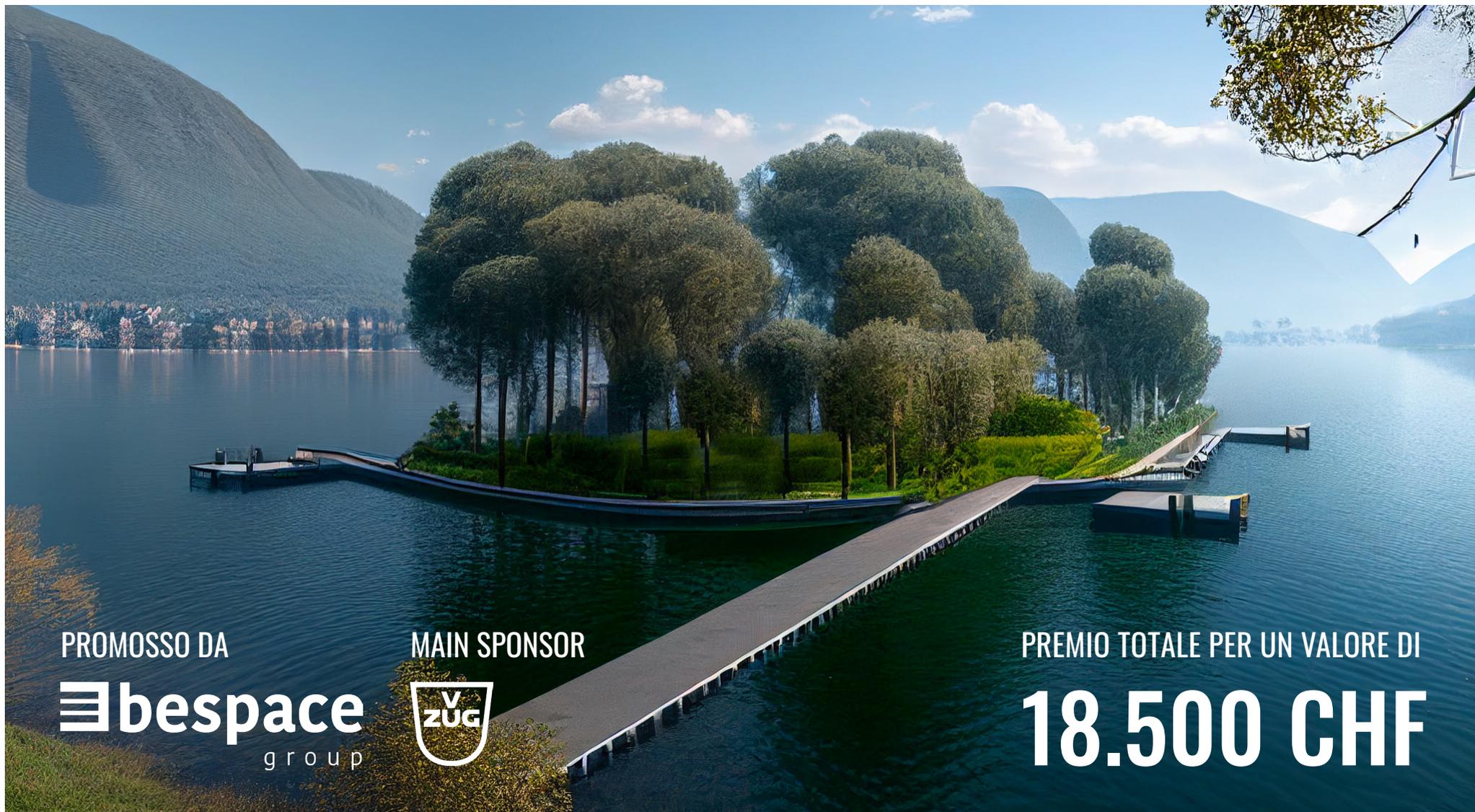


PLAY THE FUTURE

CONCORSO INTERNAZIONALE DI IDEE DI ARCHITETTURA



PROMOSSO DA

 **bespace**
group

MAIN SPONSOR



PREMIO TOTALE PER UN VALORE DI

18.500 CHF

INTRODUZIONE PROMOTORE



BeSpace Group nasce con la volontà di essere il primo network internazionale di professionisti e aziende che si pone come obiettivo innovare e valorizzare il binomio architettura-immobiliare integrando la creatività e l'imprenditorialità italiana con l'organizzazione e la finanza svizzera.

BeSpace è concepito anche come Hub di riferimento per accogliere liberi professionisti del settore, architetti ed interior designer, che vogliono vivere la libera professione in un modo nuovo, in un posto giovane, dinamico e stimolante.

