

Concorso “Crea la mascotte di Ateneo: l’ambiente incontra l’AI”

Regolamento

1. Premessa

L’Università degli studi di Bergamo è un’istituzione nata nel 1968 come Libero istituto universitario di Lingue e letterature straniere e poi trasformata nel 1992 in Università degli studi di natura statale. Da allora l’Ateneo è cresciuto, molte sedi e molti corsi di laurea si sono aggiunti, grandi passi sono stati compiuti sotto il profilo della didattica e non solo: oggi la nostra Università si presenta nell’ambito europeo e internazionale come un’istituzione moderna e plurale, che offre possibilità di formazione al passo con i tempi.

Consideriamo la sostenibilità ambientale una delle maggiori sfide del nostro futuro, da conseguire in modo equo e inclusivo: lavoriamo per costruire un diverso rapporto tra le nostre strutture, la nostra mobilità, il nostro consumo energetico e la natura che ci circonda. L’Ateneo sta elaborando un proprio bilancio di sostenibilità che includa, oltre alle iniziative per la sostenibilità sociale, le azioni che in questi anni sono state rivolte alla sostenibilità ambientale:

- interventi di miglioramento energetico e produzione di energia tramite pannelli fotovoltaici
- conversione delle fonti di luce con l’utilizzo di Led a risparmio energetico
incentivo alla mobilità sostenibile e alternativa, grazie alle convenzioni con le società di trasporto pubblico del territorio, alla sperimentazione con biciclette a pedalata assistita e alle sperimentazioni living lab
- superamento dell’uso di plastica in Ateneo, con la distribuzione di borracce e l’installazione di 16 erogatori di acqua potabile nelle sedi universitarie
- adesione alla campagna per lo sviluppo sostenibile promossa dall’Agenda 2030 ONU, Sustainable Development Goals, SDGs
- partecipazione alla Rete delle Università per lo Sviluppo Sostenibile.

Tramite questo concorso, desideriamo selezionare un’immagine nata dalla fantasia degli studenti che riassume in sé i valori dell’attenzione all’ambiente che l’Ateneo promuove.

2. Obiettivi

Con il concorso “Crea la mascotte di Ateneo: l’ambiente incontra l’AI” ci poniamo l’obiettivo di promuovere l’immagine dell’Università degli studi di Bergamo all’interno e all’esterno dell’Ateneo, con un’attenzione speciale ai giovani. La mascotte sarà una figura che si rivolgerà in maniera giocosa e creativa soprattutto agli studenti delle scuole secondarie superiori in fase di orientamento verso la scelta universitaria e agli studenti appena immatricolati. La mascotte verrà presentata alla Festa delle Matricole 2024.

La figura della mascotte dovrà idealmente rappresentare il volto green dell’Ateneo, rispecchiando nella sua caratterizzazione i valori della sostenibilità ambientale, della mobilità alternativa, del risparmio energetico.

Vogliamo perseguire questi obiettivi partendo dalla sensibilità studentesca verso la ricerca di un

futuro sostenibile. Questo concorso nasce per liberare la creatività studentesca in connubio con i nuovi strumenti di elaborazione grafica e di modellazione offerti dall'intelligenza artificiale. È una scelta che ci permette di allargare la platea dei partecipanti e di invitare gli studenti ad esplorare i nuovi strumenti presenti sul web, a sperimentare la modellazione anche non avendo esperienze pregresse.

3. Contesto

A tutti coloro che vogliono partecipare al concorso, suggeriamo di visitare le pagine del sito internet di Ateneo e in particolare la sezione dedicata alla sostenibilità: <https://www.unibg.it/ateneo/chi-siamo/sostenibilita-e-inclusione> nonché il sito di Sustainable Development Goals, SDGs <https://www.un.org/sustainabledevelopment/> e il sito della RUS <https://reterus.it/> a cui l'Ateneo aderisce.

Vi proponiamo come fonte di idee e ispirazione la consultazione dei canali social di Ateneo, in particolare il canale [LinkedIn](#), [Instagram](#), [Threads](#), [Twitter](#) e [Facebook](#).

