

2021

# Design 4Parents



Promosso da

tata

In collaborazione con

ADI ASSOCIAZIONE  
PER IL DISEGNO  
INDUSTRIALE

ROME  
Maker Faire  
THE EUROPEAN EDITION

Per informazioni, media o supporto contattaci a  
[contest@design4parents.com](mailto:contest@design4parents.com)

Scopri di più e candidati su [www.design4parents.com](http://www.design4parents.com)

#### ART 1. Premesse

1. Il presente Regolamento disciplina l’Innovation Contest dal titolo “Design4Parents” (di seguito, anche il “Contest”) ideato da FILO Srl e promosso da ADI Lazio e Maker Faire Rome, manifestazione organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma.

2. **Tata** è un brand di Filo. **Filo** Srl è una PMI italiana che dal 2014 opera nel settore IoT (internet of things), molto attenta al tema sicurezza e al mondo infanzia. Nel 2020 vince il German Design award con Tata Pad, il primo dispositivo anti-abbandono con 3 livelli di allarmi intelligenti ([www.getmytata.com](http://www.getmytata.com)).

3. **ADI Lazio** è la delegazione laziale dell’**ADI** Associazione per il Disegno Industriale che dal 1956 riunisce progettisti, imprese, ricercatori, insegnanti, critici, giornalisti intorno ai temi del design: progetto, consumo, sostenibilità, formazione, innovazione. È protagonista dello sviluppo del disegno industriale come fenomeno culturale ed economico.

4. Innova Camera è l’Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma per l’innovazione, i servizi alle imprese e al sistema camerale. Cura i servizi innovativi e di sviluppo del sistema imprenditoriale, favorendo l’innovazione nel mondo delle imprese e fornendo strumenti in grado di aumentare la capacità delle stesse di cogliere le opportunità dei mercati. Dal 2013 Innova camera organizza **Maker Faire Rome – The European Edition**, evento che unisce innovazione, scienza, tecnologia, divertimento e business in un format unico. Maker Faire Rome è il palcoscenico ideale per le aziende e gli innovatori che utilizzano la nuova cultura digitale come mezzo per affrontare la sfida dei mercati. Nel 2019 la Manifestazione ha avuto oltre 100.000 visitatori ed espositori provenienti da 41 paesi.

#### ART. 2. Finalità del Contest

1. Il Contest è organizzato per portare all’attenzione del grande pubblico il tema della neo-genitorialità, inteso come periodo di transizione e di riorganizzazione del mondo familiare, lavorativo e sociale.

2. Con il Contest si vuole incentivare l’ideazione di soluzioni innovative e utili ad incontrare i bisogni reali dei genitori con bambini di età inferiore ai 10 anni. Lo scopo del Contest è celebrare chi, cogliendo un bisogno concreto, orienta la propria creatività e il proprio ingegno proponendo un oggetto o servizio che, a giudizio insindacabile di un Comitato di Valutazione apposita-

mente costituito dai Promotori e meglio descritto al successivo art. 5 (di seguito, il “Comitato di Valutazione”), abbia conseguito un chiaro successo di merito.

**3.** Ciascun Partecipante avrà diritto a presentare un proprio elaborato progettuale (di seguito, la “Proposta Progettuale”) che, oltre a perseguire e attuare gli obiettivi del Progetto, dovrà far leva sui seguenti fattori:

- soluzioni innovative ed originali;
- soluzioni in un’ottica di sostenibilità ambientale.

**4.** I progetti dovranno essere inediti e relativi a oggetti (tecnologici e non), servizi o sistemi di oggetti e servizi volti a semplificare, supportare ed aiutare la vita del genitore e/o dei bambini di età compresa tra 0 e 10 anni, con particolare attenzione per le seguenti aree:

**Daily Life:** com’è cambiata la vita nelle famiglie durante la pandemia? Quali cambiamenti possiamo aspettarci nei prossimi anni? Individua i problemi che la pandemia ha sollevato e rifletti sull’impatto che continuerà ad avere sulla vita nelle famiglie, i ritmi dei genitori, gli spazi nella casa, sulla scuola e sull’equilibrio tra lavoro e tempo libero. Immagina prodotti o servizi che possano risolvere i nuovi, piccoli o grandi problemi che le famiglie, i genitori e i bambini si sono trovati costretti ad affrontare.

**Tecnologia e educazione:** i cambiamenti tecnologici degli ultimi 20 anni hanno condizionato fortemente le nostre vite e stanno condizionando anche quelle dei bambini. I bambini di oggi sono la prima vera generazione digitale, in grado di imparare ad utilizzare uno smartphone già in tenera età. Ma in che modo la tecnologia può diventare una preziosa alleata dei bambini e dei genitori? In che modo è possibile declinarla per arricchire e stimolare l’apprendimento o facilitare l’educazione? Immagina prodotti o servizi che possano affiancare bambini e genitori in questa sfida quotidiana.