All'interno dello spazio BeSpace, i liberi professionisti hanno a disposizione un ufficio di prestigio, sale riunioni, zona ristoro, una terrazza con magnifica vista sul lago di Lugano e la possibilità di partecipare gratuitamente sia ai corsi di formazione tenuti dalle aziende partner che agli eventi BeSpace, entrambi utili per conoscere altri professionisti del settore e fare networking.



> PREMESSA SE NON ORA QUANDO?



“Se non ora quando? È tempo di affrontare la lista delle cose da fare nel mondo.”

L'**Agenda 2030** rappresenta il nuovo quadro di riferimento globale per l'impegno internazionale che l'ONU ha fissato, teso a trovare soluzioni comuni alle grandi sfide del pianeta, ponendo una serie di priorità per lo sviluppo sostenibile da raggiungere entro il 2030.

Gli elementi essenziali dell'Agenda 2030 sono i **17 obiettivi di sviluppo sostenibile**, che si raggruppano in cinque principi fondamentali quali le persone, il pianeta, la prosperità, la pace e la collaborazione. L'Agenda 2030 mira ad esempio a **garantire il benessere di tutte le persone**, lo sviluppo economico, la protezione dell'ambiente, affrontando aspetti come la pace, lo Stato di diritto e il buongoverno, essenziali per la promozione dello sviluppo sostenibile.

Tramite il progetto **#LUGANOSOSTENIBILE**, anche la Città di Lugano si impegna a trovare soluzioni condivise alle grandi sfide poste dal pianeta, attuando - a livello comunale - **progetti e iniziative volti a realizzare 9 degli obiettivi di sviluppo sostenibile**. Gli stessi cittadini sono invitati a partecipare attivamente alla realizzazione di una città più inclusiva, sicura e resiliente.

Così anche noi di BeSpace vogliamo contribuire attivamente e regalare un nuovo volto alla città di Lugano.

L'iniziativa ha lo scopo di far riflettere su una Lugano del futuro partendo dagli obiettivi globali che l'ONU ha fissato per il 2030.

Ognuno di noi ha una responsabilità verso la società in cui vive e soprattutto nei confronti delle generazioni future. L'obiettivo è consegnare a chi verrà dopo un mondo migliore di come lo abbiamo ricevuto. Per attuare il cambiamento vogliamo partire dalle nuove generazioni e affidarci alla creatività dei giovani.



> BRIEF FLOATING ARCHITECTURE

"L'architettura è davvero benessere. Penso che la gente voglia sentirsi bene in uno spazio. Da un lato si tratta di un riparo, dall'altro si tratta anche di un piacere."

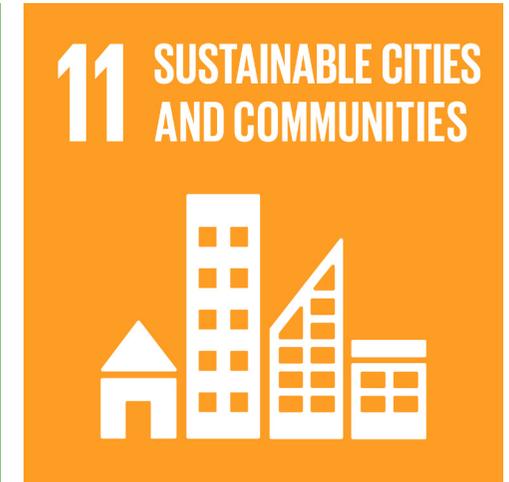
Zaha Hadid

Il progetto dovrà rispettare 4 dei 17 *Global Goals* che l'ONU ha prefissato per il pianeta nell'*Agenda 2030* e che la stessa città di Lugano ha preso a cuore promuovendo il progetto *#luganosostenibile*.

- Obiettivo n° 3: **Salute e benessere;**
- Obiettivo n° 11: **Città e comunità sostenibili;**
- Obiettivo n° 13: **Lotta contro il cambiamento climatico;**
- Obiettivo n° 15: **Vita sulla terra.**

La storia dell'architettura da sempre si contraddistingue per la sperimentazione di soluzioni abitative innovative, alla ricerca di nuovi modi di abitare e di vivere la natura che ci circonda, adeguandosi sia alle esigenze della società che ai cambiamenti del contesto ambientale.

L'**architettura galleggiante** risponde al problema dei cambiamenti climatici, dell'impatto ambientale dell'urbanizzazione, ma anche a nuove esigenze sociali.



BRIEF FLOATING PARK

Recenti studi demografici dimostrano che Lugano sta registrando uno **spopolamento delle aree centrali**. Concentriamoci su un futuro non molto lontano e immaginiamo Lugano come una città viva e attrattiva per giovani, famiglie ed aziende innovative.

Con il progetto *Play the Future*, BeSpace è alla ricerca di soluzioni progettuali che sfruttino non la città stessa ma il lago, immaginandolo come un prolungamento del centro città, uno spazio esterno da vivere per ripopolare la città.

