

REGOLAMENTO

Il concorso “**videomakARS- Venice edition**” si inserisce in un più ampio progetto promosso dall’Università Ca’ Foscari Venezia che intende “trasformare” e proporre Venezia come **città attiva, forte della propria cultura identitaria ma allo stesso tempo innovativa e tecnologica**.

All’interno di questo contesto **videomakARS- Venice edition**, si propone di premiare i migliori progetti video proposti da **team di giovani under 30** che sappiano raccontare come arte, scienza e tecnologia possano convivere in modo innovativo, fornendo competenze e skills ai giovani partecipanti perché possano fare della creatività artistica un’opportunità per il proprio futuro.

Il Concorso mira a raccogliere progetti Video che raccontino, attraverso lo sviluppo di uno storytelling, **3 luoghi di Venezia**, individuati da Università Ca’ Foscari Venezia e Fondazione Italiana Accenture, importanti per la loro connotazione artistica, scientifica e tecnologica:

- Arsenale Nord
- San Basilio
- Porto Marghera- Vega

1. PROMOTORI

videomakARS Venice edition è un Concorso creativo promosso da:

Università Ca’ Foscari Venezia con sede in Dorsoduro 3246 - 30123 Venezia CF 80007720271 (d’ora in avanti denominata “Università Ca’ Foscari”). L’Università Ca’ Foscari è la prima business school d’Italia, la seconda d’Europa, in cui si insegnano oltre trenta lingue. È costituita da **otto Dipartimenti** e realizza avanzati progetti di ricerca e innovativi programmi di studio per garantire un’offerta formativa d’eccellenza. Presenta **cinque Scuole Interdipartimentali** che permette all’offerta formativa dell’Università Ca’ Foscari di essere trasversale e integrata tra più discipline.

Fondazione Italiana Accenture con sede in via M. Quadrio, 17 – 20154 Milano CF. 97317310155. Fondazione Italiana Accenture è una realtà senza fini di lucro che si propone di promuovere l’innovazione intesa nelle sue articolazioni tecnologiche, scientifiche e manageriali a favore dello sviluppo sociale e culturale, attraverso la realizzazione di progetti concreti a vantaggio della collettività in tre ambiti principali: sviluppo sostenibile, educazione dei giovani, conservazione e fruizione del patrimonio artistico e culturale. In via operativa, il perseguimento dei fini istituzionali della Fondazione è attuato anche attraverso il forte impegno nella ricerca di forme di networking con altre fondazioni, con istituzioni, imprese e organismi. La Fondazione, infatti, intende svolgere un ruolo di catalizzatore capace di aggregare sforzi, non solo economici ma anche intellettuali, di terze parti, a vantaggio di una maggiore incisività e di un più fattivo contributo ad una reale promozione dell’innovazione e delle sue applicazioni.

In collaborazione con **Accademia delle Belle Arti di Venezia e IUAV**, con il contributo del **Distretto Veneziano della Ricerca e dell’Innovazione** e con il patrocinio del **Comune di Venezia**

La partecipazione a videomakARS Venice edition si svolge attraverso *ideaTRE60*, la piattaforma digitale creata dalla Fondazione Italiana Accenture per promuovere e sviluppare iniziative di innovazione sociale attraverso la condivisione di idee e la realizzazione delle migliori: giovani talenti, mondo della ricerca, organizzazioni ed imprese, si incontrano su *ideaTRE60* per attivare l'intelligenza collettiva e dare vita ad un flusso di idee innovative, dedicate al progresso comune, che si trasformano in progetti concreti attraverso lo strumento dei concorsi per idee.

2.OBIETTIVI DEL CONCORSO

Il prodotto richiesto ai vincitori del Concorso sarà un Video con una durata compresa tra 3'00" e 4'00" con il quale:

- **Far conoscere una narrazione differente della città di Venezia**, testimone di una sorprendente storia scientifica e tecnologica, e quindi non solo artistica, rilevante ed importante a livello nazionale ed internazionale. L'intenzione è di raccontarla attraverso i tre luoghi selezionati (Arsenale Nord, San Basilio e Porto Marghera Vega). A questi luoghi possono esserene affiancati anche altri considerati rilevanti, da un punto di vista scientifico, dai partecipanti.
- **Attivare un processo di riflessione** sul futuro di Venezia, sull'uso proficuo delle risorse scientifiche e tecnologiche disponibili, a partire da i tre luoghi selezionati (Arsenale Nord, San Basilio e Porto Marghera Vega). A questi luoghi possono esserene affiancati anche altri considerati rilevanti, da un punto di vista scientifico, dai partecipanti.
- Promuove così una tutela a lungo termine del patrimonio artistico culturale, paesaggistico e ambientale, integrata con le innovazioni tecnologiche.