### ART. 3 Partecipazione al Contest

**1.** La partecipazione al Contest è gratuita ed è rivolta a tutte le persone fisiche maggiorenni, italiane o straniere, società, enti, associazioni, fondazioni, e/o altre entità giuridiche, con residenza o sede in Italia o in altro paese dell’Unione Europea (di seguito anche i “Partecipanti”) fatta eccezione per:

- dipendenti dei Promotori o loro parenti ed affini fino al secondo grado o conviventi, nonché parenti ed affini fino al secondo grado o conviventi di membri del Comitato di Valutazione, ivi incluso il Presidente.

**2.** È onere del Partecipante segnalare l’assenza di tale situazione di conflitto tramite l’apposita firma sulla “scheda partecipante”, in difetto della quale si procederà all’esclusione del Partecipante dal Contest.

**1.** Per partecipare è richiesta una Proposta Progettuale relativa al tema illustrato al punto 2. da presentarsi entro **le 23:59 del 31 gennaio 2022** nella forma descritta secondo i punti 4.1, 5 e 6).

**2.** Ogni partecipante può presentare fino a **2 Proposte Progettuali**.

**3.** La Proposta Progettuale dovrà essere completa di ogni indicazione utile a illustrare problema di partenza, finalità, idea e modi d'uso del prodotto o del servizio.

**4.** Gli elaborati devono essere anonimi. Ogni proposta dovrà essere contrassegnata da un Nome Progetto seguito da un numero a scelta di 3 cifre. Gli elaborati relativi non dovranno recare il nome del progettista né permetterne l'identificazione in alcun modo. Dovranno essere accompagnati dalla **scheda partecipante** allegata a questo bando (v. all. 1) compilata e firmata (dal singolo progettista o da tutti i membri del gruppo con l'indicazione del capogruppo), che dovrà essere l'unico documento a stabilire la corrispondenza tra proposta e progettista. L'identità dei progettisti sarà mantenuta separata dagli elaborati fino alla scelta della proposta selezionata.

**5.** La Proposta Progettuale dovrà essere presentata esclusivamente in **formato digitale 16:9**, in un **unico file PDF** contenente il seguente flusso:

- **Copertina** del progetto in formato contenente logo, nome prodotto e payoff
- **Introduzione** al problema che si vuole risolvere tramite il prodotto/servizio (max 3 slide). Se possibile, inserire dati a evidenza del problema considerato.
- **Soluzione** ideata (max 1 slide). Descrivere in un breve abstract la soluzione ideata.
- **Come funziona** il prodotto/servizio (max 3 slide). Illustrare il più dettagliatamente possibile come funziona la soluzione progettata. Se il prodotto è fisico inserire un render di prodotto, se digitale inserire schermate principali dell'app/servizio.

**6.** Il nome file dovrà coincidere con il nome del progetto prescelto seguito da un numero di tre cifre secondo la sintassi:

**NOME\_PROGETTO\_XXX.PDF.**

In un file separato, anch'esso in formato .pdf, dovrà essere caricata, insieme con il precedente file, la scheda partecipante (scaricabile sul sito), compilata e firmata, contenente l'indicazione del Nome progetto (compreso delle 3 cifre precedentemente scelte) e l'identità del progettista. Il nome file dovrà essere composto secondo la sintassi: **SCHEDA\_NOME\_PROGETTO\_XXX.PDF.**

**7.** Le proposte progettuali dovranno essere caricate unicamente sul sito [www.design4parents.com](http://www.design4parents.com) seguendo le istruzioni indicate nel medesimo sito, entro le ore **23:59 del 31 gennaio 2022**.

## ART 5. Comitato di Valutazione

1. Il Comitato di Valutazione sarà composto da membri individuati dal Promotore, e, tra questi, verrà indicato colui che svolgerà le funzioni di Presidente.
2. Entro il giorno **14 Febbraio 2022** il Comitato di Valutazione si riunirà e decreterà i nomi delle Proposte Progettuali aggiudicatarie dei premi, in quanto ritenuto più rappresentativo e che abbia presentato soluzioni in linea con le finalità del Contest.

