

**ODHB2019**  
**OPEN DATA HACKABOT TRENINO**  
**AVVISO PUBBLICO**  
**DI SELEZIONE SOLVER**

**CONTESTO**

La **Open Data HackaBot Trentino 2019 (ODHB2019)** è un’iniziativa della **Provincia autonoma di Trento** (di seguito, “PaT”), realizzata in collaborazione con **Hub Innovazione Trentino, l’Università di Trento, Trentino Sviluppo, Trentino Digitale, Trentino School of Management**, con il supporto di ISA2 DG Digit, Progetto Interreg Europa OSIRIS, e di **alcune aziende ICT** presenti sul territorio.

**ODHB2019** è un **hackathon** per produrre **chatbot**, ovvero programmi software basati su servizi di messaggistica (Telegram, Facebook, ecc) come **interfaccia di dialogo** con utenti di servizi pubblici della PA e con banche dati opportunamente strutturate.

Nel corso dell’**ODHB2019**, i partecipanti (studenti, pubblica amministrazione, aziende e ricercatori) avranno **l’opportunità di affrontare in modo concreto, quali sfide sta ponendo e quale potrà essere l’impatto, del recente regolamento (SDGR) che istituisce un Single Digital Gateway** (Sportello Digitale Unico) per l’accesso a informazioni e servizi pubblici da parte di cittadini e imprese e agevolarne la mobilità per studio, lavoro o viaggio da una paese all’altro dell’Unione.

**ODHB2019** intende inoltre **promuovere il riuso del patrimonio informativo pubblico** e sviluppare **cultura del dato** attraverso l’uso dei dati messi a disposizione dalla Pubblica Amministrazione sulla piattaforma [dati.trentino.it](http://dati.trentino.it), nodo provinciale nella rete europea dei dati aperti.

Nel corso di **ODHB2019** alcuni attori del sistema pubblico trentino (di seguito “Clienti”) potranno delle sfide (come meglio definite di seguito) ai contendenti (di seguito “Solver”) i quali porranno delle soluzioni riusando i dati, informazioni e tool messi a disposizione.

**ODHB2019** rappresenta un’opportunità **di crescita professionale per studenti e giovani ricercatori** grazie all’opportunità di affrontare **sfide** proposte dai Clienti; utilizzando **dati reali della pubblica amministrazione**; guidati da **tutor individuati fra le imprese** protagoniste nell’offerta di servizi ICT per la PA (di seguito “Tutor”) e da **Esperti volontari** (di seguito “Esperti”) delle tecnologie chatbot e con la partecipazione, nei gruppi di lavoro, degli stessi Clienti.

**ODHB2019** consente **alle imprese** di approfondire insieme ai Clienti e alle idee dei Solver, aspetti legati **all’interazione e al contenuto informativo di prototipi (PoC) sulle tematiche**

**relative all'implementazione del SDGR.** Ciò è possibile anche grazie al coinvolgimento di **utenti finali** in attività di **test** (di seguito "Tester") dei prodotti in via di sviluppo al fine di evidenziare problemi, bisogni ed opportunità.

**ODHB2019** si terrà presso il **Contamination Lab Trento, sito in Trento, Piazza Fiera 4, nei giorni di venerdì 17 e sabato 18 maggio 2019.**

Il presente avviso è rivolto a **studenti** degli ultimi due anni della scuola superiore, a **studenti universitari** e **giovani laureati** competenti nelle **metodologie di Ingegneria e Sviluppo Software, Mobile e Web application development e di User-Centric Design**, coadiuvati da **Tutor** e da **Esperti** che lavoreranno a supporto dei solver per sviluppare soluzioni alla sfida raccolta.

## **AVVISO**

### **ART. 1 OGGETTO DELL'AVVISO**

Il presente avviso è **finalizzato a selezionare non meno di ventiquattro (24)** studenti dell'ultimo biennio delle scuole superiori o universitari delle lauree triennali, magistrali o dottorandi, o laureati da non più di 24 mesi, come meglio specificato al successivo Art. 5, che avranno accesso all'**ODHB2019** in qualità di **Solver**.

I **Solver**, coadiuvati da **tutor di imprese e da esperti volontari** saranno chiamati ad **applicare metodologie di sviluppo di chatbot** (di seguito, "Metodologie") **utilizzando open data ed eventuali altri dati resi disponibili ad almeno 6 (sei) sfide** presentate dai **Clients** in sinergia con i **Tutor**.