3.DESTINATARI E REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

Possono partecipare al Concorso, con uno o più Progetti (che si concretizzeranno per i vincitori nella produzione di Video), i cittadini italiani e stranieri riuniti in team di persone fisiche e/o di enti con o senza personalità giuridica. Le persone fisiche devono aver compiuto almeno i 16 anni di età. La maggioranza più uno dei membri del team dovrà avere un'età compresa tra i 18 e i 30 anni. Il capo progetto deve avere compiuto i 18 anni di età.

4.MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

4.1.LE FASI DEL CONCORSO

FASE 1	Candidatura dei Progetti	Dal 10/12/2015 al 19/02/2016
FASE 2	Selezione dei 10 Progetti finalisti	Dal 22/02/2016 al 10/03/2016
FASE 3	Workshop formativi riservati agli autori dei Progetti finalisti	21/03/2016 e 22/03/2016
FASE 4	Selezione e proclamazione dei Video vincitori	23/03/2016
FASE 5	Incubazione e produzione dei Video vincitori	A partire dal 04/04/2016

4.2.CANDIDATURA DEI PROGETTI

La presentazione dei Progetti deve avvenire, nella sua interezza, nel periodo compreso tra **le ore 12.00 del 10 dicembre 2015** e **le ore 12.00 del 19 febbraio 2016** con le seguenti modalità:

- accedere al sito <http://videomakars.ideatre60.it/>;
- effettuare la registrazione sulla piattaforma *ideaTRE60* o il login, se già registrati;
- accedere al form di partecipazione cliccando sulla barra **“Partecipa al Concorso”**;
- iniziare la compilazione del form di partecipazione, inserendo il **“Titolo”** del proprio Progetto;
- completare il corso e-learning propedeutico e obbligatorio per la partecipazione al Concorso;
- concludere la compilazione di tutti i campi richiesti dal form di partecipazione;
- inviare il proprio Progetto cliccando su **“Invia idea”**.

Campi richiesti dal form di partecipazione:

- **IDEA CONCETTUALE:** riassumere, in maniera chiara e semplice, l'idea, il concetto, l'essenza dell'intuizione creativa.

(Campo obbligatorio; max 500 battute; punteggio da 0 a 10);

- **IDEA ESECUTIVA:** descrivere la storia, la situazione, la messa in scena che verrà utilizzata per portare il concetto in vita.

(Campo obbligatorio; max 2000 battute; punteggio da 0 a 10);

- **SOGGETTO:** illustrare, a grandi linee, la trama della storia che si vuole raccontare. Devono risultare in evidenza gli snodi narrativi, il ruolo e le caratteristiche dei protagonisti, il percorso delle azioni che li conducono da una situazione di partenza a quella conclusiva.

(Campo obbligatorio; max 2000 battute; punteggio da 0 a 10);

- **TRATTAMENTO:** deve tradurre l'idea iniziale e il soggetto in un documento utile per la visualizzazione del filmato e per la progettazione della fase produttiva. Per questo deve essere diviso in scene (stessa unità di tempo e di luogo) o in sequenze (unità d'azione anche in tempi e luoghi differenti) e deve prevedere un conteggio dei tempi delle singole scene/sequenze (preminutaggio).

(Campo obbligatorio; max 2000 battute; punteggio da 0 a 10);

- **STORYBOARD:** Fondamentale per consentire la previsualizzazione del Progetto, lo storyboard evidenzia, inquadratura per inquadratura, la collocazione del punto di vista rispetto alla scena, la continuità dell'azione da un taglio di montaggio all'altro. E' realizzato con immagini o disegni e può essere corredato da piantine dove viene definita l'esatta posizione della telecamera.

(Campo obbligatorio; documento PDF da allegare; punteggio da 0 a 10);

- **ELEMENTI VISIVI:** A titolo esemplificativo e non esaustivo foto dei luoghi, foto degli elementi scenografici e foto delle inquadrature.

(Campo obbligatorio; allegato da max 30 Mb; punteggio da 0 a 10);

- **PIANO DI PRODUZIONE:** E' la rappresentazione grafica del calendario delle riprese che si dovranno effettuare. A partire dai principali elementi definiti in fase di sceneggiatura (location, luce diurna/notturna, presenza attori, necessità tecniche di scenografia, tempi di montaggio, ecc.) viene elaborata una precisa tempistica dove ogni inquadratura da girare trova la sua razionale collocazione.