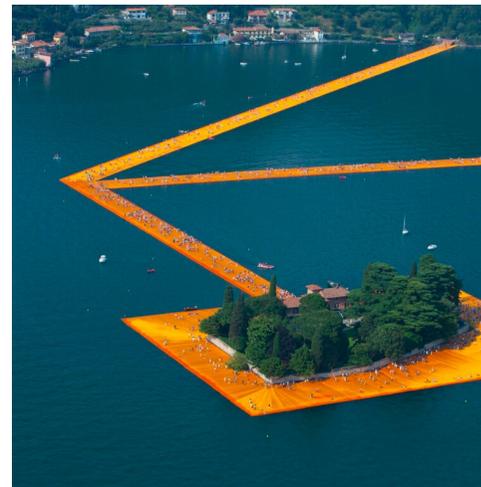
Così nasce l'idea di progettare un **Floating Park** che dovrà essere **WOW**:

- **Wonderful**: una meraviglia da guardare e da vivere;
- **Original**: dalle linee uniche, stile bizzarro e concept innovativo;
- **Waving**: ondeggiante, elegante, sinuoso.

Il sito di progettazione è il **lago di Lugano**, precisamente la parte davanti a Piazza Bernardino Luini.

Lugano Living Lab, l'iniziativa della Città di Lugano volta a promuovere e facilitare l'innovazione digitale e tecnologica, nel 2019 ha sviluppato uno studio molto interessante in collaborazione con lo studio Carlo Ratti Associati.

Il fine ultimo era proprio migliorare l'ambiente e la vita urbana dei cittadini luganesi pensando a come **riconnettere la città con il lago** partendo da un'analisi approfondita della mobilità urbana e del lungolago, per poi trasformare il lago in uno spazio urbano.



> SITO LUGANO LAKE

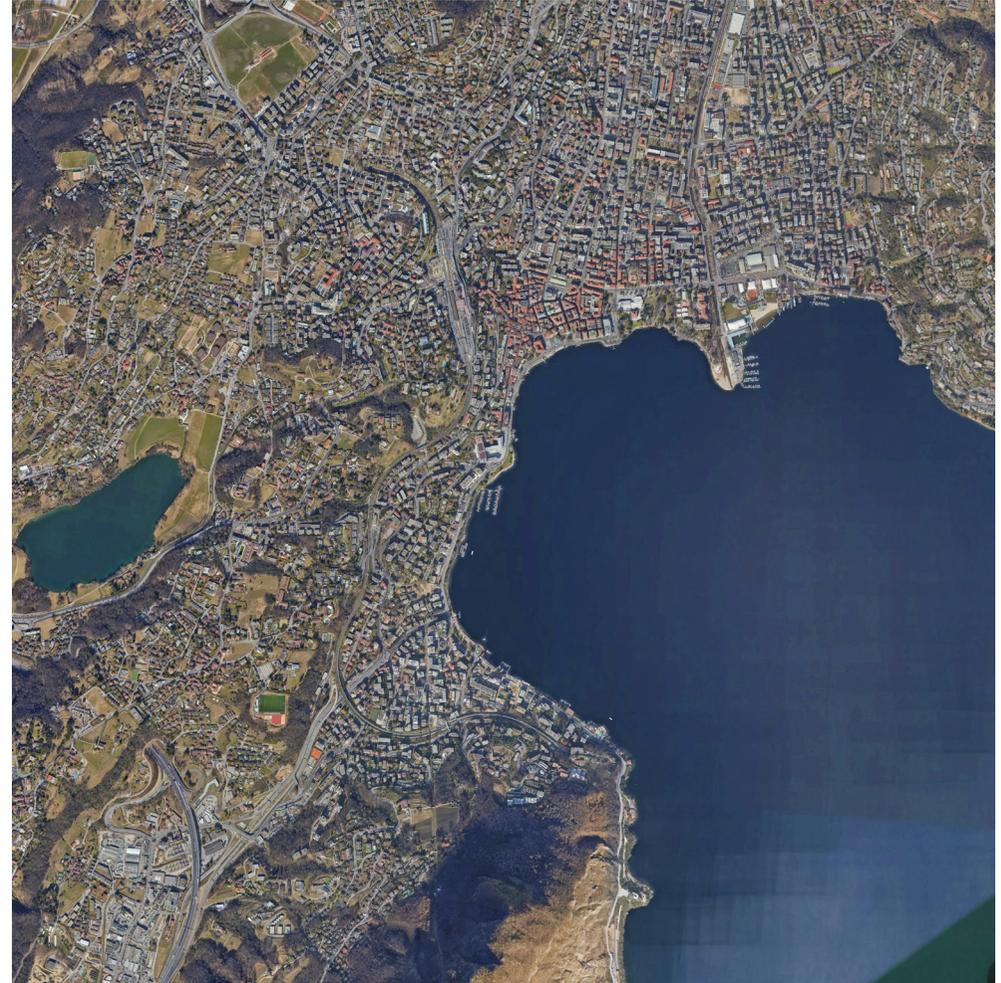
Per trasformare il lago in uno spazio urbano, garantire una progettazione contestualizzata e proporre soluzioni fattibili, si dovranno **tenere in considerazione i seguenti elementi**.