Nello specifico si intende per:

1. **Sfide**: individuazione di **spazi di miglioramento di servizi offerti ai cittadini, associazioni, aziende, affrontabili attraverso lo sviluppo e l'implementazione di chatbot informatici** che utilizzino dati **aperti e/o dati interni** messi a disposizione per gli scopi della sfida.
2. **Metodologie**: implementazione di chatbot in una o più piattaforme di messaggistica (telegram, messenger) che interagiscano con uno o più dataset aperti e/o resi disponibili dai Clienti e/o eventuali altre fonti di dati individuate dai Solver per rispondere alla Sfida. Questo potrà essere fatto attraverso **lo sviluppo di codice a partire da librerie open-source o a partire da framework di costruzione di chatbot da templates** (per esempio BotSociety, ChatFuel, ManyChat, BotFramework).
3. **Open data**: dataset aperti, cioè liberamente accessibili a tutti anche per scopi commerciali, con assegnata una licenza d'uso e documentati. Si potranno utilizzare in particolare dati aperti del patrimonio informativo pubblico locali (<http://dati.trentino.it>), nazionali (<https://www.dati.gov.it>) e/o europei (<http://data.europa.eu>).

4. **Chatbot**: i chatbot sono programmi autonomi (bot abbreviazione di robot) che funzionano all'interno di piattaforme di messaggistica (chat), quali per esempio telegram e messenger, per fornire un servizio personalizzato in base ad una specifica richiesta, una localizzazione e altre informazioni rese disponibili dall'utente. I chatbot sono sviluppabili a livelli differenti di complessità: da soluzioni che offrono servizi semplici ad altre in grado di integrare diverse fonti di dati (database, IoT, NLP, ecc.) con diverse modalità interattive (private, social, crowd).

## **ART. 2 MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA HACKABOT**

**ODHB2019** prevede la presenza di **almeno sei (6) gruppi di Solver** (di seguito, "Teams"), ciascuno composto da **quattro (4) Solver**, affiancati da **un (1) Tutor di organizzazioni private** e da almeno **un (1) Cliente** e supportati da almeno **un (1) Esperto**. Nel corso di **due giornate verranno progettati e sviluppate chatbot** capaci di creare soluzioni per almeno **cinque (5) Clienti** che avranno precedentemente **proposto una sfida per ogni Team**.

Le sfide sono **problemi legati a processi di interazione fra la PA e cittadini/aziende** ai quali si intende trovare soluzioni. Ad ogni Team verrà assegnata una Sfida. Per ogni Cliente, dovrà esservi almeno un Team dedicato coadiuvato da un tutor aziendale che li supporterà nell'applicazione delle Metodologie e nella progettazione e sviluppo di un chatbot capace di impattare positivamente sulla Sfida assegnata.

**La selezione dei Solver, la creazione dei Team e la loro formazione sarà effettuata dalla PaT in coordinamento con gli altri partners dell'iniziativa.**

**Le Sfide riguardano l'interazione fra cittadini e pubblica amministrazione sul tema della digitalizzazione dei servizi con un'attenzione dedicata alla fruizione anche da parte di utenti transfrontalieri:**

- Interazione con cittadini/impres e fruizione di servizi digitali di competenza dell'**Unità di missione strategica semplificazione e digitalizzazione e Servizio ICT e trasformazione digitale (PaT)**;
- Interazione e fruizione di servizi per cittadini in contesto comunale **Comune di Trento**;
- Informazioni e fruizione di servizi per la famiglia di competenza **dell'Agenzia provinciale per la famiglia, la natalità e le politiche giovanili (PaT)**
- Interazione e fruizione di servizi servizi attorno al **tema dell'offerta e della domanda di lavoro** di competenza **dell'Agenzia Provinciale per il Lavoro (PaT)**.

La ODHB2019 sarà organizzata secondo il seguente calendario:

- **Lunedì 13 maggio 2019**: attività preliminari di formazione e team building dedicato ai Solver in cui verranno illustrate le metodologie che potranno utilizzare nel corso della HackaBot, nonché le Sfide in maggior dettaglio e i dataset di partenza.