4. Caratteristiche e metodi di realizzazione

Il concorso richiede l'ideazione di una figura di fantasia ad ispirazione antropomorfa, animale, vegetale o ad ispirazione libera. Tale figura deve valorizzare il tema e gli obiettivi del concorso con le seguenti modalità a scelta:

- caratterizzazione intrinseca del personaggio
- azioni e posture proposte
- caratterizzazione accessoria del personaggio (strumenti, disegno, abbigliamento...)
- colori e declinazioni
- ambientazione

L'immagine dovrà essere elaborata con l'intervento di uno strumento di intelligenza artificiale, a scelta del candidato, che dovrà essere esplicitato nella descrizione del progetto. È ammesso anche l'uso di più strumenti e software, che includano o meno elementi di AI, senza limiti di numero e tipologia. Il processo di creazione e i software utilizzati vanno dichiarati dettagliatamente nella descrizione allegata al progetto in modo che sia chiaro il percorso posto in essere dal candidato per l'ottenimento del prodotto finale.

5. Modalità di partecipazione

La partecipazione è riservata a tutti gli iscritti ad un corso di studi dell'**Università degli studi di Bergamo**, compresi corsi di master e dottorato e studenti di altri Atenei iscritti nell'ambito dei programmi di scambio e doppie lauree. Sono ammessi anche gli studenti che abbiano conseguito la laurea entro i due anni solari dalla data di scadenza del presente concorso.

Ogni partecipante può inviare un solo progetto.

La partecipazione richiede l'invio di un'unica mail che contenga:

- la domanda di partecipazione allegata al presente bando (allegato 1) completa in ogni sua parte;
- il progetto sotto forma di rendering in 3D, in quattro declinazioni che rappresentino una vista frontale, una laterale e due pose o dettagli a vostra scelta della mascotte (formato

dei file jpg o png, in alta risoluzione - 300 dpi, rinominati con "tavola_numero_nomeautore"). I file devono essere salvati in una cartella rinominata "nomeautore", che può essere inviata in allegato alla mail o con un servizio di cloud.

L'invio del progetto, con gli allegati e il modulo richiesto, può avvenire con le seguenti modalità:

- Invio alla casella PEC protocollo@unibg.legalmail.it
- Invio tramite raccomandata con ricevuta di ritorno, allegando i file richiesti su supporto digitale (chiavetta USB) o con un link a spazio cloud fruibile dal destinatario.

L'indirizzo da indicare è:

Ufficio protocollo
Università degli studi di Bergamo
Viale Papa Giovanni XXIII, 106
24121 - Bergamo (BG)

- Deposito a mano al medesimo indirizzo con le medesime modalità a:

Ufficio protocollo
Università degli studi di Bergamo
Viale Papa Giovanni XXIII, 106
24121 - Bergamo (BG)

Gli elaborati possono essere presentati da un singolo autore, che deve essere indicato chiaramente nella domanda di partecipazione con i dati richiesti e corrispondenti al vero, pena l'esclusione dal presente concorso.

Agli autori che verranno selezionati per la premiazione potrà essere richiesto un ulteriore sviluppo del progetto che comprenda variazioni di forma e di texture, una vista a 360° e alcune pose dinamiche.

6. Termini e scadenze

I progetti dovranno essere consegnati entro e non oltre sabato 22 giugno 2024. I vincitori verranno annunciati online entro il giorno 23 settembre e riceveranno una notifica via mail.

La proclamazione e la premiazione dei tre progetti selezionati avverrà durante la Festa delle Matricole 2024.

7. Incompatibilità e condizioni di esclusione

Sono escluse dall'iscrizione al presente contest tutti i soggetti non iscritti in quanto studenti a Corsi di Laurea dell'Università degli studi di Bergamo o non rientranti nelle categorie previste dall'art. 5 del presente regolamento.

Non saranno inoltre valide ai fini della partecipazione alla selezione del Contest:

- domande presentate al di fuori del termine perentorio;
- domande presentate con modalità diverse da quelle indicate nel presente regolamento o che non presentino i requisiti tecnici richiesti; domande incomplete, riportanti dati fasulli o mancata presentazione degli elaborati prescritti dal presente bando.

Sono esclusi gli autori che:

- non abbiano sottoscritto la domanda di partecipazione e il relativo trattamento dati;
- siano parenti e affini fino al secondo grado compreso dei componenti della Commissione di valutazione;
- abbiano presentato opere che non rispettino i principi del Codice etico, dello Statuto

e dei Regolamenti dell'Università degli studi di Bergamo.

Si segnala, inoltre che l'opera selezionata come vincitrice sarà oggetto di controlli circa l'originalità e il carattere inedito della stessa, al fine di tutelare l'Università nell'utilizzo della Mascotte per i propri fini istituzionali e onde scongiurare rivendicazione da parte di terzi.

