

Contest “STEAM in Minecraft”

Premio dedicato alle scuole primarie e secondarie nell’ambito di

“Maker Faire Rome – The European Edition 2026”

REGOLAMENTO

ART. 1 | Premessa

1.1 Il presente Regolamento disciplina il Contest dal titolo **“STEAM in Minecraft”** (di seguito, anche il **“Contest”**) promosso da **Innova Camera – Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma** (di seguito, anche il **“Promotore”**), nell’ambito delle iniziative della manifestazione **“Maker Faire Rome 2026”**, in presenza e in digitale sul sito web dedicato (di seguito, anche la **“Manifestazione”**), con l’obiettivo di stimolare la creatività e le competenze nell’utilizzo dell’Intelligenza Artificiale (AI) nelle scuole italiane, attraverso l’assegnazione di un premio (di seguito, anche **“Premio/i”**), così come descritto all’art. 5.

ART. 2 | Indizione del Contest e finalità

2.1 Il Contest nasce dalla volontà del Promotore di mettere al centro l’Intelligenza Artificiale (AI) come strumento per immaginare e progettare soluzioni innovative capaci di trasformare il nostro mondo. L’iniziativa invita gli studenti delle scuole italiane a esplorare le potenzialità dell’AI e la sua applicazione in contesti concreti, promuovendo un approccio creativo attraverso l’uso di Minecraft Education.

Attraverso il linguaggio creativo di Minecraft, gli studenti delle scuole italiane sono quindi invitati a esplorare le potenzialità dell’AI e la sua applicazione a contesti concreti: dall’ottimizzazione delle città intelligenti, alla gestione sostenibile delle risorse, fino alla creazione di soluzioni innovative legate alla tecnologia e all’Internet of Things (IoT).

L’AI viene proposta come un mezzo. Le scuole sono invitate a spaziare liberamente all’interno della tematica, dando vita a progetti originali che riflettano come l’AI possa migliorare la nostra società, trasformare il presente e innovare il domani. L’obiettivo è stimolare nei partecipanti una riflessione su come l’AI possa migliorare il presente e progettare un futuro più efficiente, inclusivo e sostenibile, mantenendo al contempo un dialogo costante con le discipline STEAM.

I seguenti, insieme a molti altri, sono spunti di esempio per esplorare le applicazioni dell’AI:

- Valorizzazione del patrimonio culturale: utilizzare l’AI per riportare in vita il passato attraverso ricostruzioni digitali e interattive;

- Etica e uso consapevole dell'AI: riflettere sull'impatto etico, sociale e inclusivo dell'AI;
- Nuova imprenditorialità e innovazione: immaginare come l'AI possa stimolare idee imprenditoriali e professioni emergenti;
- Impatto sul mercato del lavoro: esplorare l'evoluzione delle competenze richieste e delle professioni del futuro;
- Alimentazione e benessere: applicare l'AI per migliorare la filiera alimentare, promuovere l'agricoltura intelligente e garantire la sicurezza alimentare;
- Gestione intelligente delle risorse e territori: creare soluzioni per ottimizzare risorse naturali e ambienti specifici;
- Tecnologie integrate e IoT: combinare AI e Internet of Things per rispondere a sfide quotidiane e globali.

Attraverso la creazione di scenari in Minecraft, il Contest mira a stimolare la creatività e la visione critica degli studenti, consentendo loro di esplorare come l'AI possa essere applicata in modo originale a una vasta gamma di contesti. Ogni progetto diventa un'opportunità per riflettere, immaginare e costruire soluzioni innovative per il futuro.