Natura: la comprensione dell'equilibrio ambientale del lago e delle biodiversità che lo abitano è il primo passo per proporre soluzioni architettoniche in grado di proteggerne l'identità e le caratteristiche.

Popolazione: negli ultimi anni, soprattutto dopo la pandemia, è cresciuta per l'individuo la necessità di spazi urbani open air per migliorare il benessere fisico e mentale, trascorrere del tempo all'aperto e rientrare in contatto con la natura.

Cambiamento climatico: uno dei primi e più importanti vantaggi offerto dai parchi urbani è sicuramente l'aiuto che ci offrono nella lotta all'inquinamento atmosferico. La vegetazione è in grado di assorbire parte delle sostanze inquinanti ed emettere ossigeno in modo naturale, contribuendo così al miglioramento della qualità dell'aria in città, oltre a ridurre gli effetti indesiderati dell'inquinamento acustico, provocato ad esempio dal traffico, e a ridurre le calde temperature durante il periodo estivo.

Elementi di fattibilità: il *Floating Park* mira a fornire alla popolazione locale soluzioni architettoniche di alta qualità. Il progetto dovrà garantire la migliore armonia possibile tra elementi architettonici e paesaggio, utilizzando tecnologie e materiali che siano coerenti con il contesto locale.



PROGRAMMA SPAZI E FUNZIONI

Le persone sono la risorsa più importante di una città e la soddisfazione dei loro bisogni si traduce in una crescita sociale ed economica della realtà cittadina.

La trasformazione del lago in uno spazio urbano è un elemento utile alle amministrazioni per fare scelte future e migliorare la qualità di vita dei cittadini.

Pertanto, nel progettare il Floating Park si dovranno includere **i seguenti spazi:**

- una **zona relax creativa** che permetta ai cittadini di rilassarsi e godere del paesaggio che li circonda;
- un **percorso sensoriale** in cui siano presenti piante e fiori tipici del territorio;
- un **padiglione da dedicare ad eventi** per ospitare un pubblico fino a 200 persone;
- spazi di condivisione;
- area dedicata alle attività sportive;
- area ristoro.

Il concorso premierà i 3 progetti che proporranno soluzioni fattibili e tecnologie reali in grado di garantire una vita ricca di bellezza e di passioni. Il cambiamento fa parte della storia umana ed è sempre positivo se portatore di un nuovo equilibrio e miglioramenti. Solo con questa consapevolezza i giovani architetti saranno in grado di creare una soluzione virtuosa e creativa.



> INFO QUELLO DA SAPERE

CALENDARIO

24/02/2023	Apertura iscrizioni Early Bird
10/03/2023	Chiusura Early Bird Registration (h 11.59 pm GMT)
11/03/2023	Apertura Standard Registration
14/04/2023	Chiusura Standard Registration (h 11.59 pm GMT)
15/04/2023	Apertura Late Registration
15/05/2023	Chiusura Late Registration (h 11.59 pm GMT)
18/05/2023	Material Submission Deadline (h 12.00 pm)
22/05/2023	Incontro della giuria
24/05/2023	Apertura votazioni su The Nemesis
04/06/2023	Chiusura votazioni su The Nemesis
08/06/2023	Evento dedicato e premiazione dei vincitori

L'iscrizione Early Bird, Standard o Late non influisce sul termine di presentazione, che è fissato in maniera univoca al termine di presentazione, ossia 18/05/2023.

COSTO D'ISCRIZIONE

Early Bird Registration - 65.- CHF / team

Standard Registration - 85.- CHF / team

Late Registration - 115.- CHF / team

PREMI

1° PREMIO - Valore complessivo 11.285 CHF.
1.500 CHF + postazione gratuita per la libera professione in BeSpace per 1 anno (valore 6.000 CHF) + corso BIM di 20 ore in collaborazione con BIMticino (valore 1.500 CHF) + 1 licenza ArchiCad per 1 anno (valore 2.000 CHF) + un abbonamento di 1 anno al giornale digitale del Corriere del Ticino (valore 285 CHF).

2° PREMIO - Valore complessivo 4.785 CHF.
1.000 CHF + corso BIM di 20 ore in collaborazione con BIMticino (valore 1.500 CHF) + 1 licenza ArchiCad per 1 anno (valore 2.000 CHF) + un abbonamento di 1 anno al giornale digitale del Corriere del Ticino (valore 285 CHF).

