



COMUNE DI RAVENNA

HACKATHON RAVENNA

L'Hackathon della Notte d'Oro a Palazzo Rasponi dalle Teste

7 - 9 ottobre 2016

Applicazioni per turismo e cultura nella città del mosaico.

Montepremi per 10.000 euro

Il Comune di Ravenna, in collaborazione con la Regione Emilia-Romagna (Agenda Digitale dell'Emilia-Romagna), Fondazione Flaminia per l'Università in Romagna ed il partner tecnologico IBM, chiama le menti imprenditoriali, creative e informatiche per realizzare prototipi di applicazioni digitali che migliorino i servizi al turista della città e del territorio di Ravenna sfruttando gli Open Data cittadini e quelli regionali. Sono chiamati a raccolta fino a 16 Team composti da hacker, sviluppatori e fabbricatori digitali, creativi, grafici, designer e web designer, esperti di marketing e comunicazione, specialisti di strategie d'impresa e studenti dei relativi settori, che in 24 ore non stop diano vita a nuovi prodotti e servizi digitali nell'ambito e per la fruizione dell'offerta di turismo e di turismo culturale, puntando su innovazione, inclusione e ampliamento dei target di riferimento.

Dalle 15.00 del **7 ottobre** alle 13.00 del **9 ottobre 2016**, presso Palazzo Rasponi dalle Teste, sontuoso edificio settecentesco nel cuore della città, si svolgerà durante la decima edizione della Notte d'Oro, la notte bianca di Ravenna, il primo Hackathon Ravenna dove le menti imprenditoriali, creative e informatiche verranno coinvolte nella progettazione e realizzazione di veri e propri prototipi di servizi digitali al turista della città e del territorio di Ravenna. La Regione Emilia Romagna ed il Comune di Ravenna metteranno a disposizione il loro patrimonio di OPEN DATA, con l'obiettivo di realizzare mock-up, demo o prototipi funzionanti di Mobile APP o web application di servizi al cittadino/turista. Hackathon Ravenna premierà i team che presenteranno prodotti e servizi digitali che possano favorire l'accesso e la fruizione dell'offerta di turismo e di turismo culturale, per rendere sempre più attrattiva e partecipata la città di Ravenna ed il suo territorio: mosaico, arte, musica, mare, natura, prodotti tipici sono solo alcune delle parole chiave di Hackathon Ravenna.

Una giuria composta da esperti del settore (turismo, open-data e smart-city) e rappresentanti di aziende leader premierà i tre migliori output con un montepremi totale di 10.000 euro:

- al primo team classificato andrà un premio di 5.000 euro
- al secondo un premio di 3.000 euro
- al terzo un premio di 2.000 euro.

Il premio sarà diviso equamente tra i componenti del team.

La partecipazione ad Hackathon Ravenna è gratuita, previa iscrizione online entro e non oltre il **30 settembre 2016** su www.eventbrite.it o www.comune.ravenna.it/hackathonravenna .



COMUNE DI RAVENNA

DISCIPLINARE

OBIETTIVI

I partecipanti ad Hackathon Ravenna dovranno sviluppare mock-up, demo o prototipi funzionanti di Mobile APP o web application per la promozione e diffusione dell'immagine turistica di Ravenna e dei suoi servizi, con la finalità di favorire lo sviluppo del traffico turistico nella città di Ravenna ed incentivare la valorizzazione dei beni culturali e delle attività turistiche e nel territorio, attraverso l'utilizzo di Open Data resi disponibili da organizzazioni pubbliche, con l'obiettivo di favorire l'incontro tra domanda e offerta di beni e servizi da parte del sistema degli operatori economici del territorio e della PA a favore dei turisti. I progetti elaborati avranno a riferimento:

- lo sviluppo di servizi e soluzioni per il sistema turistico e turistico/culturale nella sua accezione più ampia,
- un più ampio accesso diretto alle risorse turistico/culturali della città e del territorio attraverso l'uso delle tecnologie,
- la creazione di prodotti e servizi per migliorare il posizionamento dell'offerta turistica verso fasce differenziate ed ampliare i target turistici di riferimento.