2.2 Le finalità del Contest e possibili ambiti sono quindi:

- innovazione e competenze future: stimolare l'uso dell'AI e della tecnologia per sviluppare competenze necessarie al mondo di domani;
- soluzioni tecnologiche e IoT: incoraggiare idee innovative che integrino AI e Internet of Things per affrontare sfide concrete;
- valorizzazione del patrimonio culturale: promuovere l'uso dell'AI per riportare in vita la storia e preservare il patrimonio culturale;
- etica e consapevolezza digitale: stimolare la riflessione sull'uso etico e responsabile dell'AI;
- imprenditorialità e futuro del lavoro: esplorare come l'AI possa supportare lo sviluppo di nuove professioni e idee imprenditoriali;
- benessere e alimentazione: affrontare sfide legate alla sicurezza alimentare, all'agricoltura intelligente e al benessere generale;
- storytelling e cittadinanza digitale: incentivare narrazioni che esplorino il potenziale dell'AI per una società più inclusiva e sostenibile;
- videogioco come strumento didattico: utilizzare Minecraft come mezzo creativo per immaginare soluzioni concrete basate sull'AI;
- gestione intelligente del territorio: progettare soluzioni basate sull'AI per ottimizzare la pianificazione e l'uso sostenibile delle risorse naturali;
- tecnologie per il futuro: esplorare l'applicazione dell'AI e delle tecnologie emergenti in ambiti come l'energia, la mobilità e la gestione ambientale

2.3 Il Premio sarà assegnato a insindacabile giudizio del Comitato di Valutazione appositamente costituito dal Promotore e meglio descritto al successivo art. 4 (di seguito, il "**Comitato di Valutazione**").

2.4 Al fine di promuovere i risultati del Contest e di valorizzare le proposte progettuali ricevute, i Promotori potranno realizzare accordi di collaborazione con ulteriori Partner tecnici interessati al Contest (di seguito, anche i “**Partner**”) che possano offrire servizi di supporto alle proposte progettuali ricevute.

ART. 3 | Partecipazione al Contest e aggiudicazione

3.1 La partecipazione al Contest è gratuita ed è rivolta alle classi delle scuole primarie (limitatamente alle classi quarte e quinte) e secondarie di primo e secondo grado, degli istituti pubblici e paritari italiani (di seguito anche “**Partecipanti**”). Sono ammesse più classi partecipanti in rappresentanza della singola scuola; la domanda di iscrizione dovrà essere presentata da ciascuna classe partecipante. Le classi dovranno individuare un insegnante in rappresentanza di ciascuna classe partecipante.

3.2 I Partecipanti saranno invitati a realizzare progetti digitali (di seguito anche “**Elaborati/o**”) in Minecraft “Education Edition” che esplorino le potenzialità dell’Intelligenza Artificiale (AI) come strumento di innovazione e trasformazione.

Gli Elaborati dovranno presentare narrazioni originali – basate su scenari reali o immaginari – che riflettano come l’AI possa essere applicata per affrontare sfide concrete e migliorare diversi aspetti della nostra società.

Alcuni scenari possibili, ma non esaustivi, includono: l’ottimizzazione delle città intelligenti, la valorizzazione del patrimonio culturale, la gestione delle risorse naturali, l’innovazione nel campo dell’alimentazione, le riflessioni sull’etica dell’AI, l’impatto della tecnologia sul mondo del lavoro e l’apertura a nuove idee imprenditoriali.

I progetti dovranno mostrare come l’AI, integrata con le discipline STEM, possa generare soluzioni innovative, promuovere un approccio critico e creativo alla tecnologia e contribuire a un futuro più efficiente, inclusivo e sostenibile.

3.3 Per partecipare al Contest i Partecipanti dovranno sottoporre la propria domanda di partecipazione, **dal 3 novembre 2025 ed entro e non oltre il 21 novembre 2025** (ore 12.00) attraverso l’apposito modulo di registrazione disponibile nella [pagina dedicata del sito di Maker Faire Rome](https://makerfairerome.eu/it/steam-in-minecraft-contest/) raggiungibile dal link <https://makerfairerome.eu/it/steam-in-minecraft-contest/>. Dopo aver sottoposto la domanda di partecipazione i Partecipanti riceveranno – all’indirizzo e-mail comunicato all’atto dell’iscrizione – una e-mail nella quale saranno indicate le istruzioni per la presentazione degli Elaborati, il supporto e il software necessario per la partecipazione al Premio.

