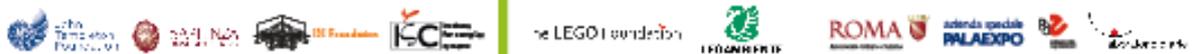


XIPRIZE2016

GAMING CREATIVITY



Regolamento del Concorso “Hacking Creativity” - Kreyon Prize 2016

Il Progetto Kreyon (www.kreyon.net) di Sapienza Università di Roma bandisce un concorso per idee e progetti per giochi online o applicazioni web che stimolino la creatività per la risoluzione di problemi legati alle sfide del nostro tempo (apprendimento, sostenibilità, clima e ambiente, mobilità, salute, ecc.).

I progetti saranno valutati da una commissione che, a proprio insindacabile giudizio, attribuirà tre premi in denaro per ciascuna sezione (Junior e Senior) ai tre progetti giudicati migliori, e due premi in denaro (uno per la sezione Junior ed uno per la sezione Senior) per le due migliori effettive implementazioni dei giochi. Per l'implementazione dei giochi il progetto KREYON mette a disposizione la piattaforma Xtribe (www.xtribe.eu), ma implementazioni su piattaforme diverse saranno ugualmente considerate.

La partecipazione al concorso è disciplinata dal presente regolamento.

Obiettivo

Il Concorso “Hacking Creativity” ha come finalità la progettazione di nuovi giochi online o applicazioni web che siano in grado di stimolare la creatività per la risoluzione di problemi relativi alle sfide del nostro tempo quali apprendimento, sostenibilità, clima e ambiente, mobilità, salute, ecc.

Le idee e progetti devono essere inviati secondo il formato descritto in seguito.

In aggiunta, chi realizzerà effettivamente il gioco o l'applicazione proposti, concorrerà anche all'assegnazione del premio per la migliore implementazione.

Modalità di Partecipazione

Per partecipare al concorso occorre inviare, entro il 2 Ottobre 2016, tramite il modulo online disponibile all'indirizzo www.kreyon.net/kreyonPrize/registrazione-hacking-creativity/, la richiesta di registrazione al concorso, che include tutte le informazioni relative al progetto proposto, indicando anche la sezione di competenza (Junior o Senior).

E' necessario altresì inviare (tramite il sito www.kreyon.net/kreyonPrize/) una scheda descrittiva di massimo 2000 parole e contenente un massimo di tre figure illustrative.

Tale scheda descrittiva potrà essere corredata da altro materiale quali ad esempio un video (di una durata massima di 3 minuti, eventualmente ospitato sulla piattaforma

youtube o equivalenti), una registrazione audio (della durata massima di 3 minuti), un'immagine gif animata, ecc.

Inoltre, è prevista la possibilità dell'assegnazione di un bonus nel caso in cui venga effettivamente realizzata una implementazione dell'idea proposta sia come applicazione web e/o una applicazione android e/o una applicazione iOS e/o un gioco (anche tramite la piattaforma Xtribe). Per usufruire del bonus occorrerà inserire nell'apposito campo il link alle rispettive applicazioni funzionanti.

Ulteriori informazioni sono disponibili sul sito Kreyon (www.kreyon.net/kreyonPrize/) e sul modulo online di registrazione.

Categorie di concorso

L'Hacking Creativity prevede due categorie di concorso:

- La sezione **Senior** è aperta a tutti;
- La sezione **Junior** è aperta a tutti gli studenti che non hanno ancora compiuto il diciottesimo anno di età. Per i partecipanti Junior, occorrerà inviare, sempre tramite il modulo online, contestualmente alla presentazione del progetto e comunque entro la data di scadenza del concorso (pena l'esclusione dal concorso stesso), anche la scansione del nulla osta (secondo il modello disponibile sul sito Kreyon all'indirizzo www.kreyon.net/kreyonPrize/registrazione-hacking-creativity/) firmato da un genitore (o di chi ne fa le veci) del minore e accompagnato dalla copia di documento del genitore (o di chi ne fa le veci).