TECNOLOGIA

I linguaggi di programmazione sono liberi.

I partecipanti dovranno usare la piattaforma tecnologica IBM Bluemix messa a disposizione dall'organizzazione a partire dal 1° ottobre 2016.

I partecipanti potranno utilizzare Open Data che riterranno più funzionali rispetto al tema/idea prescelto.

E' però preferibile usare gli Open Data della Regione Emilia-Romagna, del Comune di Ravenna e/o delle istituzioni al servizio della città.

A mero titolo esemplificativo si segnalano:

- i dati del Comune di Ravenna (opendata.comune.ravenna.it);
- i dati della Regione Emilia Romagna (dati.emilia-romagna.it);
- i dati dell'Azienda di Promozione Turistica dell'Emilia Romagna (ad es. photo.aptservizi.com);
- i dataset e le iniziative Open data delle PA centrali e degli enti locali segnalati da dati.gov.it.

LUOGO E DATA DELL'EVENTO

Hackthon Ravenna si svolgerà presso Palazzo Rasponi dalle Teste – ingresso da Via Luca Longhi n. 9, secondo le seguenti modalità:

- i Team partecipanti dovranno presentarsi al Palazzo Rasponi dalle Teste dalle ore 15.00 del giorno **7 ottobre 2016** per la registrazione/accreditamento; a seguire la sessione plenaria per i dettagli logistici ed un briefing operativo obbligatorio, dalle 16.00 alle 19,30



COMUNE DI RAVENNA

circa, per informazione/addestramento sull'utilizzo della piattaforma tecnologica IBM Bluemix messa a disposizione dall'organizzazione; in serata sono previste attività sociali;

- la maratona 24 ore non stop inizia alle 9.00 dell'**8 ottobre 2016** e finisce alle 9.00 del **9 ottobre 2016**;
- alle ore 9.30 del **9 ottobre 2016** avrà inizio la presentazione pubblica dei lavori dei Team alla Giuria;
- la proclamazione dei vincitori avverrà intorno alle ore 13.00 di domenica **9 ottobre 2016**.

PARTECIPAZIONE E CRITERI DI AMMISSIONE

Hackathon Ravenna è aperto a coloro che siano interessati a partecipare allo sviluppo dell'innovazione e della tecnologia nel tessuto economico/sociale e nella Pubblica Amministrazione. È rivolto a coloro che abbiano esperienze nell'ambito proposto, come ad esempio: hacker, sviluppatori e fabbricatori digitali, creativi, grafici, designer e web designer, esperti di marketing e comunicazione, specialisti di strategie d'impresa e studenti dei relativi settori.

La partecipazione è riservata alle persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni.

Per iscriversi a Hackathon Ravenna è necessario organizzare una propria squadra multidisciplinare e nominare un capogruppo, provvedendo alla registrazione della squadra online su www.eventbrite.it o www.comune.ravenna.it/hackathonravenna entro e non oltre il **30 settembre 2016**. Ciascun Team dovrà avere **minimo 4, massimo 6 componenti**, di cui almeno uno sviluppatore informatico esperto di open data.

Le Aree disciplinari consigliate dall'organizzazione sono: sviluppo informatico, marketing, comunicazione e strategie d'impresa.

La partecipazione è riservata ad un numero massimo di **16 Team**. Tuttavia, l'organizzazione, si riserva la facoltà di ridurre/ampliare il numero dei team ammessi.

In caso di iscrizioni superiori al numero massimo, l'ammissione dei Team alla competizione avverrà sulla base di tre criteri:

- età media del team (è preferita la minore età);
- ampiezza della multidisciplinarietà del team;
- equilibrio di genere nella composizione del team.

Nel caso di pari merito la selezione avverrà sulla base dell'ordine temporale di arrivo della domanda.

L'elenco delle prime 16 squadre selezionate sarà pubblicato on-line entro lunedì **3 ottobre 2016**.