3.4 Gli Elaborati da restituire dovranno contenere **il mondo Minecraft personalizzato e la relazione descrittiva**. Eventualmente, potranno essere integrati da immagini e/o da video tratti dall’utilizzo del videogioco Minecraft e dalle ambientazioni e opere ivi realizzate. I formati ammessi per gli Elaborati saranno:

- Il mondo Minecraft di partenza opportunamente modificato in base alla propria narrazione (dimensione massima 100MB);
- Video ripresi dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite screen recording effettuati da tool esterni (dimensione massima del file: 500MB);
- Raccolte di immagini sotto forma di presentazioni o storyboard. Le immagini possono essere realizzate dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite entità "fotocamera" oppure tramite screenshot effettuati da tool esterni (dimensione massima del file 100MB).

I Partecipanti dovranno allegare all'Elaborato la relazione che illustri e descriva il percorso seguito, il messaggio che s'intende trasmettere nonché ogni altro elemento che si ritenga necessario all'illustrazione e alla valorizzazione del lavoro svolto. A titolo di esempio potrà essere utilizzato, per la propria relazione, il modello reso disponibile al seguente link: <https://bit.ly/modello-mc>

3.5 È ammessa la consegna di un singolo Elaborato per classe. Nel caso in cui una classe ne presentasse più di uno, sarà valutato esclusivamente quello inviato per ultimo in ordine di arrivo cronologico.

3.6 L'Organizzatore, attraverso il Partner tecnico dell'iniziativa, fornirà le licenze Minecraft alle classi che ne faranno esplicita richiesta in fase di iscrizione. Gli Istituti Scolastici già in possesso di proprie licenze Minecraft potranno utilizzarle per partecipare al Premio.

3.7 A partire **dal 9 marzo 2026** l'Elaborato potrà essere caricato sull'apposita piattaforma internet il cui indirizzo sarà comunicato via e-mail a tutte le classi partecipanti in tempo utile. Tutti gli Elaborati, con le relative relazioni ed eventuali materiali aggiuntivi, dovranno essere consegnati, **entro e non oltre il 27 marzo 2026 ("data di consegna")**, tramite upload dei file sull'apposita piattaforma internet. Non saranno accettati Elaborati consegnati oltre il suindicato termine e con modalità di invio differenti.

3.8 Il Partner tecnico della manifestazione fornirà un supporto ai Partecipanti attraverso:

- Video tutorial a supporto delle classi dove verrà spiegato come installare il software Minecraft, come avviare il mondo di partenza e come inserire i personaggi non giocanti, etc.
- Un webinar per supportare le classi nell'avvio del proprio progetto che prevederà anche una sessione finale di domande e risposte. Il link del webinar verrà comunicato via e-mail ai soli Partecipanti.

Per altre informazioni e chiarimenti, durante l'intero periodo di svolgimento del Contest, sarà possibile contattare l'help desk messo a disposizione dal partner tecnico (tramite e-mail supporto_mfr@makercamp.it, **dalle ore 14.00 alle ore 18.00 dal lunedì al venerdì**). Tutte le comunicazioni degli organizzatori avverranno via e-mail e tramite il canale WhatsApp "Contest STEAM IN MINECRAFT 2026" raggiungibile a questo link: <https://bit.ly/wa-steam-in-minecraft-26>

3.9 Successivamente alla data di consegna del Contest il Partner tecnico effettuerà una prima preselezione **fino ad un massimo di 25 (venticinque) progetti finalisti** da sottoporre al Comitato di Valutazione.

3.10 Il Comitato di Valutazione, dopo aver preso visione di ciascun progetto finalista, procederà alle operazioni di voto e, all'esito della votazione, decreterà i progetti vincitori di cui all'articolo 5. Ogni dettaglio sulle modalità della proclamazione dei vincitori, data e ora della stessa, (ivi inclusa la possibilità di realizzare un evento di premiazione dedicato in presenza fisica oppure on-line) sarà comunicato direttamente ai Partecipanti.

ART. 4 | Comitato di Valutazione, criteri di valutazione

4.1 Il Comitato di Valutazione sarà composto da un numero di almeno 3 membri individuati dal Promotore, di concerto con il partner tecnico. Tra questi, verrà indicato colui che svolgerà le funzioni di Presidente.