La proposta vincitrice verrà scelta insindacabilmente da un Comitato di Valutazione composto da:

- **Lapo Ceccherelli** (designer e co-founder di Filo)
- **Marika Aakesson** (designer e presidente ADI Lazio)
- **Alberto Oliverio** (neuroscienziato)
- **Anna Oliverio Ferraris** (psicoterapeuta e psicologa dello sviluppo)
- **Lorenzo Anselmi** (product engineering director di Artsana)
- **Carlo Frinolli** (designer & founder di Nois3)
- **Giorgia Lanzilli** (scrittrice)

## Art. 6 Processo di selezione e criteri di assegnazione

1. Il Comitato di Valutazione valuterà ogni Proposta Progettuale ed esprimerà un proprio insindacabile giudizio sulla base dei seguenti criteri (ciascuno valutabile con un punteggio da un minimo di 1 ad un massimo di 10):

- Capacità di rispondere a bisogni concreti non ancora soddisfatti;
- Grado di miglioramento incrementale atteso della qualità della vita dei genitori e dei loro bambini;
- Innovatività e originalità dell'approccio;
- Grado di maturità e di fattibilità dell'idea rispetto alla probabilità per la stessa di tradursi in realtà concreta, effettivamente a disposizione dei genitori;
- Scalabilità, ovvero la possibilità di utilizzo da parte di genitori di ogni età, paese, condizione socio-economica rispetto alle categorie di genitori per i quali l'idea è stata originariamente concepita;
- Sostenibilità sociale, ambientale ed economica della soluzione presentata.

2. La giuria sceglierà, a suo giudizio insindacabile, la proposta vincitrice, cui verrà assegnato il primo premio di € 7.000,00.

A discrezione del Comitato di valutazione verranno assegnati, se meritevoli, altri 2 premi per il secondo e terzo posto, rispettivamente di € 2.000,00 e €1.000,00. La giuria avviserà i partecipanti tramite la mail utilizzata al momento della sottomissione della Proposta Progettuale.

3. In caso di parità tra più Proposte Progettuali, prevarrà il voto del Presidente.

**4.** Non è previsto alcun compenso per i membri del Comitato di Valutazione, incluso il Presidente.

**5.** I Promotori si riservano il diritto di non assegnare il Premio nel caso in cui nessuna delle Proposte Progettuali pervenute sia, ad insindacabile giudizio del Comitato di Valutazione, all'altezza degli obiettivi e delle finalità del Contest.

## **Art. 7. Proprietà intellettuale e uso delle immagini degli elaborati**

**1.** I Partecipanti sono e rimarranno titolari di ogni diritto di proprietà intellettuale e/o industriale.

**2.** In particolare, con la partecipazione al Contest ciascun Partecipante dichiara espressamente che la propria Proposta Progettuale:

- 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 i Promotori da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo;
- non viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti e licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela.

**3.** I Promotori e ogni altro soggetto coinvolto nell'organizzazione del Contest, inclusi gli organizzatori di Maker Faire Rome, avranno il diritto di poter utilizzare ai propri fini di comunicazione ogni Proposta Progettuale presentata all'interno di tutte le proprie piattaforme: sito istituzionale Internet, intranet aziendale, canali social, eventi, atti, documenti o materiali pubblicitari senza che ciò comporti alcun preavviso o riconoscimento di alcun diritto per gli autori, se non – per quanto possibile – la loro citazione come tali.

**4.** Filo S.r.l. si riserva la facoltà di proporre ai singoli Partecipanti, ritenuti a proprio insindacabile giudizio meritevoli, la realizzazione del progetto previo contratto specifico con il Partecipante stesso, secondo il modello indicato da ADI, volto a garantire allo stesso i diritti morali ed economici.

## **Art. 8. Avvertenze**

**1.** Il presente Regolamento è predisposto in lingua italiana.

**2.** Il presente Contest non è soggetto alla disciplina del DPR 430/2001 relativo alla disciplina per i concorsi e le operazioni a premi ai sensi di quanto disposto dall'art. 6 dello stesso.

**3.** Non ricorrono i presupposti giuridici per applicare la normativa né di un'asta ad evidenza pubblica né dell'accesso agli atti e ai documenti amministrativi. Pertanto, non saranno fornite ulteriori informazioni o esibizione di atti che restano ad ogni effetto interni,

come, a mero titolo esemplificativo, i membri del Comitato e/o del Promotore non saranno tenuti a comunicare a chicchessia i punteggi ottenuti dai diversi progetti in sede di votazione, o graduatorie di non vincitori.

**4.** In caso di cancellazione del Contest per qualsiasi motivo, i Promotori ne daranno tempestiva comunicazione. Ogni Partecipante rinuncia sin da ora a far valere qualsiasi diritto al risarcimento dei danni - compresi costi vivi sopportati per l'attività svolta nella predisposizione della Proposta Progettuale ed eventuali spese di viaggio ed alloggio etc. - connessi con la cancellazione del Contest, a prescindere dalle cause o dai motivi che l'avranno determinata.

**5.** La partecipazione al Contest implica l'accettazione incondizionata di tutte le norme e disposizioni contenute nel presente documento.

