



Regolamento e-Manuthon

17 – 18 Dicembre 2020

1. Oggetto dell'evento eMANUTHON 2020

L'evento eMANUTHON 2020 ha lo scopo di promuovere la creatività, le idee, il team working e le capacità di problem solving dei partecipanti. Scopo della gara è la definizione di una Challenge di particolare interesse aziendale e/o lo sviluppo di soluzioni ad una Challenge già definita in ambito tecnologico-manifatturiero, a partire da specifiche indicazioni fornite da AITeM e dalle Aziende coinvolte. Gli studenti partecipanti avranno la possibilità di presentare sfide, idee innovative e proposte originali che saranno confrontate con le effettive esigenze del mondo manifatturiero, mettendo alla prova le proprie capacità e dimostrando le loro competenze. Inoltre, eMANUTHON 2020 ha l'obiettivo di mettere in contatto i partecipanti con le aziende partner, promuovendo lo scambio di dati anche per finalità di reclutamento da parte delle aziende.

eMANUTHON 2020 è organizzato da AITeM - Associazione Italiana Tecnologie Manifatturiere.

2. Date di e-MANUTHON 2020

L'evento eMANUTHON 2020 si terrà on line mediante la piattaforma Microsoft Teams in data 17 -18 Dicembre 2020. L'evento inizierà il 17 Dicembre 2020 (giorno 1) alle ore 14.00 e terminerà alle ore 17.00 circa del 18 Dicembre 2020 (giorno 2) con la premiazione dei gruppi vincitori. E' previsto che l'evento sia articolato nelle seguenti fasi:

- giorno 1, 14.00-15.00: registrazione on-line dei partecipanti, costituzione dei gruppi di lavoro ed associazioni di aziende;
- giorno 1, 15.00-16.00: presentazione di eManuthon, della piattaforma di comunicazione e delle realtà aziendali;
- dalle 16.00 del giorno 1 alle 14:00 del giorno 2: fasi di sviluppo e progettuali da parte dei concorrenti; durante la sfida i partecipanti saranno supportati (giorno 1, 16:00-19:00; giorno 2, 9:00-12:00) da team composti da accademici e da figure aziendali; i vari gruppi saranno comunque liberi di lavorare anche durante la notte tra il giorno 1 ed il giorno 2;
- giorno 2, 14:30-16:00: presentazione dei progetti da parte dei gruppi;
- giorno 2, 16:00-17:00: valutazioni e premiazioni dei vincitori.

3. Partecipanti e-MANUTHON 2020

La partecipazione è riservata a giovani (con età inferiore a 32 anni). Possono partecipare studenti universitari iscritti ad un corso di Laurea, Laurea Magistrale, Dottorato di Ricerca, titolari di un assegno o laureati in ambito ingegneristico o scientifico. Ai partecipanti è chiesta l'accettazione di tutte le norme riportate nel presente regolamento, ivi incluse quelle riferite alla Proprietà Intellettuale.

4. Modalità di partecipazione

a) L'iscrizione e la partecipazione alla sfida sono gratuite. Per partecipare è necessario compilare il "form" online al seguente link: <https://www.emanuthon.it/partecipa/>

b) La sola iscrizione on-line all'evento non garantisce il diritto di partecipazione all'evento stesso. La segreteria organizzativa si riserva di chiedere informazioni aggiuntive al fine di selezionare i partecipanti all'evento, il cui numero massimo non potrà superare le 100 unità. AITeM potrà applicare criteri di selezione basati sulla tipologia di corso di laurea seguito o di titolo posseduto dal candidato, sulla localizzazione geografica dell'Università frequentante o frequentata (al fine di promuovere la partecipazione alla gara da giovani provenienti da tutta Italia), sull'ordine di iscrizione ed altri criteri ancora, ad insindacabile giudizio di AITeM. L'approvazione della partecipazione all'evento sarà comunicata ai singoli partecipanti prima dell'evento.

c) La partecipazione all'evento è totalmente gratuita

d) Gli iscritti garantiscono che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sono veritiere.

e) Il Partecipante è informato che la partecipazione a e-MANUTHON 2020 non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo.

f) Per poter partecipare all'iniziativa sarà comunque necessario che ciascun candidato legga e accetti il presente regolamento pubblicato sul sito in fase di pre-iscrizione.

g) Il Partecipante dovrà altresì confermare la presa visione dell'informativa per il trattamento dei dati personali e dare consenso alla registrazione di video e foto da parte dell'organizzazione. Tale materiale potrà essere pubblicato sul sito web dell'organizzazione ed utilizzato come materiale promozionale per future edizioni dell'evento.

h) La partecipazione può avvenire:

- collettivamente, come gruppo già formato in sede di registrazione costituito da un minimo di tre a un massimo di cinque persone;
- come singoli individui.