3° PREMIO - Valore complessivo 2.285 CHF.
500 CHF + corso BIM di 20 ore in collaborazione con BIMticino (valore 1.500 CHF) + un abbonamento di 1 anno al giornale digitale del Corriere del Ticino (valore 285 CHF).

METAVVERSE MENTION - 1 Land sul metaverso The Nemesis.

V-ZUG MENTION - Menzione per il progetto più meritevole per creatività e attenzione al tema della sostenibilità.

La giuria selezionerà i 10 migliori progetti e tra questi 10 decreterà i primi 3 classificati.

Oltre ai primi tre premi decretati dalla giuria, verrà assegnato un premio Metaverse Mention. I migliori 10 progetti verranno inseriti nel metaverso The Nemesis e tra questi vincerà la menzione chi avrà raccolto il numero maggiore di votazioni. La piattaforma è accessibile gratuitamente, quindi tutti potranno collegarsi e votare direttamente sul metaverso il progetto preferito.

I 10 migliori progetti verranno inoltre pubblicati sul sito Play the Future e saranno esposti durante un evento dedicato che si terrà in BeSpace.

Un abbonamento a cdt.ch per tre mesi e un attestato di partecipazione verrà rilasciato a tutti i team partecipanti.

> INFO GIURIA



Presidente di Giuria
Eros Mercolli

Project Account Manager per V-ZUG e responsabile sviluppo progetti.
Diplomato come capo azienda con una ventennale esperienza nel design di arredamenti e organizzazione di eventi.
Esperto di sci e formatore per Gioventù e Sport.



**Arch.
Mino Caggiula**

Titolare del proprio studio di architettura a Lugano. Architetto con esperienza internazionale e vincitore di numerosi concorsi. L'elemento chiave dei suoi progetti è lo studio dell'ambiente circostante per permettere alla struttura di inserirsi armoniosamente nel paesaggio.



**Ing.
Francesco Frontini**

Professore di tecnologie innovative e progettazione sostenibile. Co-Fondatore della start-up innovativa iWin – innovative Windows.
Esperto di sistemi fotovoltaici integrati negli edifici e nella simulazione di luce naturale.



**Dott.
Emanuele Gianola**

Direttore e Partner di Capifid Valutazioni immobiliari, società indipendente specializzata nelle valutazioni immobiliari secondo gli standard nazionali (SVS) ed internazionali (IVS), nella consulenza e strategia immobiliare. Membro RICS (Royal Institution of Chartered Surveyors), detiene un Master in Real Estate Management ed è certificato SEC (Swisse Experts Certification) secondo la norma ISO 17024.



**Arch.
Gio Gozzi**

Architetto e Dottore di ricerca in tecnologia dell'architettura e dell'ambiente, svolge la libera professione (titolare del proprio studio di architettura) e la docenza universitaria, quale professore presso la Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano.



**Ing.
Andrea Roscetti**

Ingegnere, fisico della costruzione e redattore della rivista Archi. Docente/ricercatore presso l'Università della Svizzera italiana - Accademia di Architettura di Mendrisio. Collaboratore presso Gruppo di ricerca sull'efficienza negli usi finali dell'energia del Politecnico di Milano.

> INFO QUELLO DA SAPERE

ELABORATI

Per poter regolarmente concorrere al concorso i Partecipanti dovranno necessariamente procedere all'upload dei seguenti documenti:

Tavole formato A1 (841x594mm)

In formato .pdf (dimensione massima 20MB), di massimo 4 pagine, orientamento orizzontale o verticale a piacere, da caricare sul sito del concorso dopo avere effettuato il login. Le tavole devono contenere almeno:

- genesi dell'idea progettuale;
- schemi grafici (piante, sezioni e prospetti) in quantità, scala e tipo sufficienti per dare indicazione del progetto;
- viste 3D (a piacere render, schizzo o foto da modello).
- una planimetria generale in scala 1:2000 in cui si evidenzia il rapporto col lungolago;
- una planimetria generale del progetto in scala 1:500;
- piante significative in scala 1:100 e 1:50;
- almeno una sezione significativa in scala 1:50.

Nome del file: nometeam_A1_FP.pdf (es. qualora il nome del gruppo sia xyz, il nome della tavola A1 risulterà: xyz_A1_FP.pdf)

Cover formato .jpg o .png, (1920x1080px)

Ovvero un'immagine rappresentativa del progetto che ne diventerà l'icona avatar.

Nome file: nometeam_cover_FP.jpg (es. qualora il nome del gruppo sia xyz, il nome del file risulterà: xyz_cover_FP.jpg).

Pannello espositivo .pdf

Impaginare gli elaborati che meglio rappresentano il progetto utilizzando il template del tabellone espositivo scaricabile sul sito playthefuture.ch.

Nome file: nometeam_pannello_FP.jpg (es. qualora il nome del gruppo sia xyz, il nome del file risulterà: xyz_pannello_FP.jpg).

