



MUSEUM BOOSTER HACK 2019
DESIGN YOU GAME!
L'AQUILA 19-20 OTTOBRE

Il MAXXI presenta la terza edizione di Museum Booster, l'hackathon rivolto a sviluppatori, programmatori, designer, maker, esperti di comunicazione e di marketing, copywriter, data analyst, art director, creativi, manager culturali: una maratona lunga 34 ore no-stop per caricare il museo di energia innovativa.

La sfida di quest'anno ha come tema la **gamification**. Sarà un'occasione per poter sviluppare soluzioni e prototipi in grado di rispondere alle principali sfide dell'intrattenimento digitale applicato al mondo museale e, più in generale culturale, grazie anche al supporto di mentor ed esperti che saranno presenti durante l'evento. Un'esperienza coinvolgente per conoscere persone che condividono la stessa passione per il digitale, il videogioco, le nuove tecnologie e per l'arte. La partecipazione è aperta a gruppi già formati in sede di registrazione (da un minimo di quattro a un massimo di otto persone) o a singoli individui che, dopo essersi registrati come tali, potranno creare il loro gruppo in loco autonomamente o con il supporto dell'organizzazione.

I primi team classificati riceveranno quale riconoscimento del loro merito un corrispettivo in denaro e il MAXXI potrà diventare luogo di test e sperimentazione del progetto vincitore.

*Evento in collaborazione con **Groupama Assicurazioni***

*Con il sostegno di **AESVI – Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani***

*Con il patrocinio del **Comune dell'Aquila***

*Communication partner **CreaTech Open Lab 2019***

REGOLAMENTO

1. SOGGETTO PROMOTORE

Museum Booster, di seguito "Hackathon", è ideato e promosso dalla Fondazione MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo (di seguito "MAXXI"), con sede in Via Guido Reni 4A, 00196 Roma.

2. OBIETTIVI E DESTINATARI

L'Hackathon è aperto a coloro che siano interessati alla tecnologia, all'innovazione e all'arte e che portino con sé un'idea o un progetto interessante da sviluppare nell'ambito della competizione. La sfida di quest'anno ha come tema la **gamification**. Sarà un'occasione per poter sviluppare soluzioni e prototipi in grado di rispondere alle principali sfide dell'intrattenimento digitale applicato al mondo museale e, più in generale culturale

L'Hackathon è rivolto a sviluppatori, programmatori, designer, maker, esperti di



comunicazione, di marketing, copywriter, data analyst, art director, creativi e a tutti quei professionisti che a vario titolo possano contribuire allo sviluppo di un progetto in linea con gli obiettivi dati.

La partecipazione all'Hackathon è gratuita ed è riservata alle persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni.

Sono esclusi dalla partecipazione tutti i dipendenti e/o collaboratori del MAXXI e di Groupama Assicurazioni.

3. DATA, LUOGO E CALENDARIO DELL'EVENTO

L'Hackathon avrà luogo il 19 e 20 ottobre 2019 presso il Palazzetto dei Nobili, in piazza Santa Margherita a L'Aquila e avrà una durata complessiva di 34 ore no-stop. Per eventuali esigenze tecniche e organizzative il MAXXI si riserva la facoltà di cambiare giorni, orari, e sede dell'evento dando comunicazione sul sito ufficiale del museo www.maxxi.art.

4. REGOLE DI PARTECIPAZIONE E CRITERI DI AMMISSIONE

4.1 REGISTRAZIONE

La registrazione all'Hackathon è completamente gratuita e sarà consentita a gruppi composti da un minimo di 4 a un massimo di 8 persone (Team) o a singoli individui che potranno creare il loro gruppo in loco autonomamente o con il supporto dell'organizzazione. Per iscriversi all'Hackathon è necessario registrare il Team o il singolo individuo compilando la scheda di iscrizione on-line sul sito www.maxxi.art dalle ore 10:00 del 20 settembre 2019 ed **entro le ore 12:00 del 14 ottobre 2019**, inserendo tutti i dati richiesti, con l'indicazione dei dati personali, l'accettazione del Regolamento e il rilascio del consenso al trattamento dei dati personali e all'utilizzo delle immagini e dei video che saranno realizzati nel corso dell'iniziativa da parte del MAXXI.

Ciascun iscritto è consapevole che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sul Sito sono veritiere e che ogni decisione presa dall'organizzazione dell'Hackathon verrà accettata incondizionatamente. Eventuali registrazioni giunte incomplete o contenenti dati non veritieri determineranno l'esclusione dall'Hackathon.

Per gli ammessi alla competizione si procederà, nella fase di accreditamento, alla verifica delle generalità dichiarate.

La registrazione non garantisce la partecipazione all'Hackathon.