4.2 Entro il giorno 16 aprile 2026 il Comitato di Valutazione si riunirà e decreterà il nome del Partecipanti aggiudicatari del premio.

4.3 Il Comitato di Valutazione, valuterà ogni Elaborato ed esprimerà il proprio insindacabile giudizio sulla base dei seguenti criteri (ciascuno valutabile con un punteggio **da un minimo di 1 ad un massimo di 10**):

- a. grado di originalità ed innovazione dell'Elaborato presentato;
- b. attinenza dell'Elaborato con le finalità e i temi del Contest;
- c. livello qualitativo complessivo dell'Elaborato presentato.

4.4 In caso di parità tra più proposte progettuali, prevarrà il voto del Presidente.

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

ART. 5 | Premio e modalità di erogazione

5.1 Il Comitato di Valutazione selezionerà **nr. 5 (cinque) classi vincitrici** per ciascun ordine e grado di istruzione (categorie), **per un totale di nr. 15 (quindici) classi vincitrici**, secondo la seguente tabella:

- **nr. 5 premi per la scuola primaria** (limitatamente alle quarte e quinte classi);
- **nr. 5 premi per la scuola secondaria di primo grado;**
- **nr. 5 premi per la scuola secondaria di secondo grado.**

In aggiunta alle classi vincitrici la giuria potrà anche selezionare e premiare elaborati particolarmente meritevoli assegnando delle menzioni speciali. **Entro il 17 aprile 2026** ai vincitori verrà comunicato, tramite e-mail, l'esito del Premio e le modalità con cui intervenire alla cerimonia di premiazione. Ai partecipanti al Premio risultati non vincitori verrà inviata un'opportuna comunicazione da parte degli organizzatori.

5.2 Ai vincitori sarà assegnato un Premio pari a:

- un controvalore di **Euro 500,00 (cinquecento/00)**, oltre oneri di legge se dovuti, per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'Organizzatore, **alla classe prima classificata**;
- un controvalore di **Euro 400,00 (quattrocento/00)**, oltre oneri di legge se dovuti, per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'Organizzatore, **alla classe seconda classificata**;
- un controvalore di **Euro 300,00 (trecento/00)**, oltre oneri di legge se dovuti, per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'Organizzatore, **alla classe terza classificata**;
- un controvalore di **Euro 200,00 (duecento/00)**, oltre oneri di legge se dovuti, per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'Organizzatore, **alla classe quarta classificata**;
- un controvalore di **Euro 100,00 (cento/00)**, oltre oneri di legge se dovuti, per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'Organizzatore, **alla classe quinta classificata**.

Per un **totale complessivo di euro 4.500,00 (quattromilacinquecento/00)**, oltre oneri di legge se dovuti, per tutte le categorie; il premio verrà assegnato direttamente alla scuola di cui la classe è risultata vincitrice.

Durante la premiazione saranno proiettati gli Elaborati dei partecipanti. All'insegnante della classe vincitrice, che prenderà parte alla premiazione, verrà inoltrata una liberatoria che dovrà essere restituita agli organizzatori, a pena di esclusione, con la quale ciascuno studente, insegnante e/o dirigente scolastico partecipante autorizza gli organizzatori e/o le società incaricate da questi ultimi, a:

- effettuare fotografie e riprese audio-video contenenti la propria immagine e la propria voce durante la manifestazione (congiuntamente, i **"Materiali"**);
- utilizzare i materiali, anche singolarmente, sia in Italia che all'estero, per scopi promo pubblicitari degli organizzatori e delle attività da questi svolte.

5.3 I Partner dell'iniziativa potranno assegnare, a loro insindacabile giudizio ed indipendentemente dalla classifica finale, eventuali premi aggiuntivi o menzioni speciali a progetti particolarmente meritevoli.

5.3.1 Numero 3 (tre) menzioni speciali, saranno assegnate a tre differenti classi partecipanti (una per ciascun ordine e grado di istruzione) da Arduino Srl, Partner dell'iniziativa. La menzione sarà assegnata agli Elaborati che documenteranno con foto, video o altro materiale, la realizzazione fisica di parte del Progetto presentato, attraverso l'utilizzo delle schede di prototipazione

Arduino. Tale attività è da intendersi facoltativa e aggiuntiva rispetto all'Elaborato presentato per il Contest.