I testi dell'elaborato dovranno essere sintetici e in lingua italiana o inglese. L'elaborato non potrà contenere nomi o riferimenti ai progettisti. L'elaborato non potrà contenere il nome del team che potrà comparire esclusivamente nel nome del file, non essendo questo visualizzato dalla giuria.

> INFO QUELLO DA SAPERE

FAQ

Per tutta la durata della competizione, fino al 18/05/2023 - termine di ricezione degli elaborati - i partecipanti potranno effettuare qualsiasi genere di domanda scrivendo all'indirizzo info@playthefuture.ch.

Lo staff di Play the future procederà a rispondere ai candidati singolarmente e a darne pubblicazione settimanale nell'apposita sezione "FAQ" sul sito di concorso www.playthefuture.ch.

Lo staff continuerà a rendersi disponibile e a fornire supporto relativamente a questioni di natura tecnica connessa ad eventuali disfunzionalità della procedura di upload.

MODALITÀ D'ISCRIZIONE

L'iscrizione potrà essere effettuata e ritenuta valida esclusivamente in modalità telematica. Di seguito le varie fasi per completare l'iscrizione.

Registrazione del team:

- accedere a: <https://www.playthefuture.ch/login>
- compilare tutti i campi richiesti in modo completo e corretto;
- al termine della procedura di registrazione sarà possibile accedere all'area riservata.

Anche se il team è composto da più persone, oltre al nome del team dovrà essere indicato esplicitamente il nominativo del team leader, ovvero della persona che, in caso di vincita del primo premio, beneficerà della postazione per la libera professione all'interno di BeSpace Group.

Modalità di pagamento:

- seguire la procedura guidata ed aggiungere i dati di fatturazione;
- una volta effettuato il pagamento, si riceverà una mail di conferma all'indirizzo e-mail indicato al momento dell'iscrizione;

Caricamento del Materiale:

- seguire la procedura guidata e caricare gli elaborati richiesti;
- caricato ciascun elaborato, all'indirizzo e-mail indicato al momento dell'iscrizione verrà inviata una e-mail di conferma del caricamento andato a buon fine (controllare in "spam" eventualmente);

> INFO REGOLAMENTO

1. PREMESSE

1.1. Il presente Regolamento contiene le norme che regolano il Concorso dalla registrazione dei partecipanti sul sito <https://www.playthefuture.ch> alla fase finale di determinazione e proclamazione dei vincitori.

1.2. Mediante la registrazione al sito <https://www.playthefuture.ch>, ciascun utente dichiara di conoscere ed accettare integralmente il Regolamento del Concorso.

1.3. L'“Organizzatore del Concorso” o “Organizzatore”: BeSpace Group SA, con sede operativa in Via delle Scuole 13, 6900 Paradiso (Svizzera).

2. REGOLE GENERALI

2.1. I partecipanti, sia singoli che riuniti in team, dovranno rispettare le seguenti caratteristiche:

- essere laureati o laureandi (in corso di svolgimento dell'ultimo anno di università) in Architettura;
- non dovranno superare il 26esimo anno di età;
- tali condizioni dovranno essere soddisfatte al momento dell'iscrizione.

E' possibile partecipare singolarmente oppure organizzarsi in team, con un numero massimo di 5 membri per team, con nessun vincolo di provenienza o appartenenza ad atenei diversi.

Come specificato sopra, se il team è composto da più persone, al momento dell'iscrizione online oltre al nome del team dovrà essere esplicitato il nominativo del team leader, ovvero della persona che, in caso di vincita del primo premio, beneficerà della postazione per la libera professione all'interno di BeSpace Group.

Il pagamento di una quota di iscrizione permette l'upload di un solo progetto.

La paternità di ciascun elaborato si attribuisce in pari misura tra tutti i membri del team.

2.2. L'ammontare di ciascun Premio è unico (comprensivo di commissioni bancarie e tasse) e non varia a seconda del numero di membri di un team.

In caso di team formati da più persone, l'organizzatore non dovrà per forza essere a conoscenza di come verranno divisi i premi all'interno dei vari team in caso di vincita. L'organizzatore si rivolgerà sempre e comunque al team leader indicato al momento dell'iscrizione.

In caso di vincita sarà però possibile indicare un'altra persona, diversa dal team leader, per la fruizione del corso BIM e della licenza ArchiCad.

Nel caso in cui il vincitore del primo premio non fosse interessato alla postazione per la libera professione all'interno di BeSpace Group per distanza dal comune di residenza/domicilio o altri motivi, questo non verrà tramutato in una somma di denaro. Il premio della postazione, in questo caso, verrà assegnato al vincitore del secondo premio. Se anche il vincitore del secondo premio non potrà fare uso della postazione, verrà assegnata al terzo vincitore.

