



Concorso di idee **PlayStat. La statistica che diverte!**

# REGOLAMENTO

L'Istituto nazionale di statistica (Istat) e la Società italiana di statistica (SIS) lanciano il Concorso di idee **PlayStat. La statistica che diverte!**

L'obiettivo è di stimolare il processo di alfabetizzazione statistica e la promozione della cultura statistica attraverso la tecnica della 'gamification' per ingaggiare, in modo divertente e inusuale, utenti esperti e non, su temi afferenti alla statistica.

## Chi può partecipare?

Il concorso di idee è rivolto a due categorie di concorrenti:

**Cat. A** – studenti delle scuole secondarie di secondo grado.

**Cat. B** – ricercatori, studenti universitari e altri esperti di statistica.

Ai partecipanti è richiesto di **presentare l'idea di una app o un gioco**, per smartphone e/o per pc, che sia rivolto a un pubblico - esperto e non - della materia statistica.

I partecipanti possono concorrere da soli o in squadra (composta da un massimo di 5 persone). L'iscrizione di un gruppo è ammessa solo se tra i membri vi è almeno un componente che appartenga alla categoria A o B. In fase di iscrizione, tale soggetto deve essere indicato quale rappresentante del gruppo.

Tutti i partecipanti che non hanno raggiunto la maggiore età devono essere autorizzati da un genitore o da chi ne esercita la patria potestà, attraverso la compilazione dei campi previsti dal modulo di iscrizione.

Ogni concorrente singolo, o il rappresentante di un gruppo, può inviare una sola idea di app/gioco.

**La partecipazione al Concorso di idee è gratuita.**

## Modalità di partecipazione

Entro il **31 maggio 2017** tutti coloro che intendono partecipare al Concorso di idee devono compilare il **modulo di iscrizione** disponibile all'indirizzo <http://www.istat.it/it/play-stat> e inviare la proposta di idea strutturandola secondo le linee guida indicate nell'allegato file rtf.

Dopo la compilazione del modulo i **concorrenti riceveranno una email di conferma** dell'avvenuta iscrizione al Concorso di idee.

## Criteri di selezione

Le proposte pervenute secondo le modalità indicate, ed entro i tempi previsti dal regolamento, saranno esaminate e valutate da una Commissione tecnica composta da statistici, comunicatori, informatici e rappresentanti dei target cui saranno mirate le proposte di App/Gioco.

I nominativi degli esperti saranno successivamente comunicati sulle pagine dei siti web - Istat e SIS - dedicate al Concorso di idee.

I criteri di valutazione sono i seguenti:

- **pertinenza** rispetto al tema della statistica;
- **fattibilità tecnica** rispetto al successivo sviluppo applicativo su smartphone e pc;
- **qualità ed efficacia** dell'idea progettuale in termini di capacità di coinvolgere, interessare e divertire gli utenti utilizzatori;
- **creatività** in termini di potenzialità comunicativa e interattiva.

Tutti gli aspetti organizzativi saranno gestiti dalla segreteria organizzativa che avrà il compito di raccogliere le proposte pervenute, organizzare i lavori della giuria tecnica, curare i contatti con i vincitori e organizzare l'evento di premiazione.

I concorrenti/rappresentanti delle squadre le cui idee saranno valutate positivamente dalla Commissione tecnica **riceveranno una email di avvenuta accettazione** delle proposte inviate.

## Premio alle idee vincitrici

Gli autori delle due idee vincitrici ricevono in premio, rispettivamente, uno **Smartphone** per la Cat. A. e un **Tablet** per la Cat. B, messi in palio dalla Società Italiana di Statistica.

In caso di vittoria da parte di una squadra il premio è assegnato al rappresentante indicato in fase di iscrizione.

L'Istat si riserva di redigere il progetto tecnico delle due idee vincitrici, di curarne il successivo sviluppo informatico e la pubblicazione, di promuovere i prodotti finali attraverso una campagna di comunicazione che contempla i principali media.

I vincitori saranno chiamati a partecipare alla progettazione e all'organizzazione di future iniziative di promozione della cultura statistica promosse da Istat e SIS sul territorio nazionale.

La proclamazione dei due vincitori (Cat. A e Cat. B) avverrà il **28 giugno 2017** in occasione di una manifestazione ufficiale alla presenza del Presidente dell'Istat e del Presidente della SIS.

## Disposizioni finali

La partecipazione al Concorso di idee **PlayStat. La statistica che diverte!** comporta la totale accettazione del presente regolamento e l'automatica cessione a titolo gratuito di tutti i diritti d'autore e connessi al suo esercizio sulle opere presentate, fatta salva la paternità delle opere.

L'Istat e la SIS, ai sensi della legge in materia di "Protezione sul diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio" (L. n. 633/1941), si riservano di utilizzare a scopo informativo, formativo e/o di archivio e per il perseguimento delle proprie finalità istituzionali - a titolo gratuito - le proposte di idee presentate in occasione del Concorso di idee **PlayStat. La statistica che diverte!**, in formato integrale o parziale, e la pubblicazione delle stesse sui siti Internet e sui canali social network dell'Istat e della SIS, senza limitazioni di tempo e luogo.

Con la partecipazione al Concorso di idee e l'invio delle proposte i concorrenti implicitamente dichiarano e garantiscono che le idee e i progetti proposti sono originali e che non sono stati precedentemente presentati in altri concorsi, nazionali o internazionali.

L'Istat e la SIS non si assumono alcuna responsabilità per l'eventuale utilizzo di idee e progetti non originali.

I partecipanti - ai sensi del Dlgs. del 30 giugno 2003 n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali" - autorizzano l'Istat a trattare i dati personali forniti attraverso il Modulo di iscrizione.

Ai sensi del D.P.R. 430 del 26.10.2001, il Concorso di idee **PlayStat. La statistica che diverte!** non è soggetto ad autorizzazione ministeriale.