In caso di partecipazione come singolo individuo i Partecipanti acconsentono fin da ora a costituire e/o a entrare a far parte di team formati durante la fase di registrazione all'evento in considerazione del profilo e dell'esperienza dei singoli Partecipanti.

i) I componenti di ciascun team sceglieranno un nome per identificare il loro team che non potrà corrispondere o far riferimento a denominazioni sociali e/o a marchi registrati che violino diritti di terzi. I nomi dei gruppi non potranno, inoltre, contenere o essere associabili ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione (in particolare di razza, religione, genere, etc.), oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del gruppo e dei singoli partecipanti dall'evento. L'organizzazione si riserva ogni facoltà in merito all'ammissione dei team e all'eventuale modifica dei nomi scelti dagli stessi, in caso di violazione del presente regolamento.

l) Il partecipante si impegna ad accettare le decisioni dell'organizzazione in merito all'organizzazione e gestione dell'evento.

5. Giuria e valutazione

Le proposte presentate dai team dei Partecipanti durante la sessione di pitch finale saranno valutate da una giuria, nominata dall'organizzazione. La Giuria valuterà le proposte presentate dai team, sulla base dei seguenti criteri:

- attinenza e livello di interesse aziendale per la Challenge o soluzione alla Challenge proposta;
- grado di creatività/originalità/innovazione della proposta;
- risultati attesi da una futura o attuale soluzione alla Challenge, secondo la proposta presentata;
- grado di sviluppo della proposta;
- fattibilità tecnica e convenienza economica della proposta, qualora l'oggetto sia una soluzione ad una Challenge già definita.

La valutazione e la definizione della graduatoria da parte della Giuria sono decisioni insindacabili.

6. Benefiti per i partecipanti e Premiazione

Al termine di eMANUTHON 2020 saranno annunciati i team vincitori (uno per ogni azienda ed un vincitore globale). A ciascun membro del gruppo vincitore a livello globale verrà assegnato un premio di 150€. A ciascun membro del gruppo vincitore a livello di singola azienda verrà assegnato un premio di 100€ (non cumulabile con quello globale). I premi verranno elargiti ai membri dei gruppi vincitori tramite bonifico bancario. Null'altro, in aggiunta, è dovuto. Una diversa ripartizione del premio tra i componenti del team vincitore potrà essere definita dal team stesso e comunicata ad AITeM. Verrà rilasciato a tutti i partecipanti un attestato di partecipazione.

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 studi in ambito tecnologico con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

7. Accettazione termini e condizioni dell'avviso – Proprietà intellettuale

A tutti i componenti di ciascun team è riconosciuta, a parità di titoli e diritti, la paternità della proposta e del progetto.

Con la presentazione dell'idea, i partecipanti a eMANUTHON 2020 accettano integralmente i contenuti del presente regolamento e al contempo:

- autorizzano espressamente AITeM a pubblicare – integralmente o in versione ridotta – il materiale prodotto per la presentazione dell'idea nella fase finale dell'evento;
- assumono ogni responsabilità in merito alla paternità e alla originalità delle idee presentate;
- assumono ogni responsabilità conseguente all'utilizzo, nell'ambito dell'idea presentata, di soluzioni tecniche o di altra natura che violino diritti di brevetto, di autore ed in genere di privativa altrui;
- si obbligano a tenere manlevata e indenne AITeM da qualsivoglia azione o pretesa di terzi che vantino diritti di autore o altri diritti sull'idea presentata, assumendo a proprio carico tutti gli oneri conseguenti, inclusi i danni verso terzi, gli oneri e le spese giudiziali e legali a carico degli stessi.

8. Legge applicabile – Privacy

Il presente regolamento è soggetto alla legge italiana.

Ai sensi del art. 13 del GDPR (Regolamento (UE) 2016/679 del parlamento europeo e del consiglio del 27 aprile 2016), AITeM informa i partecipanti che i loro dati personali, comunicati e raccolti in occasione dell'iscrizione o svolgimento dell'Evento eManuthon, saranno trattati nel pieno rispetto della normativa sopra richiamata e della normativa privacy italiana in vigore, per finalità riguardanti il predetto rapporto e con riferimento all'informativa privacy dell'Evento 2020 visionabile sul sito internet www.emanuthon.it.

Qualsiasi comunicazione a AITeM da parte dei partecipanti è da effettuarsi via posta elettronica all'indirizzo segreteria@aitem.org

9. Sicurezza persone e cose

AITeM non si ritiene responsabile della sicurezza dei partecipanti, soprattutto se derivante da comportamenti non adeguati, inclusi comportamenti che violino la normativa vigente relativa al contenimento del contagio da Covid-19. AITeM non si ritiene responsabile di danni alla salute di qualsiasi tipo, inclusi quelli derivanti da Covid-19. AITeM inoltre non risponde di eventuali furti o danni ad oggetti.

10. Feedback form

I partecipanti si impegnano a compilare in forma anonima il "feedback form" per dare la possibilità di migliorare l'organizzazione delle prossime edizioni dell'iniziativa.

Per accettazione del regolamento

Cognome Nome _____

Firma _____

Commentato [PAI]: ome facciamo a fargli firmare il regolamento.
Una possibilità potrebbe essere quella di usare tipo un microsof form.... farlo leggere e accettare le spunte? Che dite?