**6.** Ciascun Partecipante manleverà e terrà indenne i Promotori da qualsiasi danno, pregiudizio, perdita, costo, spesa (anche legale), sanzione nel quale lo stesso dovesse incorrere per effetto della partecipazione stessa.

## **Art. 9 Trattamento dei dati personali**

In osservanza al Reg. UE 2016/679 (Regolamento Europeo per la Protezione dei Dati Personali), siamo a fornirLe le dovute informazioni in ordine al trattamento dei dati personali forniti. Si tratta di un'informativa che è resa ai sensi dell'art. 13 del Reg. UE 2016/679. Il trattamento sarà improntato ai principi di correttezza, liceità, trasparenza e tutela della riservatezza e dei Suoi diritti.

### **Informativa Privacy "Design4Parents"**

Informativa prestata ai sensi dell'art. 13 D.Lgs. 30 giugno 2003 n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'articolo 13 del Regolamento generale protezione dati personali (UE) 2016/679.

Nel rispetto di quanto stabilito dal D.Lgs. 196/2003 e dal Regolamento europeo, con la presente informativa si forniscono indicazioni in ordine alle finalità e alle modalità di trattamento dei dati personali del soggetto candidato alla partecipazione al contest "Design4Parents", forniti mediante la compilazione online del modulo di partecipazione disponibile all'indirizzo web [www.design4parents.com](http://www.design4parents.com).

Titolare del trattamento è Filo S.r.l. – con sede in Roma, Via Marsala 29 H/1 - 00185.

L'elenco aggiornato dei Responsabili del trattamento è custodito presso la sede legale del Titolare del trattamento.

Il Responsabile della protezione dei dati può essere contattato all'indirizzo [info@filotrack.com](mailto:info@filotrack.com).

Dati Personali raccolti: cognome; email; nome; numero di telefono. [Visualizza qui la Privacy Policy completa.](#)

1. Il presente Regolamento è soggetto alla legge italiana.
2. Per ogni e qualsiasi controversia concernente l'interpretazione o validità o esecuzione del medesimo sarà competente in via esclusiva il Foro di Roma.

**FAQ**

**Se la proposta fosse un oggetto, sono necessari disegni tecnici?**

No, è tuttavia necessario illustrare un concept di prodotto tramite la tecnica ritenuta più opportuna.

**Se la proposta fosse un oggetto, è necessario realizzare un prototipo?**

No.

**Se la soluzione fosse un servizio è necessario il flusso della UX dell'applicazione?**

No, nella misura in cui la spiegazione di come funziona il servizio risulti chiara. È tuttavia necessario realizzare le schermate che spiegano in che modo è possibile usufruire delle caratteristiche principali del servizio.

**È possibile consegnare più di una proposta?**

Si, è possibile consegnare fino a due proposte per singolo/gruppo di lavoro/ente.



# Design4Parents

Promosso da



In collaborazione con



Per informazioni, media  
o supporto contattaci via  
[contest@design4parents.com](mailto:contest@design4parents.com)

Scopri di più e candidati su  
[www.design4parents.com](http://www.design4parents.com)

## Modulo di partecipazione

SI PREGA DI COMPILARE IN MANIERA LEGGIBILE. PENA ESCLUSIONE DAL CONTEST.

**Nome Progetto** (seguito da tre cifre a scelta)

## Partecipante, Capogruppo o Ente

Nome .....  
Cognome .....  
Azienda, ente, associazione, fondazione (facoltativo).....  
Data di nascita ..... Luogo di nascita .....  
Residenza Via ..... n° .....  
C.A.P. .... Città ..... Provincia .....  
**Cellulare** .....  
**Email** .....

## Altri membri del gruppo (se si partecipa come gruppo di lavoro)

Nome .....  
Cognome .....  
Data di nascita ..... Luogo di nascita .....

Nome .....  
Cognome .....  
Data di nascita ..... Luogo di nascita .....

Nome .....  
Cognome .....  
Data di nascita ..... Luogo di nascita .....

Nome .....  
Cognome .....  
Data di nascita ..... Luogo di nascita .....

» Accenso/accensiamo al trattamento dei miei/nostri dati personali (Legge 675/96), nel caso il mio/nostro elaborato risulti tra quelli selezionati.  
» Il/la sottoscritto/a dichiaro/a di aver preso visione del regolamento scaricabile sul sito di [design4parents.com](http://design4parents.com), e di accettare nella sua interezza il regolamento.  
» Il/la sottoscritto/a dichiaro/a che ai fini della partecipazione che non sussistono situazioni di conflitto di cui all'Art. 3 del Regolamento di partecipazione al Contest "Design4Parents".

**Data**

**IN FEDE con Firma  
del partecipante o capogruppo**

Promosso da

In collaborazione con