- **Venerdì 17 maggio 2019:** la prima giornata di attività si svolgerà nel seguente modo: a seguito di una breve presentazione dei Clienti e delle Sfide, i Team daranno inizio ai lavori. **I Clienti saranno presenti nella fase iniziale della giornata con proprio personale tecnico** al fine di presentare ad ogni Team la propria Sfida. Nel corso della giornata i gruppi produrranno *idee* e *concept* per chatbot, alla luce della Sfida loro assegnata e dei dataset individuati. Nel corso del pomeriggio della prima giornata i Team potranno interagire con utenti finali (di seguito “Tester”) opportunamente selezionati al fine di validare il concept di chatbot, prima di iniziare le attività di sviluppo (coding) vero e proprio.
- **Sabato 18 maggio 2019.** Nel corso della seconda giornata di attività i Solver proseguiranno i propri lavori fino alla definizione dei risultati, che potranno venire presentati in forma di chatbot funzionante, anche solo in parte, ed in ogni caso basata su un concept validato il giorno precedente con i Tester. Durante la giornata, il personale tecnico dei Clienti garantirà una reperibilità telefonica per rispondere ad eventuali necessità di chiarimenti o informazioni. I Clienti potranno comunque, se possibile, partecipare a tutte le attività della HackaBot, fornendo input e feedback ai team in modo diretto.

Prima del termine della seconda giornata, ciascun gruppo di Solver  **presenterà al Cliente, in seduta privata, della durata di 30 minuti, i risultati del proprio lavoro.**

Successivamente, nella stessa giornata, e prima di un momento conviviale finale, i Solver presenteranno **ad un pubblico appositamente selezionato** le modalità di applicazione delle metodologie utilizzate e gli eventuali dettagli che si vorranno condividere.

Gli orari precisi saranno comunicati sul sito web dell’iniziativa.

### **ART. 3 VALUTAZIONE DEI TEAM**

Al termine delle **presentazioni in seduta privata, Clienti, Tutor ed Esperti esterni comunicheranno alla Commissione un giudizio** sui risultati presentati dai Team di loro competenza.

Nello specifico, **i Clienti formuleranno**, per ognuno dei Team coinvolti nella propria Sfida, un giudizio in base ai seguenti criteri:

- Criterio 1: potenziale impatto dei risultati ottenuti sul miglioramento dei servizi per gli utenti finali (da 0 a 5 punti);
- Criterio 2: realizzabilità dei risultati (da 0 a 5 punti).

Similmente, **i Tutor formuleranno** un giudizio sull’operato dei Team da essi supportati in base ai seguenti criteri:

- Criterio 3: innovatività dei risultati prodotti (da 0 a 5 punti);
- Criterio 4: efficacia del lavoro di team (da 0 a 5 punti).

Infine, gli **Esperti formuleranno** un giudizio sui risultati in base ai seguenti criteri:

- Criterio 5: capacità di utilizzare in modo proficuo le metodologie (da 0 a 5 punti);
- Criterio 6: qualità dei risultati prodotti (da 0 a 5 punti).

Sulla base dei giudizi comunicati da Clienti, Tutor ed Esperti, si procederà a calcolare il punteggio totale raggiunto da ogni Team.

- Ad ognuno dei Solver membri del **Team primo classificato** verranno assegnati dei buoni Code Academy Pro (4 mesi)
- Ad ognuno dei Solver membri del **Team secondo classificato** verranno assegnati dei buoni Code Academy Pro (2 mesi)
- Ad ognuno dei Solver membri del **Team terzo classificato** verranno assegnati dei buoni Code Academy Pro (1 mese)

Nel caso di parità di punteggio tra Team, si procederà a ricalcolare la graduatoria raddoppiando il peso del criterio 1 e così si farà fino al criterio 6. La PaT darà comunicazione dei Solver aventi diritto del premio entro il termine della giornata.

#### **ART. 4 – DOMANDA DI PARTECIPAZIONE E MODALITÀ DI PRESENTAZIONE**

Gli interessati a partecipare **all'ODHB2019** dovranno compilare l'application form disponibile al **link indicato** nel sito entro il **2 Maggio 2019 ore 13:00 (estesa al 7 Maggio 2019 ore 24:00)**. Le candidature pervenute oltre il termine sopra indicato o il cui modulo non sia completo in ogni sua parte saranno considerate inammissibili.

