500,00 (euro cinquecento/00)

secondo premio: buono del valore di € 300,00 (euro trecento/00)

terzo premio: buono del valore di € 200,00 (euro duecento/00).

I buoni saranno spendibili per l'acquisto di attrezzatura informatica.

Ciascun premio verrà attribuito ad un progetto, indipendentemente dal numero di partecipanti che lo hanno presentato, singolarmente o in gruppo.

## 6) Giuria e criteri di valutazione

La valutazione dei progetti da parte della Giuria avverrà dopo la presentazione dei risultati raggiunti da parte dei partecipanti. La comunicazione dei vincitori verrà data al termine della giornata del 30 maggio.

La Giuria è composta da almeno 2 rappresentanti dell'Università e da un rappresentante per ciascuno Sponsor dell'evento; Fondazione Friuli e Adecco potranno nominare un proprio rappresentante ciascuno.

La Giuria valuterà in piena autonomia e discrezionalità i progetti presentati dai partecipanti sulla base dei seguenti criteri:

1. Correttezza e completezza della soluzione proposta
2. Qualità tecnica e affidabilità della soluzione proposta
3. Adeguatezza nell'uso di strumentazione/programmi/dati forniti
4. Qualità e completezza dell'esposizione della soluzione proposta
5. Grado di innovatività della soluzione proposta
6. Adeguatezza delle competenze del *team*/del singolo

Il punteggio massimo realizzabile è 100.

Risulteranno vincitori per ciascuna categoria i primi tre classificati che avranno totalizzato il maggior punteggio. In caso di pari merito si procederà ad una nuova votazione fino all'individuazione di tre distinti vincitori.

I risultati della Giuria verranno comunicati ai partecipanti il 30 maggio, a conclusione dei lavori.

Il giudizio della Giuria è insindacabile.

## 7) Garanzie

Prendendo parte alla Maratona Informatica, ciascun partecipante garantisce che il risultato sviluppato:

- (i) viene creato durante la Maratona Informatica 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 viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, i diritti provenienti da contratti o licenze, i diritti di pubblicità o diritti relativi alla *privacy*, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- (iv) non costituisce oggetto di contratto con terzi;
- (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 qualunque altra persona fisica o giuridica;

- (vi) 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;
- (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 vigenti e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

I partecipanti si impegnano in generale ad osservare regole di corretto comportamento, nel pieno rispetto di tutti i partecipanti alla Maratona Informatica.

## **8) Dati personali**

L'Università tratterà i dati personali dei Partecipanti esclusivamente al fine di gestire la Maratona Informatica nel rispetto del Regolamento (UE) 2016/679 concernente la tutela delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali e la libera circolazione di tali dati e dalla disciplina in materia del Garante per la protezione dei dati personali. Il trattamento dei dati personali, compresa l'archiviazione degli atti, è effettuato su supporto cartaceo o con l'ausilio di strumenti informatici. Le informazioni sono comunicate, messe a disposizione o condivise ai sensi di Legge con le Amministrazioni Pubbliche competenti in relazione alla posizione giuridico-economica dell'interessato. L'Università degli Studi di Udine rende disponibile l'informativa per tale categoria di interessati, unitamente ai suoi eventuali aggiornamenti, nella sezione "privacy" del sito web [www.uniud.it](http://www.uniud.it).

## **9) Proprietà intellettuale**

Ai partecipanti sono riconosciuti, come previsto dalle vigenti normative, il diritto d'autore e i diritti esclusivi sulle applicazioni sviluppate, comprensivi del diritto di sfruttamento economico nonché il diritto di effettuare o autorizzare la riproduzione, la traduzione, l'adattamento, la trasformazione, la modificazione e la distribuzione in qualsiasi forma del *software*.

## **10) Responsabilità e forza maggiore**

L'Università si riserva il diritto di escludere alcuni partecipanti dalla Maratona Informatica ove tali persone abbiano violato il presente Regolamento.

L'Università si riserva il diritto di abbreviare, prolungare, modificare o annullare la Maratona Informatica in casi di forza maggiore, senza che ciò comporti una responsabilità da parte dell'Università.

L'Università si riserva di apportare al presente Regolamento le modifiche e/o aggiornamenti ritenuti necessari, dandone pubblicità mediante pubblicazione sul sito *web* di Ateneo. Nessuna comunicazione sarà effettuata ai partecipanti che avranno l'onere di consultare periodicamente il sito *web*. L'Università non avrà alcuna responsabilità nel caso in cui l'accesso al sito *web* della Maratona Informatica e/o la sua consultazione risultino difficoltosi o persino impossibili per i partecipanti.

Iscrivendosi, i partecipanti manlevano l'Università da ogni responsabilità per qualunque danno o perdita di qualsiasi natura.

## **11) Obblighi dei partecipanti**

La partecipazione alla Maratona Informatica comporta la completa ed incondizionata accettazione da parte dei partecipanti di quanto contenuto nel presente Regolamento.

Saranno esclusi ed allontanati i partecipanti 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.