Le squadre dovranno confermare la loro partecipazione alla segreteria organizzativa entro e non oltre martedì **4 ottobre 2016**. In caso di rinuncia sarà invitato il team successivo in ordine di graduatoria.



COMUNE DI RAVENNA

I partecipanti ad Hackathon Ravenna dovranno compilare il giorno dell'accREDITamento (07/10/2016) una scheda con l'indicazione dei dati personali, accettare il Regolamento e rilasciare il consenso al trattamento dei dati personali ed all'utilizzo delle immagini e dei video da parte degli organizzatori.

L'ammissione dei partecipanti alla competizione avverrà secondo l'insindacabile valutazione degli organizzatori ed è soggetta a conferma da parte degli stessi.

L'incompletezza e/o non corrispondenza al vero delle informazioni inserite all'atto della registrazione sul sito d'iscrizione, determinerà comunque l'esclusione dei partecipanti dalla competizione.

I partecipanti si impegnano a non presentare APP/prototipi già vincitrici in altre iniziative.

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione ad Hackathon Ravenna ciascun partecipante si impegna per tutta la durata dell'Hackaton a utilizzare i locali 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, e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose.

I partecipanti ad Hackathon Ravenna prendono atto che la partecipazione non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.

La partecipazione è preclusa ai dipendenti del Comune di Ravenna e ai dipendenti delle istituzioni coinvolte nella valutazione delle proposte.

Non sono ammessi coloro che hanno già ricevuto aiuti per un importo pari o superiore a 100.000,00 euro nell'ambito di precedenti programmi per l'avvio di start up e/o per lo sviluppo di nuove imprese innovative.

PIATTAFORMA DI SVILUPPO

La piattaforma di sviluppo adottata per l'Hackathon è Bluemix, messa a disposizione dal partner tecnologico IBM a partire dal 1° ottobre 2016.

Bluemix è la nuova piattaforma open-standard basata su Cloud che permette di costruire, gestire ed eseguire applicazioni web, mobile, big data, new smart devices, Internet of Things.

I linguaggi supportati sono quelli della community Cloud Foundry ovvero Node, IBM Liberty Profile, Tomcat, Go, PHP, Python, Ruby e molti altri, che possono assemblare servizi quali MongoLab, mysql, Cloudant, supporto a iOS e Android. Con questa piattaforma è possibile creare modelli di test e applicativi di produzione.

LA GIURIA

I lavori realizzati dai partecipanti ad Hackathon Ravenna saranno valutati da una Giuria qualificata composta da esperti del settore (turismo, open-data e smart-city) e rappresentanti di aziende leader.

La Giuria sarà nominata con determinazione del Direttore Generale del Comune di Ravenna ed opera a titolo gratuito.



COMUNE DI RAVENNA

La Giuria valuterà gli output dei Team (mock-up demo o prototipo funzionante di APP o web application), a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri: utilità e attinenza al tema scelto, innovazione anche dal punto di vista tecnologico, user experience, graphic design e commerciabilità e sostenibilità economico-finanziaria.

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

PREMIAZIONE

La premiazione prevede l'assegnazione da parte della Giuria di riconoscimenti in denaro ai Team vincitori per un importo complessivo di 10.000 euro secondo il seguente ordine:

1° team classificato: 5.000 euro

2° team classificato: 3.000 euro

3° team classificato: 2.000 euro

I premi verranno riconosciuti ai capigruppo dei team vincitori, cui spetterà l'esclusiva competenza di ripartire equamente quanto dovuto ai componenti del team.

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l'Hackathon Ravenna non costituisce una manifestazione a premio in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale nel quale, il conferimento della somma di denaro all'autore dell'opera prescelta, rappresenta un riconoscimento per l'attività e l'opera svolta, per l'impegno profuso, nonché a titolo di incoraggiamento nell'interesse della collettività.