#### **ART. 5 MODALITÀ DI SELEZIONE DELLE DOMANDE DI PARTECIPAZIONE**

**Requisito** necessario per candidarsi a partecipare all'**ODHB2019** in qualità di Solver è, alternativamente:

- Essere iscritti all'Università in qualità di studenti o dottorandi, oppure aver conseguito un titolo di studio presso la stessa da meno di 24 mesi;
- Frequentare il quarto o quinto anno di un biennio superiore.

Verificata la presenza dei requisiti di accesso, la commissione identificherà gli studenti che saranno invitati a partecipare alle Sfide in qualità di Solver, stilando una graduatoria di idoneità in base ai seguenti criteri:

1. avere **esperienze pratiche di tali metodologie**, per esempio aver già creato chatbot con codice sorgente disponibile su repository, o nel corso di iniziative curriculari (tesine, project work, stage, tesi), extracurriculari o esperienze lavorative (da 0 a 5 punti).
2. aver fatto **esperienze di lavoro di gruppo, in contesti innovativi, basate su sfide**, come per esempio hackathon, innovation challenge, service design jam (a parte quelle eventualmente riportate al punto precedente) o in contesti di **volontariato, tirocini o**

**altra esperienza**, anche breve, o, in generale, aver esperienza di qualche genere sui contesti o **temi d'ambito delle sfide** (da 0 a 5 punti).

3. aver **frequentato o essere frequentanti di corsi** all'interno dei quali si siano trattate le Metodologie applicate (da 0 a 5 punti).
4. avere **motivazioni convincenti** a supporto della candidatura (da 0 a 5 punti).

Per essere considerati idonei, i candidati dovranno raggiungere un punteggio minimo di 12. Stilata la graduatoria, la Commissione selezionerà i candidati idonei che otterranno il punteggio migliore. Nel caso di parità di punteggi, verrà selezionata la candidatura con data antecedente.

Entro le ore **20:00 di mercoledì 8 maggio 2019** i candidati riceveranno **una comunicazione via email in merito agli esiti** del processo di selezione.

Entro le ore **20:00 di giovedì 9 maggio 2018** i candidati selezionati **dovranno confermare** la propria partecipazione all'iniziativa tramite posta elettronica all'indirizzo [info@dati.trentino.it](mailto:info@dati.trentino.it). In assenza di tale conferma, la Commissione proporrà la partecipazione all'Iniziativa al candidato in posizione successiva in graduatoria. Al termine del processo, i nominativi dei candidati selezionati verranno pubblicati sulla pagina web dell'Iniziativa.

I candidati selezionati è opportuno siano **presenti il giorno lunedì 13 maggio** dalle ore 19:30 alle 22:30, per le attività preparatorie di **team building, le comunicazioni di dettaglio relative alle sfide e ai dati resi disponibili** e a riguardo di **alcune metodologie e piattaforme per lo sviluppo di chatbot** informazioni che permettono di arrivare già preparati all'**ODHB2019** del 17 - 18 maggio 2019.

#### **ART. 6 ASSENZA DI GARANZIE - ESONERO DI RESPONSABILITA'**

I risultati vengono presentati dai Solver ed accettati dal Cliente "così come sono".

Né PaT né Solver, né Tutor forniscono alcuna dichiarazione o garanzia che i risultati: (i) raggiungano una determinata qualità tecnica; (ii) siano idonei ad uno scopo particolare; (iii) non violino diritti di terzi o posizioni soggettive giuridicamente tutelate.

Né PaT, né i Solver, né i Tutor si assumono alcuna responsabilità circa la correttezza, validità, originalità e qualità dei risultati.

PaT esonera i Solver e i Tutor da qualsiasi danno diretto, indiretto, incidentale, consequenziale, punitivo o morale derivante dalla partecipazione alla ODHB2019 o dall'utilizzo dei risultati.

#### **ART. 7 TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI**

Ai sensi del D.Lgs 196 del 30 giugno 2003 "Codice in materia di protezione dei dati personali" e successive modifiche, si informa che tutti i dati che verranno in possesso di PaT nell'espletamento del procedimento previsto dal presente Avviso verranno utilizzati esclusivamente per gli scopi ivi previsti e saranno trattati con l'ausilio di sistemi informativi nel

pieno rispetto della normativa sopra richiamata. Il titolare del trattamento è il funzionario referente per il progetto ODHB2019. Le dichiarazioni mendaci, le falsità negli atti e l'uso di atti falsi sono puniti ai sensi del codice penale e delle leggi vigenti in materia.