5.3.2 Numero 1 (una) menzione speciale, sarà assegnata alla classe partecipante proveniente da istituti secondari di secondo grado, da Accademia Italiana Videogiochi Srl, Partner dell'iniziativa. La menzione sarà assegnata all'Elaborato che documenterà con foto, video o altro materiale, l'inserimento di una proposta di gamification (nella più ampia accezione) all'interno del Progetto presentato. In ausilio AIV srl metterà a disposizione del materiale didattico accessibile a tutti i partecipanti. Tale attività è da intendersi facoltativa e aggiuntiva rispetto all'Elaborato presentato per il Contest.

5.3.3 Numero 3 (tre) menzioni speciali, saranno assegnate a tre differenti classi partecipanti (una per ciascun ordine e grado di istruzione) da ASVis, Partner dell'iniziativa. La menzione sarà assegnata alle proposte che avranno saputo immaginare con maggiore efficacia scenari sostenibili per il futuro, trasformandoli in visioni pragmatiche e attuabili. Tale attività è da intendersi facoltativa e aggiuntiva rispetto all'Elaborato presentato per il Contest.

5.4 I Promotori si riservano il diritto di non assegnare i Premi nel caso in cui le Candidature pervenute non siano, ad insindacabile giudizio del Comitato di Valutazione, all'altezza degli obiettivi e delle finalità del Contest. Inoltre, l'assegnazione del Premio e la sua erogazione sono subordinati alla positiva produzione da parte della scuola, di cui è parte la classe vincitrice, dei dati identificativi nei tempi indicati dal Promotore.

5.5 I conferimenti dei premi agli autori delle opere prescelte hanno valore di mero riconoscimento del merito personale.

ART. 6 | Proprietà intellettuale

6.1 I Promotori riconoscono e garantiscono che le conoscenze e il know-how per l'ideazione e progettazione dei lavori sono di esclusiva proprietà degli ideatori degli elaborati, i quali restano titolari dei diritti d'autore. I Partecipanti, infatti, sono e rimarranno titolari di ogni diritto di proprietà intellettuale, di proprietà e/o di immagine sulle proprie opere.

6.2 In particolare, con la partecipazione al Contest, ciascun Partecipante dichiara espressamente:

- il proprio Elaborato 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;
- il proprio Elaborato 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.

- L'Elaborato non contiene immagini, opere, materiali e/o elementi di qualsiasi genere di titolarità di soggetti terzi e che niente di quanto in esso contenuto ha carattere osceno, violento, diffamatorio, blasfemo, o idoneo a turbare i minori o viola i diritti, patrimoniali o personali, di terzi ovvero disposizioni di legge;
- di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti ritratti nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti che hanno prestato la propria voce nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- di aver ottenuto da parte dei genitori degli studenti minorenni tutte le autorizzazioni necessarie per la partecipazione al Premio;
- l'utilizzo e la diffusione, con qualsiasi mezzo e in qualsiasi modo, dell'Elaborato non violano diritti di terzi.

ART. 7 | Varie

7.1 Il presente Regolamento è predisposto in lingua italiana e inglese. In caso di discrepanza tra le due versioni prevarrà quella italiana.

7.2 Il Contest in oggetto 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.

7.3 Non ricorrono i presupposti giuridici per applicare la normativa di un'asta ad evidenza pubblica. Tutto ciò che concerne l'organizzazione della Manifestazione, la selezione dei Partecipanti, l'attribuzione dei premi e, in generale, l'andamento del Contest, è da intendersi quale informazione riservata di esclusiva titolarità del Promotore e dei Partner tecnici. Pertanto, non saranno fornite, né potranno essere divulgate senza previa autorizzazione del Promotore, ulteriori informazioni oltre a quelle pubblicizzate durante la Manifestazione, né è consentita l'esibizione di atti che restano ad ogni effetto interni (dunque, a mero titolo esemplificativo, i membri del Comitato e/o il Promotore non sarà tenuto a comunicare ad alcuno i punteggi ottenuti dai Partecipanti in sede di votazione, né il posizionamento in classifica dei Partecipanti non vincitori).

