



Ministero dell'Istruzione
dell'Università e Ricerca



Concorso “Apps4School” Ed. a.s. 2012/2013

Regolamento

Art. 1

Finalità

Il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e l'Associazione Vedrò, al fine di diffondere delle tematiche inerenti la Democrazia Digitale, promuovono attraverso il seguente Regolamento, il concorso “Apps4School”.

Il Presente concorso ha la finalità di fornire agli studenti gli strumenti tecnici e culturali per l'uso intelligente dei *device* mobile, fornendo loro l'accesso gratuito ai *tool* per la creazione di applicazioni *mobile* di utilità sociale e culturale.

L'obiettivo del progetto è aumentare la consapevolezza degli studenti nell'approccio alle piattaforme digitali mobili, incentivandone un utilizzo proattivo e connettendoli ad una rivoluzione tecnologica non come fruitori passivi ma come attori partecipanti.

Art. 2

Destinatari

Il concorso è rivolto agli studenti di tutti gli anni di corso delle Scuole Secondarie di II grado.

Art. 3

Tipologia degli elaborati

Gli studenti, nel corso dei tre mesi, potranno sviluppare un'applicazione inerente ad una categoria di interesse socialmente rilevante. Ad esempio: temi legati alla città di origine, al turismo, ai luoghi ambientali/paesaggistici, a temi di utilità sociale, a iniziative culturali, a tematiche relative alla scuola, alle *smart cities* e all'educazione.



*Ministero dell'Istruzione
dell'Università e Ricerca*



Art. 4

Modalità di partecipazione

Tutti i Partecipanti dovranno creare un account AppsBuilder attraverso il portale IoStudio www.istruzione.it/studenti entro e non oltre il 1 dicembre 2012.

All'attivazione dell'account sarà fornito da AppsBuilder - www.apps-builder.com - , il coupon per attivare gratuitamente l'account advanced, utilizzabile fino al 31 Gennaio 2013.

I Partecipanti, singolarmente o in Squadra (massimo tre partecipanti), dovranno realizzare le loro Applicazioni sul sito www.apps-builder.com.

Dopo la realizzazione della applicazione i Partecipanti dovranno compilare e inviare il Modulo di Partecipazione secondo le istruzioni riportate sul Sito Internet della Competizione entro la mezzanotte del 31 Gennaio 2013.

AppsBuilder, partner tecnologico, non sarà in alcun caso responsabile per problemi legati alla ritardata o mancata ricezione dei moduli di partecipazione.

Art. 5

Requisiti di ammissione

Saranno prese in esame, e dunque ammesse al Concorso, le proposte che seguiranno caratteristiche dei proponenti le seguenti indicazioni specifiche:

1. Non sono ammesse idee, progetti, applicazioni e visualizzazioni se sono stati creati e pubblicati prima della partecipazione al concorso.
2. Non sono ammesse applicazioni o visualizzazioni che hanno già preso parte ad altri concorsi come questo.
3. Le Applicazioni devono essere in Italiano ed eventualmente supportare anche altre lingue.
4. L'invio delle proposte deve essere effettuata mediante l'apposito modulo presente sul sito ufficiale della competizione.
5. E' possibile presentare più di una proposta sia nella stessa categoria sia in categorie differenti.



*Ministero dell'Istruzione
dell'Università e Ricerca*



6. I minori di 18 anni si accertino di avere il permesso dei genitori.
7. Tutte le applicazioni e in generale tutte le proposte devono essere accessibili e scaricabili da Internet gratuitamente per tutta la durata del concorso e per i sei mesi successivi.
8. Gli organizzatori si riservano il diritto, con congruo preavviso e spiegandone chiaramente le motivazioni, di cambiare le regole della competizione.
9. Partecipando alla competizione il proponente accetta che l'organizzazione non possa essere considerata responsabile per qualunque perdita, danneggiamento o costo di qualunque natura sostenuto dal proponente.
10. Apps4School si riserva il diritto di escludere 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.

Art. 6

Valutazione

Tutte le apps prodotte dagli studenti iscritti al concorso saranno sottoposte ad una valutazione comparativa:

a) Una prima selezione sarà effettuata tramite una votazione social che coinvolgerà un'ampia comunità inerente al mondo dell'istruzione.

b) Successivamente, una giuria di esperti selezionerà in maniera discrezionale i vincitori individuando le migliori Applicazioni secondo una serie di criteri:

- Originalità
- Valore creativo
- Qualità dei contenuti e della loro distribuzione
- Design e struttura dell'*app*

I vincitori saranno informati via email. Le decisioni della giuria sono definitive e inappellabili relativamente ad ogni fase della Competizione.



*Ministero dell'Istruzione
dell'Università e Ricerca*



Art. 7

Premiazione

I seguenti premi hanno carattere di riconoscimento del valore della attività creativa prestata dai partecipanti nonché del rispettivo del merito personale.

I vincitori del concorso potranno usufruire dei seguenti premi:

- 1° Classificato: un laptop ed una borsa di studio per partecipare a Vedrò 2013
- 2°, 3° Classificato: 1 tablet di ultima generazione, 1 borsa di studio per partecipare all'evento annuale "Vedrò 2013" (www.vedro.it).
- dal 3° al 10° classificato: 1 Smartphone per ciascun classificato.

Inoltre, le migliori 10 applicazione saranno pubblicate a carico di AppsBuilder nell'*App Store di Apple*, nel *Google Play Store* e nel *Windows Phone Marketplace*.

Note:

I Premi non possono dar luogo da parte dei Vincitori a nessuna contestazione di alcun tipo, né alla richiesta di un controvalore in denaro, né alla loro modifica, né alla loro sostituzione per qualunque ragione, né ad alcuna azione di esercizio di eventuali garanzie sui Premi.

I Premi possono essere soggetti a delle condizioni o a delle restrizioni di utilizzo imposte dal loro produttore. Qualunque foto o documento relativo ai Premi non ha valore contrattuale. Qualunque condizione o garanzia implicita non è applicabile ai Premi (in particolare riguardo la qualità, l' idoneità ad un utilizzo specifico o la conformità rispetto alla descrizione). I Premi verranno forniti nello stato in cui si trovano.

Art. 8

Informazioni e contatti

Non è necessario effettuare alcun acquisto per poter partecipare alla Competizione, ad eccezione delle spese di connessione a Internet.

Tutte le informazioni saranno reperibili sul sito www.apps-builder.com ulteriori indicazioni potranno essere inoltrate alla casella di posta email info@apps-builder.com.