#### **ART. 8 AUTORIZZAZIONE A PUBBLICARE LA PROPRIA IMMAGINE**

I Solver acconsentono a che PaT possa pubblicare la loro immagine con qualsiasi forma di supporto (stampa, siti web, e simili) al solo fine di promuovere e pubblicizzare la ODHB2019. PaT si impegna a non utilizzare alcuna immagine in modo tale che possa ledere o pregiudicare la dignità personale o in ogni caso per fini diversi da quelli ivi indicati e/o contrari a norme di legge.

#### **ART. 9 RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO**

Il Responsabile del Procedimento ai sensi della L.P. n. 23/1992 e s. m. e i.: dott.ssa Francesca Gleria.

# ALLEGATO 1 – Modulo di candidatura Fac-Simile

## A. Informazioni Studente

1	Nome e cognome	
2	Luogo di nascita	
3	Data di nascita	
4	Email	
5	Numero di telefono cellulare	

## B. Percorso studi

6	<b>Ultimo titolo di studio conseguito</b> e presso quale istituto formativo
7	<b>Attualmente sei iscritto a:</b> Scuola superiore (specificare)..... Laurea triennale in ..... Laurea magistrale in..... Dottorando in ..... Ho terminato l'università<24 mesi fa e mi occupo di .....
8	<b>Indicare il tuo percorso formativo prima della tua condizione attuale:</b> Ho un diploma superiore di ..... Ho una laurea triennale in ..... Ho una laurea magistrale in ..... Ho un dottorato di ricerca..... <i>[per ogni riga specificare presso quale istituto formativo e che indirizzo di studi]</i>

## C. Esperienze



9	<p><b>Hai già esperienza delle Metodologie oggetto dell’Hackabot ?</b>  <b>Descrivi brevemente.</b> Per esempio: sviluppo di chatbot e/o user experience design ? In quali occasioni? Ad esempio: a lezione, durante un lavoro di gruppo, durante un tirocinio, durante hackathon, durante un’esperienza lavorativa....  <i>[non superare 500 caratteri, piuttosto inserire link]</i></p>															
10	<p><b>Quali sono le tue esperienze di team work?</b>          hai già partecipato ad hackathon, challenge ... hai esperienze di collaborazione anche breve e/o sui temi oggetto delle sfide ?  <i>[non superare 500 caratteri, piuttosto inserire link]</i></p>															
11	<p><b>Quali sono i corsi universitari che stai frequentando o hai già frequentato che ritieni utili per l’hackabot e perché?</b>  <i>[non superare 1000 caratteri, piuttosto inserire link]</i></p> <table border="1" data-bbox="289 932 1385 1892"> <thead> <tr> <th data-bbox="289 932 618 995">Corso di laurea</th> <th colspan="2" data-bbox="626 932 1385 995">Insegnamento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="289 1001 618 1633">Scienze Informatiche o ingegneria dell’informazione</td> <td data-bbox="626 1001 727 1633"></td> <td data-bbox="735 1001 1385 1633">           Fondamenti di algoritmi e strutture Dati            Basi di dati            Big data and social networks            Data mining            ICT Innovation            Ingegneria del Software 1            Ingegneria del Software 2            Innovation and Entrepreneurship Basic            Innovation and Entrepreneurship Basic            Innovation and Entrepreneurship Studies in ICT            Knowledge and Data Integration            Laboratorio di programmazione per sistemi mobili e tablet            Machine learning for data science            Programmazione ad oggetti            Programmazione 1            Programmazione 2         </td> </tr> <tr> <td data-bbox="289 1640 618 1892" rowspan="4">Human-Computer Interaction</td> <td data-bbox="626 1640 727 1696"></td> <td data-bbox="735 1640 1385 1696">Design Experience</td> </tr> <tr> <td data-bbox="626 1703 727 1759"></td> <td data-bbox="735 1703 1385 1759">User Experience</td> </tr> <tr> <td data-bbox="626 1766 727 1822"></td> <td data-bbox="735 1766 1385 1822">Social Interaction</td> </tr> <tr> <td data-bbox="626 1829 727 1892"></td> <td data-bbox="735 1829 1385 1892">Mind-Brain interaction and cognitive constraints</td> </tr> </tbody> </table>	Corso di laurea	Insegnamento		Scienze Informatiche o ingegneria dell’informazione		Fondamenti di algoritmi e strutture Dati Basi di dati Big data and social networks Data mining ICT Innovation Ingegneria del Software 1 Ingegneria del Software 2 Innovation and Entrepreneurship Basic Innovation and Entrepreneurship Basic Innovation and Entrepreneurship Studies in ICT Knowledge and Data Integration Laboratorio di programmazione per sistemi mobili e tablet Machine learning for data science Programmazione ad oggetti Programmazione 1 Programmazione 2	Human-Computer Interaction		Design Experience		User Experience		Social Interaction		Mind-Brain interaction and cognitive constraints
Corso di laurea	Insegnamento															
Scienze Informatiche o ingegneria dell’informazione		Fondamenti di algoritmi e strutture Dati Basi di dati Big data and social networks Data mining ICT Innovation Ingegneria del Software 1 Ingegneria del Software 2 Innovation and Entrepreneurship Basic Innovation and Entrepreneurship Basic Innovation and Entrepreneurship Studies in ICT Knowledge and Data Integration Laboratorio di programmazione per sistemi mobili e tablet Machine learning for data science Programmazione ad oggetti Programmazione 1 Programmazione 2														
Human-Computer Interaction		Design Experience														
		User Experience														
		Social Interaction														
		Mind-Brain interaction and cognitive constraints														