(Campo obbligatorio; max 2000 battute; punteggio da 0 a 10);

- CURRICULA DEI PARTECIPANTI

(Campo obbligatorio; documento da allegare in formato PDF)

4.3 COMPOSIZIONE E FUNZIONAMENTO DELLE GIURIE

I progetti verranno valutati da tre giurie:

- **Giuria tecnica**, composta da 5 a 10 membri esperti riconosciuti come particolarmente competenti nel settore oggetto del presente Concorso (docenti universitari, registi, creativi, pubblicitari, storici). La giuria tecnica voterà attraverso la piattaforma ideaTRE60 assegnando a ciascun Progetto, un punteggio da 0 a 10 per ciascuno dei campi richiesti dal form di partecipazione;
- **Giuria Radio Ca' Foscari**, nella persona del responsabile di Radio Ca' Foscari in rappresentanza della community di Radio Cà Foscari. Il responsabile di Radio Ca' Foscari voterà attraverso la piattaforma ideaTRE60 assegnando un punteggio da 0 a 10 per ciascuno dei campi richiesti dal form di partecipazione, secondo criteri designati da Radio Ca' Foscari.
- **Giuria finale**, composta da 5 a 10 membri esperti riconosciuti come particolarmente competenti nel settore oggetto del presente Concorso (docenti universitari, registi, creativi, pubblicitari, storici), che decreterà i tre progetti vincitori.

4.4. SELEZIONE DEI PROGETTI FINALISTI

Dopo una prima analisi dei Progetti, finalizzata a constatarne la conformità ai requisiti di ammissibilità previsti dal presente Regolamento, a partire dal **22 febbraio 2016** e sino al **10 marzo 2016**, le giurie assegneranno, a ciascun Progetto, un punteggio come indicato dall'articolo 4.3. Il punteggio complessivo di ogni Progetto determinerà la posizione in graduatoria.

Le giurie selezioneranno complessivamente **10** progetti **finalisti** di cui **9** selezionati dalla **Giuria Tecnica**, e **1** selezionato dalla **Community di Radio Ca' Foscari**

Al termine del processo di valutazione, i team finalisti, attraverso comunicazione scritta via mail a cui seguirà contatto telefonico, riceveranno le indicazioni utili per la partecipazione al workshop. Alla suddetta mail si dovrà rispondere confermando la presenza al workshop, entro e non oltre mercoledì 16 marzo alle h 18.00. In caso di mancata risposta, subentrerà il team successivo in graduatoria.

4.5. WORKSHOP FORMATIVI RISERVATI AI FINALISTI

In questa fase i **10** Progetti Finalisti saranno supportati, nel perfezionamento del proprio Progetto, attraverso un workshop formativo della durata di 16 ore, finalizzato all'acquisizione di skills utili. Il workshop si svolgerà in due giornate, **martedì 21 marzo 2016** e **mercoledì 22 marzo 2016**, presso gli spazi dell'Università Ca' Foscari. La mancata partecipazione al workshop comporterà l'esclusione della partecipazione al presente Concorso.

4.6. SELEZIONE DEI PROGETTI VINCITORI

I finalisti incontreranno la **Giuria Finale** per esporre i propri progetti. L'incontro con la Giuria Finale avrà una durata massima di **10 minuti**, che saranno dedicati alla presentazione del Progetto e a eventuali richieste di approfondimento dei giurati. L'incontro si terrà il giorno **23 marzo 2016** e si svolgerà a Venezia in sede da destinare.

La valutazione finale, avverrà sulla base dell'esito dell'incontro e dei seguenti criteri:

1. Valore artistico del Progetto
2. Importanza strategica
3. Qualità artistica e culturale
4. Completezza della presentazione
5. Interdisciplinarietà tra scienza, tecnologia e arte

I tre Progetti vincitori verranno resi noti e proclamati in quella stessa giornata.

I finalisti che non esporranno il proprio progetto saranno esclusi dalla partecipazione al presente Concorso.

4.7 .INCUBAZIONE E PRODUZIONE DEI VIDEO VINCITORI

I tre Progetti **vincitori** verranno seguiti da tutor che li supporteranno nella fase di produzione del Video. Ogni Progetto vincitore, avrà diritto ad un massimo di **30 ore** di incubazione con docenti qualificati

5.PRODUZIONE DEI VIDEO VINCITORI

Il prodotto richiesto ai vincitori del Concorso sarà Video con una durata compresa tra 3'00" e 4'00", con risoluzione full HD (1920x1080) a 25 fotogrammi al secondo. Il Video deve prevedere una versione in lingua inglese.