4.2 CONFERMA DI PARTECIPAZIONE

I Team o i singoli individui selezionati secondo i criteri indicati nel Regolamento riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione all'Hackathon all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione.

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

4.3 CRITERI DI AMMISSIONE

L'ammissione dei Team o dei singoli partecipanti alla competizione avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di iscrizione e sarà riservata a un numero massimo di 100 persone e comunque sarà gestita compatibilmente alle esigenze logistiche ed organizzative del MAXXI. Nel caso in cui il numero di richieste superi le 100 persone il MAXXI effettuerà una



selezione dei Team e dei singoli iscritti al fine di favorire eterogeneità nei profili dei partecipanti.

Ogni partecipante può iscriversi a un solo Team.

Ogni Team dovrà essere identificato con un nome scelto dai componenti. I nomi dei Team prescelti non devono in alcun modo far riferimento a società o a marchi di proprietà registrati o usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del Team dalla competizione.

I Team non potranno essere modificati durante la competizione e l'abbandono anche di un solo componente determinerà l'esclusione del Team dalla competizione.

I partecipanti si impegnano a non presentare progetti già candidati a iniziative diverse dall'Hackathon.

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Hackathon, ciascun partecipante si impegna per tutta la durata della competizione a utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messe a disposizione da parte del MAXXI, con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste dal MAXXI e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose.

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

5. LA SFIDA

La sfida che i Team ammessi dovranno affrontare nell'arco della durata della competizione è quella di sviluppare soluzioni e prototipi in grado di rispondere alle principali sfide dell'intrattenimento digitale applicato al mondo museale e, più in generale, culturale. I dettagli saranno forniti all'inizio della competizione stessa.

6. LA GIURIA

I lavori realizzati dai Team per la competizione saranno valutati da una giuria qualificata, di cui una parte composta da esponenti del MAXXI e una parte da altre figure autorevoli del mondo dell'innovazione e del digitale.

7. L'HACKATHON

7.1 SVOLGIMENTO DELL'EVENTO

L'Hackathon inizierà alle ore 9:00 del 19 ottobre 2019 e terminerà alle ore 19:00, del giorno 20 ottobre 2019.

L'inizio della competizione è previsto per le ore 11:00 del giorno 19 ottobre e la consegna del prototipo o mock-up e della presentazione entro e non oltre le ore 16:00 del 20 ottobre. Dopo aver formato i Team, i Partecipanti si dedicheranno alla definizione e allo sviluppo dei progetti con l'obiettivo di realizzare dei prototipi e una presentazione da illustrare alla Giuria scelta dal MAXXI per la loro valutazione.

Sarà permesso l'utilizzo di qualsiasi tecnologia. I Partecipanti lavoreranno con il proprio computer portatile/device e con altra attrezzatura hardware che ritenessero necessaria allo sviluppo e al design dell'elaborato.

I Team avranno a loro disposizione un gruppo di "mentor" con il compito di seguire e aiutare



i Team a definire l'idea progettuale e supportarli, durante tutte le ore della competizione, ai fini della realizzazione del prototipo o mock-up.

Nell'eventualità in cui un Team, o anche solo uno dei componenti del Team, decida di abbandonare la competizione prima delle ore 16:00 del giorno 20 ottobre, il prototipo mock-up realizzato non verrà valutato dalla Giuria e il Team sarà automaticamente escluso dalla competizione.

Allo scadere delle ore di durata della competizione ogni Team dovrà presentare il proprio elaborato secondo le istruzioni fornite dall'organizzazione.

L'organizzazione dell'Hackathon provvederà a fornire gratuitamente a tutti i partecipanti una connettività Wi-Fi.

7.2 SCENARIO TECNICO

I linguaggi di programmazione sono liberi.

I partecipanti potranno utilizzare le risorse messe a disposizione dal MAXXI come immagini, foto, testi ecc. I partecipanti potranno anche costruire dei prototipi di prodotti fisici (smart object).

7.3 PRESENTAZIONE DEGLI ELABORATI, VALUTAZIONE E PREMIAZIONE

La Giuria analizzerà e valuterà, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, tutti lavori presentati dai Team rispetto alla validità delle idee e alla forza innovativa dei prototipi presentati.

I criteri di valutazione saranno i seguenti:

- Concept
- Design
- Sviluppo e Sostenibilità
- Presentazione

Ogni Team verrà invitato a presentare il lavoro pubblicamente connettendo il proprio PC al proiettore a disposizione e consegnando la presentazione su un supporto USB fornito dal MAXXI . Ogni team avrà a disposizione 5 minuti massimo di tempo.

Per ogni criterio, ciascun membro della commissione assegnerà, al termine di ciascuna presentazione, un voto da 0 a 10 che concorrerà a determinare il posizionamento del Team nella classifica.

