

100100
CHALLENGE



Conartigianato
VICENZA
#centocento
www.conartigianatovicenza.it

REGOLAMENTO

I partecipanti, organizzati in team formati da un minimo di due e un massimo di otto componenti, dovranno cercare di rispondere, attraverso il proprio progetto, ad uno dei tre temi proposti dagli organizzatori (smart mobility, disabilità acquisita, cultura e turismo)

I contenuti dei temi saranno resi pubblici il 26 di novembre, subito dopo l'accreditamento dei partecipanti.

DOTAZIONI - GEARS

Saranno messi a disposizione alcuni kit Tinkerkit Arduino e una variegata selezione di sensori e attuatori.

I partecipanti dovranno portare con sé i propri strumenti di prototipazione e i propri device per lo sviluppo. Non sono previste limitazioni sull'utilizzo di schede elettroniche, a patto che siano basate su open hardware.

I team dovranno portare con sé il proprio pc (notebook).

L'organizzazione non sarà responsabile dell'eventuale utilizzo di software illegale o senza licenza da parte dei partecipanti durante

100100 Challenge. I partecipanti dovranno avere preinstallato già prima dell'inizio della gara il tool di sviluppo necessario per utilizzare la piattaforma prescelta.

ESEMPI DI DOTAZIONI DISPONIBILI (FINO A ESAURIMENTO)

Arduino Yùn

StarterKit Arduino

Digital Continuous Rotation (360°) Servo

Tinkerkit base

TinkerKit Relay Module

TinkerKit Power LED

TinkerKit Mosfet Module

TinkerKit LDR Sensor

TinkerKit Thermistor Module

TinkerKit Touch Sensor

TinkerKit Hall Sensor

Tinkerkit Text LCD 16x2 Retail

Digital RGB LED Weatherproof Strip 60 LED /

metre

Tinkerkit Dmx Master Shield

Tinkerkit DMX Receiver - Relay

Tinkerkit DMX Receiver - Mos

ISCRIZIONE

Le iscrizioni per le scuole chiuderanno il 29 ottobre 2016.

Le domande di iscrizione ricevute dopo la data di chiusura non verranno tenute in considerazione.

Le adesioni dovranno essere inviate a Confartigianato Vicenza, tramite mail all'indirizzo scuola@confartigianatovicenza.it oppure tramite fax allo 0444/386709, compilando il modulo di iscrizione che alleghiamo.

CHI PUO' PARTECIPARE

Questa competizione è aperta a singoli o gruppi di individui residenti in Unione Europea.

Sono ammessi:

- esperti di marketing
- creativi
- designer
- imprenditori
- developer
- studenti delle scuole medie superiori (maggioresni o minorenni con autorizzazione/liberatoria dei genitori);
- studenti universitari;
- appassionati del DIY (do it yourself) / makers;
- artigiani
- rappresentanze falba, officine digitali.

CHI NON PUO' PARTECIPARE

In questa competizione non sono ammessi:

- dipendenti delle aziende partner;
- individui minori di 18anni sprovvisti di autorizzazione/liberatoria dei genitori.

LOGISTICA e DURATA

Il contest si svolge per 24 ore non-stop (notte compresa), a partire dalle ore 9.30 del 26 novembre fino al termine dei lavori il giorno successivo, negli spazi della Basilica Palladiana.

Non è consentito ai partecipanti abbandonare i locali se non nella prima fase della gara, cioè entro le 12:00. Gli organizzatori faranno dei check periodici per assicurarsi che tutto si svolga nel rispetto del regolamento.

Il giorno della gara, a seguito della procedura di registrazione, verrà assegnata a ciascuna squadra una postazione e un badge dotato di sensore NFC. Le squadre saranno tenute ad occupare le proprie postazioni e tenere sotto controllo l'attrezzatura che verrà loro fornita.

VALUTAZIONE

I prototipi / progetti verranno valutati da un panel multidisciplinare di esperti.

Le valutazioni si baseranno sui seguenti criteri:

- A. Innovazione (idee chiave e concetti dietro alla soluzione individuata)
- B. Fattibilità e Usabilità (valore commerciale o prospettiva sociale e grado di user-friendliness)
- C. Design - Sforzi effettuati nell'utilizzo dell'hardware/software e livello di sfruttamento della tecnologia
- D. Utilità e impatto

Per ogni criterio, ciascun membro della commissione assegnerà un punteggio da 0 a 10. Al termine della valutazione, verrà stilata in base ai voti una classifica. I primi tre team classificati riceveranno quale riconoscimento del loro merito un corrispettivo per l'opera resa.

SQUALIFICHE

Nel caso in cui per qualunque motivo si dovesse procedere alla squalifica di un vincitore/finalista, la giuria si riserva il diritto di "trasferire" il premio ad nuovo candidato, anche nel caso in cui il vincitore dovesse essere già annunciato pubblicamente.

CERTIFICAZIONE ORIGINALITA' E AUTENTICITA'

I partecipanti, al momento dell'iscrizione, deve garantire il rispetto dei seguenti punti:

- il prototipo/progetto/idea realizzato nella competizione sarà originale o comunque derivato da materiale open source;
- nessun soggetto esterno ai partecipanti può vantare diritti sui contenuti o componenti del Progetto/idea/prototipo (sono escluse le licenze Open Source nel caso di progetti derivati);
- la partecipazione al concorso, così come i contenuti del progetto presentato nella competizione, non devonoviolare nessuna obbligazione contrattuale o di altro genere precedentemente intercorsa tra il registrante e soggetti terzi. Il partecipante accetta di indennizzare, difendere, tutelare e esonerare l'organizzazione da qualunque pretesa derivante dalla violazione di uno dei punti sopra riportati.

ESONERO DI RESPONSABILITA'

Accettando di partecipare alla competizione il partecipante esonera l'organizzazione e tutti i suoi collaboratori da qualunque responsabilità e rinuncia a fare causa per eventuali reclami, costi, lesioni, perdite o danni di qualunque natura derivanti da o connessi alla sfida (sono compresi, intenzionali e non, senza limitazione: rivendicazioni, morte, lesioni personali, distruzione di proprietà, diritti pubblicitari, diffamazione).

REGISTRAZIONI, FOTO E PUBBLICITA'

Ad esclusione dei casi vietati dalla legge, attraverso l'invio del form registrazione, il partecipante autorizza l'organizzazione, ad utilizzare il proprio nome, la presentazione progetto e la documentazione dei progetti/protipi/idee per scopi promozionali, senza ulteriore compenso e senza che sia necessario un nuovo consenso. Il marchio 100100 Challenge e 100100 Challenge EV è di proprietà di Confartigianato Vicenza. Tutti i diritti sono riservati

CONDIZIONI GENERALI

L'ideatore del presente evento e l'organizzatore si riservano il diritto, a propria esclusiva discrezione, di annullare, sospendere e/o modificare l'evento, o parte di esso, in caso di guasto tecnico, frode, o qualsiasi altro fattore o evento che non era anticipato o non è sotto il loro controllo. L'ideatore dell'evento e l'organizzatore si riservano il diritto, a loro esclusiva discrezione, di squalificare qualsiasi hacker che: a) tenti di manomettere il processo di iscrizione o il funzionamento dell'evento; b) agisca in violazione del presente bando; c) si comporti in modo appropriato, antisportivo e contrario all'interesse di un sereno e corretto svolgimento dell'evento.