E' possibile partecipare individualmente o in gruppo. In caso di partecipazione di gruppo è necessario indicare i dati del partecipante, e, in un campo apposito, i nominativi degli altri membri del gruppo.

La partecipazione al concorso è gratuita.

Selezione, criteri, comunicazione e premiazione

Sono in palio 8 premi in denaro così ripartiti:

- Euro 1200 per il miglior progetto nella categoria Junior
- Euro 1200 per il miglior progetto nella categoria Senior
- Euro 600 per il secondo classificato nella categoria Junior
- Euro 600 per il secondo classificato nella categoria Senior
- Euro 400 per il terzo classificato nella categoria Junior

- Euro 400 per il terzo classificato nella categoria Senior
- Euro 500 aggiuntivi per la migliore implementazione del gioco/applicazione nella categoria Junior
- Euro 500 aggiuntivi per la migliore implementazione del gioco/applicazione nella categoria Senior

Per aggiudicarsi il “bonus” di 500 Euro è necessario rientrare nei primi tre classificati con la descrizione del progetto.

Una giuria appositamente nominata sceglierà a proprio insindacabile ed inappellabile giudizio i sedici progetti finalisti, che verranno invitati (tramite comunicazione via email al referente) a presentare il proprio progetto durante i KREYON DAYS che si svolgeranno a Roma ad Ottobre 2016. La giuria potrà anche decidere di dare uno spazio dimostrativo, tra le installazioni presenti ai KREYON DAYS, ad alcuni dei progetti che saranno anche stati implementati.

La giuria deciderà quindi, tra i progetti finalisti, a chi assegnare gli otto premi. Tale decisione verrà comunicata durante la cerimonia di premiazione.

La giuria è libera di non assegnare alcun premio nel caso in cui le proposte non siano conformi a quanto richiesto o siano di basso livello.

Autorizzazione

Tutto il materiale inviato per la partecipazione al concorso Hacking Creativity è conservato da Sapienza Università di Roma che è da quel momento libera di utilizzare il suddetto materiale, in qualsiasi forma, nell'ambito del progetto KREYON (www.kreyon.net) e sue successive edizioni, indicandone la provenienza nell'ambito di tutte le attività istituzionali e scientifiche del progetto stesso, a prescindere dal fatto che il materiale inviato venga selezionato o meno come vincitore.

Tutto il materiale inviato non sarà restituito e potrà essere utilizzato e pubblicato dal progetto KREYON (www.kreyon.net) e sue successive edizioni su qualsiasi mezzo e supporto (cartaceo e/o digitale) e in qualsiasi forma per usi scientifici, informativi e divulgativi relativi al progetto stesso.

A discrezione del team del progetto Kreyon, tutto il materiale inviato, non già protetto da licenza, sarà promosso e diffuso come patrimonio pubblico di interesse generale.

La partecipazione al concorso implica l'accettazione integrale del presente regolamento.

Limitazioni

Il materiale inviato non deve violare il diritto di autore che altri possano vantare sul medesimo materiale né alcun altro diritto (il diritto all'immagine, il diritto alla riservatezza ecc.). Non è comunque ammesso l'uso di immagini o termini offensivi o sconvenienti.

Privacy

Ai sensi dell'art. 11 del D. Lsg. N. 196/03 si informa che i dati personali forniti e raccolti, nonché i materiali inviati, saranno utilizzati in funzione e per i fini previsti dal presente bando e potranno essere divulgati nello svolgimento delle iniziative inerenti il concorso.

Il partecipante darà il proprio espresso consenso in forma scritta, ai sensi dell'art. 23 del suddetto D. Lsg. N. 196/03 per la comunicazione e la diffusione dei dati personali forniti e raccolti, per i fini sopra indicati, sottoscrivendo la domanda di registrazione al concorso.

Foro Competente

La Legge regolatrice di questo regolamento è la Legge Italiana. Per qualsiasi controversia che insorgesse fra le parti relativa alla interpretazione e/o esecuzione del presente regolamento sarà unicamente competente il Foro di Roma con l'esclusione di tutti gli altri Fori alternativamente competenti.