In caso di vincita del corso BIM in collaborazione con BIMticino, il corso verrà svolto presso la sede di BeSpace Group in Via delle Scuole 13, 6900 Paradiso - Svizzera.

2.3. Tutto il materiale necessario per la partecipazione alla competizione è reperibile alla sezione download del sito <https://www.playthefuture.ch> indipendentemente dall'iscrizione al Concorso.

Durante lo svolgimento è possibile l'utilizzo di materiale autoprodotta come fotografie differenti da quelle fornite come base.

L'idoneità degli elaborati verrà valutata da uno staff tecnico nominato dall'Organizzatore.

L'Organizzatore non è responsabile di eventuali malfunzionamenti, difficoltà tecniche o mancata ricezione e upload del materiale. Si consiglia ai partecipanti di effettuare le procedure di registrazione, pagamento e upload dei materiali con anticipo rispetto ai termini ultimi, e di segnalare via mail eventuali difficoltà di natura tecnica.

L'Organizzatore si riserva di effettuare dei cambiamenti relativamente a date od ulteriori dettagli esclusivamente al fine di garantire un migliore espletamento del concorso, dandone preavviso in tempi ragionevoli e comunicazione mediante tutti i canali mediatici di cui l'Organizzatore si avvale.

E' necessario rispettare i tempi tassativi indicati nel calendario, sia per l'iscrizione che per i pagamenti e il caricamento online dei documenti richiesti.

> INFO REGOLAMENTO

3. CAUSE D'ESCLUSIONE

3.1. Ogni team, sia esso composto da un singolo o da più persone, potrà essere escluso dal concorso al verificarsi anche di una sola delle seguenti circostanze:

- a. Upload di materiale che riporti testi in lingua diversa dall'italiano/inglese;
- b. Upload di materiale che riporti nomi o riferimenti ai progettisti - il nome del team è considerato un riferimento ai progettisti e potrà comparire esclusivamente nel nome del file e all'interno del pannello espositivo, non essendo questi visualizzati dalla Giuria;
- c. Upload di materiale incompleto o non conforme a quanto richiesto al punto "ELABORATI";
- d. Upload di materiale pervenuto oltre i termini previsti o con modalità differenti da quelle indicate;
- e. ove in un team vi siano componenti con più di 26 anni;
- f. ove un partecipante contatti o tenti di contattare uno o più membri della Giuria;
- g. ove un partecipante abbia rapporti di lavoro continuativi o parentali con uno o più membri della Giuria;
- h. ove un partecipante dia diffusione dei propri elaborati prima della proclamazione dei vincitori;
- i. ove un partecipante non risulti titolare o autore del materiale o di parti dello stesso.

In caso di mancato rispetto delle regole di cui sopra, il partecipante ed il suo team verranno automaticamente esclusi dal concorso senza possibilità di recuperare la propria quota di iscrizione che rimarrà definitivamente acquisita dall'Organizzatore.

4. NOTE SUL MATERIALE

4.1. Con l'accettazione del presente regolamento, i partecipanti e i vincitori riconoscono in via non esclusiva all'Organizzatore il diritto di diffondere e pubblicare i materiali o parte dei materiali caricati per il concorso in qualunque modo o forma e con qualunque mezzo di diffusione, incluse le piattaforme online, i canali social media e la pubblicazione a mezzo stampa.

L'Organizzatore, inoltre, acquisisce il diritto di adattare, tradurre i materiali o parte dei materiali caricati per il concorso.

4.2. Con la partecipazione al concorso e l'accettazione del presente regolamento, ciascun partecipante dichiara di essere autore (e/o coautore nel caso di partecipazioni in team) degli elaborati forniti. Il materiale deve essere frutto dell'attività intellettuale dei partecipanti, i quali pertanto si devono astenere dalla presentazione di documentazione non corrispondente a tali caratteristiche, manlevando e tenendo indenni quindi l'Organizzatore da qualsiasi responsabilità verso i terzi.

4.3. Ogni partecipante al concorso garantisce che il materiale da ciascuno di loro prodotto non viola, in nessun modo, i diritti di privacy industriale ed intellettuale altrui ed a tal fine si impegna a manlevare e tenere indenne l'Organizzatore da qualunque richiesta dovesse essere avanzata a tale titolo da terzi.

5. PRIVACY E TRATTAMENTO DATI

5.1. Il trattamento dei dati personali dei partecipanti sarà effettuato dall'Organizzatore al solo fine di gestire la partecipazione al concorso e l'assegnazione dei premi ai vincitori.

5.2. I partecipanti saranno responsabili della veridicità e correttezza dei dati, anche anagrafici, indicati e l'Organizzatore non si assume alcuna responsabilità per indicazione di dati falsi. In ogni caso, l'Organizzatore, nel rispetto della normativa sulla privacy, si riserva la facoltà di verificare i dati inseriti richiedendo la copia del documento di identità dal quale risultino i dati anagrafici utilizzati in sede di registrazione.