PROPRIETA' INTELLETTUALE, MANLEVE E GARANZIE

Con la partecipazione a Hackathon Ravenna e con l'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante:

1. Dichiarare che il lavoro presentato è stato creato durante Hackathon Ravenna ed è un'opera originale del partecipante;
2. Dichiarare espressamente che il lavoro presentato è originale e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora il Comune di Ravenna e i suoi Partner, incluso il partner tecnologico IBM, da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo;
3. Dichiarare che ogni mock-up demo o prototipo funzionante di APP o web application presentato non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà intellettuale 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;
4. Dichiarare che il lavoro presentato non viola 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;



COMUNE DI RAVENNA

5. Dichiaro che il lavoro presentato non costituisce l'oggetto di contratto con terzi, ed inoltre che l'organizzatore o il partner tecnologico IBM 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;
6. Dichiaro che il lavoro presentato non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'organizzatore e/o del partner tecnologico IBM, o di qualunque altra persona o società;
7. Dichiaro che il lavoro presentato non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.
8. Dichiaro che il lavoro presentato è di proprietà del Team partecipante che si assume l'onere e la piena responsabilità della tutela dello stesso e degli aspetti inventivi e/o originali attraverso i mezzi a tal fine apprestati dall'ordinamento (registrazione, brevetto o simili, a seconda dei casi);
9. Prendo atto che l'eventuale pubblicazione da parte dell'organizzatore e/o del partner tecnologico IBM del lavoro presentato al concorso su siti internet e social network comporterà la visibilità a tutta la community e che l'organizzatore e/o il partner tecnologico IBM non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea 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 attraverso l'accesso a siti internet e social network, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti dell'organizzatore e/o del partner tecnologico IBM per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

FASI DI PARTECIPAZIONE

1. Registrazione entro il 30 settembre 2016

Per partecipare a Hackathon Ravenna è necessario iscriversi effettuando la registrazione entro le ore 24:00 del **30 settembre 2016** compilando la scheda on-line di iscrizione sul sito www.eventbrite.it o www.comune.ravenna.it/hackathonravenna , inserendo tutti i dati richiesti.

Eventuali registrazioni giunte incomplete o contenenti dati non veritieri determineranno l'esclusione dell'iscritto. L'organizzazione si riserva la facoltà di prorogare o chiudere anticipatamente le registrazioni in relazione al numero di iscrizioni pervenute.

La registrazione non rappresenta conferma di partecipazione.

2. Conferma di partecipazione entro il 4 ottobre 2016

I partecipanti selezionati secondo i criteri indicati riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione ad Hackathon Ravenna entro il **3 ottobre 2016** all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione. È necessario che il Team confermi la partecipazione entro e non oltre il **4 ottobre 2016**. In caso di mancata conferma, la squadra perderà il diritto a partecipare. Con



COMUNE DI RAVENNA

la predetta comunicazione ufficiale verranno anche forniti tutti i dettagli dell'iniziativa e tutte le informazioni utili per raggiungere la location in cui si svolgerà la competizione.

3. L'evento il 7 - 9 ottobre 2016

L'Hackathon Ravenna inizierà alle ore 15.00 del **7 ottobre 2016**, con le procedure di accreditamento dei partecipanti selezionati, a seguire la sessione plenaria per i dettagli logistici ed un briefing operativo obbligatorio, dalle 16.00 alle 19.30 circa, per informazione/addestramento sull'utilizzo della piattaforma tecnologica IBM Bluemix messa a disposizione dall'organizzazione

La maratona 24 ore non stop inizierà alle 9.00 di **sabato 8 ottobre 2016** e terminerà alle ore 9.00 del **9 ottobre 2016** con la consegna del prototipo. Seguiranno le fasi di presentazione dei lavori svolti e di valutazione della Giuria. La proclamazione dei vincitori da parte della Giuria avverrà indicativamente intorno alle ore 13.00 di domenica **9 ottobre 2016**.

Ogni Team dovrà provvedere personalmente all'attrezzatura tecnologica ed ai materiali necessari per la realizzazione dell'idea progettuale e, per chi lo desidera, un sacco a pelo.