		Prototyping interactive systems						
		Design for social inclusion						
		Visual Design						
		Design epistemology and ethics						
Interfacce e Tecnologie della comunicazione		Interazione uomo macchina con elementi di comunicazione multimodale						
		Interazione uomo macchina con elementi di comunicazione multimodale - Corso avanzato						
		Progettazione di Interfacce grafiche						
Computer Science		Introduction to service design and Engineering						
		ICT Innovation - Product design and Development						
Management		Marketing Progredito						
		Innovazione, Modelli di business e piattaforme						
		WEB based service science						
		Informatica e nuovi modelli di business						
12	<b>Quali sono le motivazioni che ti spingono a candidarti?</b> <i>[non superare 500 caratteri, piuttosto inserire link]</i>							
13	<b>Come collochi le tue competenze rispetto questi tre ruoli, mettile in ordine da quella che ti descrive di più (1) a quella che ti descrive meno (2)</b> <table border="1" data-bbox="289 1486 1419 1686"> <tr> <td></td> <td><b>user interaction:</b> pianificazione concettualmente dell'interfaccia e il "dialogo" user-bot.</td> </tr> <tr> <td></td> <td><b>data processing:</b> pulizia, manipolazione, combinazione di data set</td> </tr> <tr> <td></td> <td><b>bot developing:</b> programmazione del bot</td> </tr> </table>			<b>user interaction:</b> pianificazione concettualmente dell'interfaccia e il "dialogo" user-bot.		<b>data processing:</b> pulizia, manipolazione, combinazione di data set		<b>bot developing:</b> programmazione del bot
	<b>user interaction:</b> pianificazione concettualmente dell'interfaccia e il "dialogo" user-bot.							
	<b>data processing:</b> pulizia, manipolazione, combinazione di data set							
	<b>bot developing:</b> programmazione del bot							
14	<b>Con che linguaggi di programmazione sei più familiare?</b> Elencali di seguito mettendoli in ordine <b>da quelli che conosci meglio a quelli con cui sei meno familiare.</b>							

	<i>[non superare 500 caratteri, piuttosto inserire link]</i>
15	Se hai già lavorato a vario titolo con chatbot, <b>con quali tecnologia, specifica di sviluppo sei più familiare?</b> Hai <b>preferenza per qualche framework specifico?</b> Indicalo. <i>[non superare 500 caratteri, piuttosto inserire link]</i>
16	Allegare breve CV
<b>D. Dichiarazioni</b>	
17	Dichiaro che le informazioni fornite in questo modulo e nei suoi allegati corrispondono a verità.
18	Dichiaro che ho preso visione dell'Avviso pubblico di selezione studenti e ne accetto i termini e le condizioni.
19	Autorizzo al trattamento dei miei dati personali e delle immagini che mi ritraggono come da ARTT. 7 e 8 del citato Avviso pubblico in base all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 e art. 13 GDPR 679/16