Risulteranno vincitori dell'Hackathon i primi tre Team che avranno totalizzato il maggior punteggio. In caso di pari merito si procederà a una nuova votazione tra questi fino all'individuazione di tre distinti Team vincitori.

Il primo team classificato riceverà quale riconoscimento del suo merito un corrispettivo per l'opera resa pari a 4.000,00 euro, il secondo team 2.000,00 euro e il terzo 1.000,00 euro. Ciascun aderente ai Team avrà diritto, pro quota, alla parte di corrispettivo corrispondente, indipendentemente dalla quantità e qualità del lavoro prestato.

Il Team primo classificato avrà la possibilità di essere ospitato negli uffici del MAXXI per poter concludere il lavoro di sviluppo del progetto e renderlo così disponibile e utilizzabile, in via sperimentale e in esclusiva, al Museo MAXXI entro un anno dallo svolgimento della competizione e per un tempo da concordare e comunque non inferiore ai tre mesi, tempo durante il quale potranno essere messe a punto revisioni e migliorie.

Tutti i premi assegnati hanno carattere di corrispettivo di prestazione d'opera e riconoscimento del merito personale a fronte della produzione di opere scientifiche e della presentazione di



progetti o studi in ambito commerciale o industriale e ricadono pertanto nelle fattispecie di esclusione previste dall'art.6, c.1, lettera A del DPR 430/2001.

Nel caso in cui l'idea vincitrice, a seguito dell'evento e grazie al lavoro dei partecipanti, diventi una startup o un progetto d'impresa, il MAXXI dovrà essere informato tempestivamente. Ove la startup voglia accedere a un finanziamento, investimento o a una partnership con soggetto esterno, al MAXXI dovrà essere riconosciuta – per un periodo di almeno sei mesi – una prelazione da esercitarsi, entro 30 giorni dall'informativa, agli stessi termini e condizioni del partner/finanziatore esterno.

8. PROPRIETÀ INTELLETTUALE, MANLEVE E GARANZIE

Ciascun Partecipante garantisce che il progetto sviluppato:

1. sarà creato durante l'evento ed è un'opera originale;
2. 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;
3. 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;
4. non costituisce l'oggetto di contratto con terzi;
5. non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione del MAXXI o di qualunque altra persona o società;
6. non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona;
7. non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

Inoltre, ciascun Partecipante:

8. dichiara che, in caso il proprio Team risulti il primo classificato, il progetto presentato sarà reso disponibile e utilizzabile, in via sperimentale e in esclusiva, al Museo MAXXI entro un anno dallo svolgimento della competizione;
9. riconosce che ogni progetto, prototipo o mock-up presentato e/o realizzato è di proprietà del Team 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);
10. prende atto che l'eventuale pubblicazione da parte del MAXXI del prototipo o mock-up su siti internet e social network comporterà la visibilità al pubblico e che il MAXXI non assume 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 del MAXXI per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

9. DIRITTI D'IMMAGINE

I partecipanti autorizzano Fondazione MAXXI alla ripresa, riproduzione e pubblicazione delle proprie immagini e della propria voce per uso di divulgativo e promozionale su canali



istituzionali e social media.

La presente autorizzazione non consente l'uso dell'immagine in contesti che pregiudichino la propria dignità personale ed il decoro e comunque per uso e/o fini diversi da quelli sopra indicati.

I partecipanti dichiarano di non aver nulla a pretendere in ragione di quanto sopra indicato e di rinunciare irrevocabilmente ad ogni diritto, azione o pretesa derivante da quanto sopra autorizzato.

10. CODICE DI COMPORTAMENTO

Saranno esclusi e allontanati i partecipanti che non rispettino quanto previsto dal presente Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentino di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero evento.

Pertanto, 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 violano la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- evitare di sviluppare progetti con contenuto chiaramente fuori tema;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- rispettare le norme privacy;
- non sarà possibile richiedere supporto esterno (ad esempio tramite e-mail/chat e messaggistica in genere).

11. PREVENZIONE DEL CONFLITTO DI INTERESSI

Con l'accettazione del presente regolamento tutti i partecipanti dichiarano di non avere tra i componenti degli organi, i dirigenti, i dipendenti della Fondazione MAXXI, mentor e giurati dell'evento, alcuna persona cui sia legato/a da rapporti di parentela o affinità entro il quarto grado, o di cui sia coniuge o convivente, ovvero rapporti di lavoro, fornitura o collaborazione.

12. ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

La partecipazione all'Hackathon è subordinata al rispetto delle regole stabilite e riportate nel presente Regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare in ogni sua parte all'atto dell'iscrizione.

13. FORO COMPETENTE

Per ogni e qualsiasi controversia dovesse insorgere in ordine al presente Regolamento e alla competizione sarà competente in via esclusiva il Foro di Roma.