L'organizzazione:

- provvederà a fornire adeguate strutture quali: tavoli, sedie, prese di corrente, connessione wifi;
- provvederà al vitto dei partecipanti a partire dal lunch dell'**8 ottobre** sino alla colazione del giorno successivo, comprensivo della merenda pomeridiana/cena/spuntino notturno;
- garantirà un'assistenza/sorveglianza in loco per tutta la durata della manifestazione; per ogni necessità i partecipanti potranno far riferimento alla segreteria organizzativa;
- a discrezione si riserva di modificare orari, date e sede, previo avviso ai partecipanti.

Tutti i partecipanti avranno a loro disposizione un desk di supporto dalle 9 alle 12 dell'**8 ottobre** con il compito di seguire e aiutare i partecipanti nella fase iniziale della maratona.

Nell'eventualità in cui un Team decida di abbandonare la competizione prima della conclusione ufficiale della maratona, il prototipo/mock-up di APP o applicazione Web realizzato non verrà valutato dalla Giuria e il Team sarà automaticamente escluso dall'Hackaton. Mentre, nel caso che almeno uno dei componenti del Team rimanga fino alle ore 9.00 del giorno **9 ottobre** e provveda alla presentazione del lavoro del Team alla Giuria, il prototipo/mock-up di APP o applicazione Web realizzato verrà valutato dalla Giuria e, ovviamente, il Team non sarà escluso dall'Hackaton.

Allo scadere della maratona ogni Team dovrà fare l'upload del proprio lavoro su un ambiente dedicato secondo le istruzioni fornite dall'organizzazione.

L'organizzazione provvederà a fornire gratuitamente a tutti i partecipanti una connettività Wi-Fi. Ogni partecipante dovrà essere munito dei propri pc/device per lo sviluppo e il design del lavoro da presentare al concorso.



COMUNE DI RAVENNA

4. La presentazione delle soluzioni

Al termine della maratona, dalle ore 9.30 di domenica **9 ottobre 2016** ogni Team avrà a disposizione al massimo 5 minuti per presentare il proprio lavoro davanti alla Giuria in sessione pubblica.

Potrà avvalersi di un video, di una presentazione e/o di una demo. Su ogni presentazione dovrà essere presente il titolo del progetto, il nome del Team e dei suoi componenti.

I file di presentazione dovranno essere consegnati su dispositivo USB con apposti i nomi del Team e il titolo del progetto.

I partecipanti potranno sviluppare prodotti reali o virtuali; questi ultimi dovranno essere accessibili a tutti e usabili su diverse piattaforme: Android, iOS o Windows Mobile.

5. La valutazione e la premiazione

La Giuria analizzerà e valuterà tutti lavori presentati dai Team secondo i seguenti criteri di valutazione:

- utilità e attinenza al tema scelto,
- innovazione anche dal punto di vista tecnologico,
- user experience,
- graphic design,
- commerciabilità e sostenibilità economico-finanziaria.

La proclamazione dei vincitori da parte della Giuria avverrà intorno alle ore 13.00 di domenica **9 ottobre 2016**.

La decisione della Giuria ha carattere definitivo e verrà pubblicata il giorno successivo all'Albo Pretorio del Comune di Ravenna.

La pubblicazione all'Albo pretorio on line e la pubblicazione sul sito istituzionale del Comune di Ravenna equivarrà a notifica ai partecipanti; pertanto non saranno ammessi reclami, richieste di riesame né altre forme di impugnativa con riferimento ai risultati della procedura di valutazione e selezione, se non il ricorso nelle sedi amministrative/giurisdizionali.

EROGAZIONE DEL PREMIO

I Premi, al netto di eventuali oneri e ritenute fiscali previste dalla legge saranno erogati al capogruppo del team vincitore mediante accredito su conto corrente da questi indicato, previa adozione di un atto dirigenziale di liquidazione.

Il concorso oggetto del presente bando soggiace alla normativa di cui alla Legge 136/2010 e ss.mm.ii. in materia di tracciabilità dei flussi finanziari.