7.4 Il Promotore si riserva il diritto di cancellare, modificare o sospendere, in tutto o in parte ed in qualsiasi momento, il Contest, così come ogni suo contenuto. In caso di cancellazione del Contest per qualsiasi motivo, il Promotore ne darà tempestiva comunicazione tramite il sito di "Maker Faire Rome". 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.

7.5 Il Promotore e il Partner tecnico non potranno in nessun caso essere ritenuti responsabili da parte dei Partecipanti della mancata ricezione e presa visione, da parte di questi ultimi, delle comunicazioni

inviare, in qualsiasi modalità le stesse siano inviate (e-mail, canale Telegram, etc.), a prescindere dalle cause o dai motivi determinanti.

7.6 I Promotori si riservano il diritto, a propria esclusiva ed insindacabile discrezione, di escludere dal Contest qualsiasi Partecipante che:

- agisca in violazione del presente Regolamento;
- si comporti in modo inappropriato e/o contrario all'interesse di un sereno e corretto svolgimento del Contest.

7.7 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.

7.8 Resta inteso che il Partecipante, partecipando al Contest, accetta integralmente il contenuto del presente Regolamento.

7.9 Con l'invio degli elaborati, nei termini e nei modi di cui al presente regolamento, i Partecipanti:

- concedono a ciascun Organizzatore, in perpetuo, il diritto di utilizzare (anche economicamente), anche in contemporanea, gli elaborati, sia in Italia che all'estero (di seguito anche "**Diritto**"). Il diritto comprende tra l'altro, anche la facoltà di:
 - riprodurre e/o trasferire su altri formati gli elaborati e/o effettuarne la duplicazione in copie, in tutto o in parte, in qualunque modo e/o forma, con qualsiasi procedimento di riproduzione;
 - elaborare o editare, in tutto o in parte, gli elaborati con ogni mezzo e su qualsiasi supporto;
 - comunicare, trasmettere e/o diffondere al pubblico, in tutto o in parte, gli elaborati con qualsiasi mezzo, ivi comprese le piattaforme digitali e i social network;
- accettano che la cessione del Diritto è a titolo gratuito e dichiarano di non avere a pretendere alcun compenso dagli organizzatori e/o da terzi a fronte della cessione del Diritto e prendono atto e accettano che l'effettivo sfruttamento e l'utilizzazione degli elaborati da parte degli organizzatori potrà avvenire anche singolarmente e/o attraverso terzi.

ART 8 | Requisiti tecnici

8.1 I requisiti tecnici minimi necessari all'installazione del software di Minecraft sono i seguenti:

Sistema operativo	Requisiti software	Requisiti hardware
-------------------	--------------------	--------------------

Windows	Windows 10 Windows 8 Windows 7	- CPU: Intel Core i3-3210 3.2 GHz / AMD A8-7600 APU 3.1 GHz o equivalente
Mac	macOS High Sierra 10.13 e superiori	- RAM: 2GB
Chromebook	Chrome OS 83 e superiori	- GPU (Integrated) Intel HD Graphics 4000 (Ivy Bridge) o AMD Radeon R5 series (Kaveri line) con OpenGL 4.4 - GPU (Discrete): Nvidia GeForce 400 Series o AMD Radeon HD 7000 series con OpenGL 4.4 - HDD: Almeno 1GB per il gioco, le mappe e altri file
iPhone / iPad	iOS 11 / iPadOS 11	- 1GB di memoria (raccomandato)
Android Phone / Tablet	Android 8.0	

Ulteriore guida sui requisiti tecnici è disponibile alle pagine:

- <https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360047556591-Supported-platforms-for-Minecraft-Education-Edition>
- <https://youtu.be/EIXkHI4OnIY?t=125>
- <https://youtu.be/3Pf6bhQ7uZQ?t=97>

Un qualunque mondo Minecraft generato casualmente oppure piatto può essere usato come mondo di partenza.