Gli elementi esecutivi fondamentali per il Video sono:

- utilizzo del logo di Fondazione Italiana Accenture, Università Ca' Foscari e Distretto Veneziano della Ricerca e dell'Innovazione che verranno concessi una volta decretati i vincitori;
- allineamento della grafica del video con la visual identity dell'Università Ca' Foscari;
- presenza all'interno del video, di uno spazio dedicato ai loghi dei promotori del Concorso.

6.PREMI

L'importo complessivo dei premi, messi in palio da Fondazione Italiana Accenture, ammonta a €9.000,00 netti.

A ciascuno dei tre vincitori verrà assegnato un premio di € 3000,00 al netto di eventuali ritenute o imposte a carico di Fondazione Italiana Acenture

I Progetti Video vincitori, inoltre, si aggiudicheranno fino ad un massimo di 30 ore di incubazione con docenti qualificati, a supporto della fase di produzione del Video, come previsto al articolo 4.7.

7.RISERVATEZZA DELLE INFORMAZIONI

I campi richiesti, del form di partecipazione, definiti come idea, soggetto, trattamento, piano di produzione, storyboard, elementi visivi e curricula dei partecipanti, saranno visibili e verranno esaminati solo da:

- il team di lavoro di Fondazione Italiana Accenture e di Università Ca' Foscari;
- l'amministratore di sistema e le giurie;

- tutte quelle persone che, per ragioni legate alla gestione del Concorso, potranno averne accesso.

I soggetti sopra menzionati si impegnano a mantenere e tutelare la riservatezza dei materiali e le informazioni sottoposte alla loro valutazione, e a non utilizzare le informazioni relative ai progetti pervenuti, se non per le finalità strettamente relative al premio, così come previsto nell'[Informativa privacy](#) presente su ideaTRE60.

Premesso quanto sopra, e fatto salvo quanto previsto all'articolo successivo "Proprietà Intellettuale", ricordiamo che ai Progetti candidati al Concorso si applicheranno le norme di cui alla legge sul diritto d'autore n. 633 del 1941.

8.PROPRIETA' INTELLETTUALE

Con la partecipazione al presente Concorso, il partecipante indicato come Capo Progetto in fase di compilazione del form, dichiara che il Video proposto 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 Fondazione Italiana Accenture, Università Ca' Foscari e/o i rispettivi eventuali partner da ogni e qualsivoglia responsabilità, richiesta di risarcimento dei danni e/o sanzione avanzata da terzi al riguardo.

Con la partecipazione al presente Concorso, inoltre, i partecipanti si impegnano, a non cedere in licenza, né totalmente né parzialmente, a terzi qualsivoglia diritto riconducibile al Progetto presentato e di ogni altro materiale che sia stato scritto, ideato, preparato, concepito, sviluppato o realizzato, sia interamente che parzialmente, ai fini della partecipazione al presente Concorso.

In caso di violazione di quanto previsto al presente Articolo, il Team, sarà escluso dal presente Concorso.

I vincitori del Concorso, che accederanno alla fase di incubazione e produzione (Art.4.6), dichiarano e garantiscono:

- di aver ottenuto, da tutti i soggetti eventualmente presenti nei Video, tutte le autorizzazioni e le liberatorie necessarie con riferimento alla legge n. 633 del 1941 e al D.lgs. n. 196 del 2003 e di poterne fornire, su richiesta di Fondazione Italiana Accenture e di Università Ca' Foscari, la relativa documentazione a riprova entro 10 giorni dalla richiesta;
- di aver ottenuto l'autorizzazione scritta, dei genitori o dei soggetti esercenti la potestà legale, per la pubblicazione di progetti Video nei quali sono ritratti minori di età o incapaci, anche con riferimento alla legge n. 633 del 1941 e al D.lgs. n. 196 del 2003, e di poterne fornire, su richiesta di Fondazione Italiana Accenture e di Università Ca' Foscari, la relativa documentazione a riprova entro 10 giorni dalla richiesta;
- che i progetti Video non contengano alcun elemento sonoro o visivo che abbia natura illecita in base alle norme vigenti;
- che i Video sono liberamente e legittimamente utilizzabili in conformità a quanto previsto dal presente Regolamento;
- di essere consapevoli che le responsabilità, anche penali, del contenuto di ciascun Video sono a carico dell'partecipante.