COMUNE DI RAVENNA

I pagamenti dei premi devono essere effettuati esclusivamente tramite lo strumento del bonifico bancario o postale, ovvero con altri strumenti di incasso o di pagamento idonei a consentire la piena tracciabilità delle operazioni.

A tal fine i soggetti partecipanti dichiarano – a pena di esclusione – che in caso di vincita del premio si impegnano a comunicare al Comune di Ravenna gli estremi dei conti correnti dedicati entro 7 giorni dalla loro accensione, nonché entro lo stesso termine le generalità ed il codice fiscale delle persone fisiche delegate ad operare sugli stessi.

NOTE FINALI

La partecipazione all'Hackathon Ravenna è subordinata al rispetto delle regole stabilite e riportate nel presente Regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare all'atto della firma.

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.

I partecipanti 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 siano contrari alla legge vigente, nonché contenuti pubblicitari o contenuti politici/ideologici e religiosi;
- evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- rispettare le norme di privacy.

NOTE LEGALI

Partecipando all'iniziativa il concorrente accetta che il Comune di Ravenna non sia considerato responsabile per qualunque perdita, danneggiamento o costo di qualunque natura sostenuto dal concorrente.

Saranno escluse le proposte, idee e applicazioni il cui contenuto violi diritti di proprietà intellettuale di terzi, sia contrario a norme di legge, ordine pubblico o buon costume, sia veicolo di propaganda di natura politica, sindacale e/o religiosa e di dubbia moralità e sia veicolo di messaggi offensivi, incluse le espressioni di fanatismo, razzismo, odio o minaccia o comunque lesive della dignità umana.

I vincitori si impegnano a garantire e manlevare il Comune di Ravenna da ogni molestia, impedimento, pretesa o contestazione a qualunque titolo da parte di terzi che possano sorgere in merito all'utilizzo e allo sfruttamento delle Applicazioni ed a tenere indenne lo stesso Ente da tutti i costi e/o danni diretti o indiretti che possano derivare da eventuali turbative e/o pretese da parte di terzi.



COMUNE DI RAVENNA

La partecipazione alla competizione e l'invio delle proposte implicano l'accettazione integrale del presente regolamento.

TUTELA DEI DATI PERSONALI

Ai sensi dell'art. 4 – comma 1 lett. f) - del D.Lgs. 196/2003 “ Codice in materia di protezione dei dati personali”, il Titolare del Trattamento è la persona fisica, la persona giuridica, la pubblica amministrazione e qualsiasi altro ente, associazione e organismo cui competono, anche unitamente ad altro titolare, le decisioni in ordine alle finalità, alle modalità del trattamento di dati personali e agli strumenti utilizzati, ivi compreso il profilo della sicurezza.

Nell'ambito del presente bando, assumono - ai sensi dell'art. 28 del Codice - la qualità di Titolari del Trattamento dei dati personali il Comune di Ravenna con autonomi poteri decisionali nell'esercizio delle distinte funzioni e delle rispettive competenze ed attività.

Il trattamento dei dati personali forniti in sede di presentazione della domanda di partecipazione o comunque acquisiti per le stesse finalità, sarà pertanto effettuato dal Comune di Ravenna quale Titolare autonomo del trattamento dei dati personali.

Su richiesta degli interessati i dati dei vincitori, pertinenti e non eccedenti rispetto alle finalità perseguite, potranno essere pubblicati sul sito della manifestazione e del Comune di Ravenna.

I dati personali dei vincitori non saranno oggetto di comunicazione a terzi, fatta salva la possibilità di comunicarli ai soggetti coinvolti nell'organizzazione della manifestazione su delega degli interessati per finalità compatibili con la manifestazione. Ove necessario, per le stesse finalità, i dati potranno essere conosciuti da soggetti opportunamente individuati e designati come Responsabili del trattamento, con compiti di natura tecnica o organizzativa per i servizi connessi al concorso.

In collaborazione con



FONDAZIONE
FLAMINIA
PER L'UNIVERSITÀ
IN ROMAGNA

Partner tecnologico