ART. 9 | Trattamento dei dati personali

9.1 I dati dei Partecipanti al Contest e alle attività correlate (ad es. comunicazione ai vincitori, attribuzione e consegna dei premi, ecc.) saranno trattati dal Promotore in qualità di titolare del trattamento in conformità con la normativa vigente.

La presente informativa sul trattamento dei dati personali ai sensi dell'art. 13 del Reg. UE 2016/679 (Regolamento generale sulla protezione dei dati personali, di seguito anche "**GDPR**"), è resa da Innova Camera, in qualità di titolare del trattamento. Innova Camera ha nominato un Responsabile della protezione dei dati che può essere contattato all'indirizzo rp@innovacamera.it.

9.2 Innova Camera tratterà i dati che i Partecipanti hanno conferito e li comunicherà ai Partner nominati Responsabili del trattamento per le attività strettamente connesse allo svolgimento del Contest (ad es. erogazione del premio; ricezione di comunicazioni relative all'organizzazione e alla partecipazione al Contest). Il trattamento dei dati dei Partecipanti è necessario ai fini della partecipazione degli stessi al contest e dunque si basa sull'esecuzione del contratto secondo quanto previsto dall'art. 6, par. 1, lett. b) del GDPR.

I dati personali raccolti (i "**Dati**") consisteranno in particolare:

- nei dati anagrafici, identificativi e di contatto (es. nome, cognome, e-mail, numero di telefono, immagine);
- altri dati inseriti nel form di presentazione della candidatura.

Gli indirizzi e-mail raccolti potranno altresì essere utilizzati in futuro dal Titolare per informare gli interessati circa altre analoghe iniziative sempre rientranti nell'ambito delle finalità istituzionali di Innova Camera.

9.3 I dati personali raccolti, saranno trattati per il tempo strettamente necessario al perseguimento delle finalità descritte e in conformità agli obblighi di legge, (partecipazione al Premio, realizzazione del progetto vincitore ed erogazione del Premio). I dati saranno cancellati dopo cinque anni dalla proclamazione del vincitore del Premio, fatti salvi eventuali obblighi di legge che impongono una conservazione ulteriore. Il nome, il cognome e l'indirizzo di posta elettronica inseriti nel modulo di partecipazione verranno conservati ed utilizzati ai soli fini dell'invio di comunicazioni istituzionali da parte di Innova Camera, fino a richiesta di cancellazione degli interessati.

9.4 I dati raccolti potranno essere trattati direttamente dal Titolare o da fornitori e Partner nominati Responsabili del trattamento e potranno essere conservati in archivi informatici o avvalendosi di piattaforme cloud aventi server collocati nello spazio europeo.

9.5 I dati relativi alle proposte presentate dai Partecipanti (nome del partecipante, descrizione e contenuto della proposta progettuale, ecc.) potranno essere oggetto di divulgazione e di diffusione sul sito web della Manifestazione e/o comunicazioni alla stampa. In questo caso verranno conservati per finalità informative fino a richiesta di cancellazione degli interessati.

9.6 In qualità di Interessato, al ricorrere delle condizioni, il Partecipante al contest potrà esercitare in ogni momento i diritti di cui agli artt. 15 ss del GDPR tra i quali rientrano il diritto di accesso, di rettifica, di cancellazione, di limitazione del trattamento, di opposizione, di portabilità. I predetti diritti potranno essere esercitati inviando una mail a privacy@innovacamera.it.

Gli interessati, ricorrendone i presupposti, hanno, altresì, il diritto di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali quale autorità di controllo secondo le procedure previste.

9.7 Il conferimento dei Dati per il perseguimento delle finalità declinate nella presente informativa è facoltativo: non esiste, cioè, alcun obbligo legale di conferimento dei dati; tuttavia, poiché il loro trattamento è necessario per consentire la partecipazione al Contest, la mancata comunicazione dei dati comporterà l'impossibilità per l'interessato di parteciparvi.

ART. 10 | Legge applicabile e foro competente

10.1 Il presente Regolamento è soggetto alla legge italiana.

10.2 Per ogni e qualsiasi controversia concernente l'interpretazione o validità o esecuzione del medesimo sarà competente in via esclusiva il Foro di Roma.

Roma, **24 giugno 2025**