9.DIRITTO DI SFRUTTAMENTO

I partecipanti, con la partecipazione al Concorso, cedono in via esclusiva e gratuita a Fondazione Italiana Accenture e all'Università Ca' Foscari e ai loro eventuali partner i diritti di utilizzo e di sfruttamento dei progetti presentati, inclusi a mero titolo esemplificativo e non esaustivo: i diritti di riproduzione, esecuzione e rappresentazione al pubblico, preparazione di opere derivate, comunicazione al pubblico, messa a disposizione del pubblico, distribuzione, traduzione, in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo, attualmente o in futuro disponibile, con facoltà di cederli a terzi. I partecipanti al Concorso che non risultino vincitori, ritorneranno nella piena proprietà dei diritti di utilizzo e di sfruttamento dei progetti presentati, all'esito della premiazione e previa richiesta da inviare agli enti promotori del Concorso.

I progetti e i video risultati vincitori rimarranno di piena proprietà di Fondazione Italiana Accenture e dell'Università Ca' Foscari i quali potranno, a titolo esemplificativo e non esaustivo, senza alcuna limitazione quanto al numero di utilizzi di ciascun Video:

- riprodurre in qualsiasi formato, e con qualsiasi mezzo o procedimento attualmente esistente, in via temporanea o permanente, ciascun video vincitore;
- mettere a disposizione del pubblico ciascun video vincitore su reti telematiche quali Internet (su uno o più siti web), con qualsiasi modalità tecnica che permetta la fruizione dei video;
- comunicare al pubblico ciascun video vincitore, in qualsiasi formato e mediante qualsiasi mezzo e modalità di diffusione;
- distribuire ciascun video prodotto in qualsiasi formato analogico o digitale;
- proiettare ciascun video prodotto in sede cinematografica;
- tradurre in qualsiasi lingua l'audio di ciascun video prodotto e/o inserire sottotitoli in qualsiasi lingua;
- utilizzare ciascuno video prodotto per promuovere e pubblicizzare in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo le attività della Fondazione Italiana Accenture e di Università Ca' Foscari;
- utilizzare e distribuire a terzi i Video prodotti in modalità c.c. "embedded", potendo pertanto tali terzi riprodurre i Video prodotti su propri siti Internet;
- utilizzare anche singole parti o frammenti video vincitori nonché rimontarli, in tutto od in parte, qualora ciò sia ritenuto opportuno dalla Fondazione Italiana Accenture e da Università Ca' Foscari e ai loro eventuali partner per il migliore sfruttamento degli stessi.

10.LIBERATORIA DI UTILIZZO

Con la partecipazione al Concorso, i partecipanti autorizzano la Fondazione Italiana Accenture e Università Ca' Foscari - oltre a qualsivoglia altro soggetto coinvolto, a discrezione dei suddetti promotori, nello svolgimento del Concorso – a pubblicare i documenti presentati ai fini della partecipazione al suddetto Concorso e/o a promuovere presso il pubblico i Progetti in altre forme e modi.

11.ESCLUSIONE

Oltre ai motivi di esclusione di cui agli articoli 4.5 e 4.6, ogni tentativo di truffa e ogni dichiarazione inesatta, parziale o falsa, implicherà l'immediata esclusione del team partecipante. Non saranno presi in considerazione i Progetti:

- non presentati entro il termine previsto;
- presentati in forma parziale;
- in contrasto con qualsiasi disposizione del presente Regolamento.

Per tutta la durata del Concorso non è consentito, a pena di esclusione:

- contattare, con qualsivoglia mezzo, i membri delle giurie per ottenere informazioni sull'evoluzione delle votazioni;
- diffondere, in tutto o in parte, il Progetto proposto, in altre sezioni della piattaforma digitale partecipativa ideaTRE60.

12.ULTERIORI INFORMAZIONI

Tutte le operazioni avverranno in conformità alla legislazione vigente. Fondazione Italiana Accenture e Università Ca' Foscari si riservano la facoltà di modificare le tempistiche della fasi previste all'articolo 4.1 del presente Regolamento, allo scopo di migliorare la partecipazione al presente Concorso.

Per quanto non previsto dal seguente Regolamento si rimanda alle condizioni di utilizzo di ideaTRE60 disponibili al seguente link: <http://www.ideatre60.it/more-info/condizioni-di-utilizzo>

13.ACETTAZIONE

La partecipazione al Concorso comporta la piena ed incondizionata conoscenza, adesione ed accettazione di tutte le condizioni contenute nel presente Regolamento.