Qualora dai controlli dovessero emergere elementi idonei a mettere in discussione l'originalità e il carattere innovativo della stessa, l'opera potrà essere esclusa dalla selezione a giudizio insindacabile della Commissione.

8. Commissione

La valutazione delle proposte sarà effettuata da un'apposita Commissione nominata dal Direttore Generale Università degli Studi di Bergamo, composta da sette membri di cui: un personale tecnico amministrativo, due studenti rappresentanti della Consulta degli Studenti, quattro docenti e ricercatori; i membri della giuria saranno selezionati e nominati dalla Direttrice Generale con apposito atto.

La Commissione nomina al suo interno un Presidente. La partecipazione alla Commissione è a titolo gratuito e non comporta alcun onere per l'Amministrazione. La Commissione è deputata all'individuazione della proposta che risulterà vincitrice del concorso. Il giudizio della Commissione è motivato, inappellabile e insindacabile. La Commissione potrà non proclamare alcun vincitore qualora nessuna proposta sia ritenuta idonea ovvero non corrisponda agli obiettivi del concorso. In quest'ultimo caso non verrà concesso il premio di cui all'art. 9.

9. Selezione dei progetti

La giuria valuterà le proposte presentate secondo i seguenti criteri e assegnando i punteggi indicati, fino ad un massimo di 100 punti:

Creatività e originalità, fino a 20 punti;

Immediatezza e forza comunicativa, fino a 20 punti;

Coerenza con le finalità dell'Università degli Studi di Bergamo e con la sua identità, fino a 20 punti;

Esaustività della proposta, fino a 20 punti;

Riproducibilità, fino a 20 punti.

Tutte le proposte che conterranno tutti i documenti previsti all'art. 5 saranno ritenute ammissibili e sottoposte all'insindacabile giudizio della Commissione che, sulla base dei già menzionati criteri, formerà una graduatoria (sulla base del punteggio ottenuto, dal più alto al più basso), individuando la proposta migliore. I punteggi sono espressi in cifre intere.

La graduatoria del concorso sarà pubblicata sul sito ufficiale dell'Università degli Studi di Bergamo.

Tutti i materiali trasmessi con le proposte presentate non saranno restituiti. La giuria si riserva di selezionare alcuni progetti e materiali proposti per la diffusione al pubblico.

10. Premi

La giuria selezionerà i primi tre progetti che verranno ritenuti più meritevoli, di cui verranno premiati gli autori. La premiazione avverrà durante la giornata della Festa delle Matricole 2024. La giuria si riserva la possibilità di non assegnare i premi stanziati, qualora non ritenga meritevoli le opere, a suo insindacabile giudizio.

All'autrice o autore del progetto selezionato come vincitore verrà assegnato un buono del valore di 100 euro, da spendersi presso CUS Bergamo. Gli autori del secondo e del terzo progetto selezionato verranno premiati con due oggetti a marchio UniBG, gentilmente offerti da CUS Bergamo.

11. Trattamento dei dati

Con l'iscrizione al Concorso, l'Interessato esprime il suo consenso libero ed informato autorizzando al trattamento dei suoi dati personali, che sarà condotto nel rispetto della normativa del Regolamento UE n. 2016/679 ("GDPR"), nonché al D.lgs. n. 196/2003 e ss.mm.ii.

Tutti i dati forniti, nell'ambito della presente procedura, saranno trattati dall'Amministrazione per le sole finalità istituzionali strumentalmente connesse all'eventuale stipula e gestione del successivo contratto di lavoro. L'informativa, ex art. 13 del GDPR 2016/679, sul trattamento dei suoi dati personali è pubblicata sul sito internet dell'Ateneo, alla [pagina dedicata](#).

12. Responsabilità dei partecipanti

Inviando l'elaborato richiesto, sotto la propria responsabilità, ciascun partecipante dovrà dichiarare:

- che ciascuno degli elaborati presentati al concorso (mascotte in quattro declinazioni) è stato realizzato appositamente ai fini della partecipazione e rappresenta opera del proprio ingegno attraverso l'ausilio di software di intelligenza artificiale. Dichiaro, dunque, di aver realizzato in autonomia l'illustrazione inviata e si impegna a indicare nella domanda di partecipazione l'iter seguito per l'elaborazione del progetto tramite software IA;
- che ciascuno degli elaborati presentati al contest non rappresenta, riproduzione di opere di terzi e, pertanto, dichiara che non sussistono rivendicazioni di sorta da parte di terzi sulle stesse;
- di essere consapevole che, qualora la propria opera dovesse risultare vincitrice, l'Università degli studi di Bergamo potrà svolgere dei controlli in merito all'originalità dell'opera potendo decretarne l'esclusione qualora i requisiti non risultassero soddisfatti;
- che, nel caso in cui un terzo dovesse avanzare qualsiasi genere di pretesa, patrimoniale o non patrimoniale, con riferimento all'elaborato presentato al contest dal partecipante, quest'ultimo si impegna a tenere indenne l'Università degli studi di Bergamo da ogni pretesa, richiesta o domanda proveniente da terzi;
- di non aver mai candidato ciascuno degli elaborati presentati al concorso in occasione di altri concorsi, manifestazioni o analoghi eventi, né, comunque, di averlo mai pubblicato in alcuna forma;
- di essere consapevole di non poter pubblicare, diffondere o distribuire ovvero far pubblicare o far riprodurre, né in proprio né in collaborazione con altri, tantomeno in forma anonima ovvero utilizzando un nome d'arte o uno pseudonimo, ciascuno degli elaborati presentati al concorso. L'autore sarà autorizzato a pubblicare e citare gli

- elaborati realizzati sia nel proprio portfolio sia nel proprio curriculum vitae;
- si impegna a non servirsi del presente concorso allo scopo di diffondere materiale falso, non rispondente al vero, inesatto, diffamatorio, ingiurioso, non decoroso, molesto, osceno, offensivo del comune senso del pudore e della pubblica decenza, dello spirito religioso, lesivo della privacy e dell'onorabilità delle persone, in generale contrario al buon costume ed all'ordine pubblico, a pena di immediata ed insindacabile esclusione dal concorso;
 - di impegnarsi a rispettare il Codice Etico, lo Statuto e i Regolamenti dell'Università degli studi di Bergamo;
 - di essere consapevole che l'Università degli Studi di Bergamo non assume alcuna responsabilità riguardo alle proposte presentate. La partecipazione al Concorso implica l'accettazione incondizionata di tutte le prescrizioni contenute nel presente regolamento e del relativo trattamento dei dati personali inviati con la domanda di partecipazione;
 - di essere consapevole e di prestare il proprio consenso alla pubblicazione di ciascuno degli elaborati presentati al concorso (mascotte in quattro declinazioni) su ogni piattaforma digitale, supporto cartaceo o realizzato con altro materiale da parte dell'Università degli studi di Bergamo, anche in occasione di eventi pubblici.

13. Proprietà intellettuale

Il partecipante che sarà selezionato assegnatario del primo posto e come vincitore del concorso sottoscriverà con l'Università degli studi di Bergamo, prima dell'aggiudicazione del premio di cui all'art. 9, un contratto con il quale:

- presterà il suo consenso alla pubblicazione di ciascuno degli elaborati e dei progetti presentati e cederà all'Università degli studi di Bergamo, tutti i diritti esclusivi di utilizzazione economica e di riproduzione, registrazione, deposito, pubblicazione dell'opera, fermo restando il diritto morale ad essere riconosciuto autore;
- consentirà all'Università degli studi di Bergamo, all'esito dell'avvenuta cessione di tutti i diritti d'autore sull'opera realizzata, di poter replicare (in tutto o in parte) la mascotte su ogni ulteriore supporto (digitale o cartaceo o di altra tipologia), nonché di poter inserire la mascotte su qualsiasi prodotto di merchandising, a sua più ampia e completa discrezione al fine di realizzare i fini dell'attività istituzionale per cui il concorso è indetto;
- concederà, altresì, all'Università degli studi di Bergamo di modificare, integrare, mutare in tutto o in parte la mascotte e a tal fine si renderà disponibile a fornire i file originari del progetto nel formato nativo.

14. Informazioni e contatti

Per ulteriori informazioni sul presente regolamento, è possibile contattare Università degli Studi di Bergamo all'indirizzo mail comunicazioni@unibg.it.

15. Pubblicazione e pubblicità del bando

Il presente regolamento e l'informativa al trattamento dei dati personali sarà pubblicato sul sito all'indirizzo web <https://www.unibg.it/node/16533/>. Dell'avvenuta pubblicazione secondo dette modalità sarà data comunicazione attraverso i media ed appositi comunicati a mezzo stampa.