5.3. I dati personali forniti dai partecipanti per la partecipazione al concorso non saranno comunicati dall'Organizzatore salvo differenti, specifici, preventivi accordi in merito tra le parti.



INFO REGOLAMENTO

6. AGGIUDICAZIONE DEI PREMI

6.1. L'assegnazione dei premi avverrà nella data indicata nel calendario del concorso, attualmente fissata all'8 giugno 2023, attraverso una comunicazione ufficiale. Successivamente, i risultati verranno pubblicati sul sito del concorso, entro e non oltre 10 giorni dall'assegnazione.

6.2. Verrà organizzata una giornata durante la quale verranno esposti i migliori progetti selezionati dalla Giuria. Oltre all'esposizione fisica, i migliori 10 progetti verranno esposti sulla piattaforma virtuale The Nemesis. Oltre al voto della Giuria, che decreterà il vincitore del primo, secondo e terzo premio, verrà aperta dal 24 maggio al 4 giugno 2023 la possibilità di voto sul Metaverso della piattaforma The Nemesis. Il progetto che avrà raccolto sul Metaverso il maggior numero di votazioni, vincerà la Metaverse Mention e una Land su The Nemesis. Anche il Main Sponsor dell'iniziativa, V-Zug, premierà un progetto con una V-Zug Mention.

6.3. L'erogazione dei premi è condizionata alla verificata identità dei vincitori e alla sottoscrizione di un'autodichiarazione da parte degli stessi attestante il completo rispetto dei termini del Regolamento del Concorso nonché delle dichiarazioni di cessione dei diritti sul materiale e delle manleve richieste dall'Organizzatore per l'utilizzo del detto materiale.

6.4 Si specifica che la postazione per la libera professione verrà assegnata all'interno dell'hub BeSpace Group di Via delle Scuole 13, 6900 Paradiso, Svizzera e non comporterà in nessun modo l'assunzione del vincitore da parte di BeSpace Group SA.

7. FORO COMPETENTE E LEGGE APPLICABILE

7.1. Il presente Regolamento è disciplinato dalla legge svizzera. Ogni eventuale controversia sarà di competenza esclusiva del Foro di Lugano.

> INFO MAIN SPONSOR



Con sede a Zugo, nel cuore della Svizzera, V-ZUG da oltre un secolo si impegna per semplificare la quotidianità dei suoi clienti producendo con estrema precisione e tecnologia all'avanguardia elettrodomestici innovativi di qualità elevata.

Come leader del mercato svizzero, rispetta i valori nazionali e li rende noti in tutto il mondo grazie a soluzioni semplici e individuali. È questo ciò che si intende con il motto «La perfezione svizzera a casa vostra».

La filosofia Premium Swiss Quality è applicata da V-ZUG in tutta l'azienda, per garantire un funzionamento duraturo e affidabile di tutti i suoi elettrodomestici.



> INFO METAVERSE PARTNER

THE NEMESIS METAVERSE

The Nemesis è una piattaforma di intrattenimento che offre esperienze innovative e consente agli utenti di sperimentare la **realtà virtuale** partecipando ad eventi live, concerti, mostre e tanto altro.

Obiettivo chiave è creare esperienze divertenti, semplici e coinvolgenti attraverso la gamification, come giochi, sfide e premi.

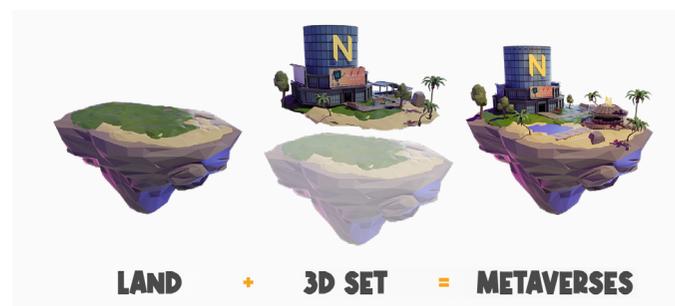
La piattaforma è composta da *Land* che a loro volta sono popolate da *3D Set*, ed insieme formano il **Metaverso**.

I **metaversi possono essere brandizzati** con diversi contenuti ed esperienze.

Numerosi brand e influencer internazionali hanno già scelto The Nemesis per aumentare l'engagement delle proprie community:

RAI, Skoda, Dani Alves, Federico Bernardeschi, Marco Montemagno, Lucca Comics & Games.

La collaborazione con The Nemesis rappresenta la voglia di stare al passo con l'evoluzione del mondo digitale e un avvicinamento ancora più significativo verso i giovani, target principale del mondo virtuale.



PLAY THE FUTURE

PROMOSSO DA



MAIN SPONSOR



METAVVERSE PARTNER



MEDIA PARTNER



SPONSOR

MERBAG

