



Codemotion platform Terms and Conditions

English version below

Di seguito la versione italiana



TERMS AND CONDITIONS

The present Terms and Conditions of Use (hereinafter also “**Terms and Conditions**”) govern the use of the Codemotion Platform (hereinafter also the “**Platform**”) that can be accessed at www.codemotion.com, as well as the relationship between Codemotion S.r.l. and the Users of the Platform itself.

By using our *Services and Content* as described below, Users accept these terms. Please read them carefully.

1. Preamble

The Platform and all the *Services and Content* offered are managed by Codemotion S.r.l. (hereinafter abbreviated as “**Codemotion**”), with registered office at Via Marsala 19/H, 00185 Rome and VAT number & Tax ID 12392791005, which is the sole and legitimate owner of the Platform, the *Services and Content* offered, and all inherent and related exploitation rights (including rights licensed by third parties).

Use of the Platform is reserved for Users who have reached the minimum age to validly enter into a contract in their relevant country of residence (in Italy, 18 years of age).

In the case of under-age Users, the use of the Platform is subject to the consent of a parent or guardian, who must supervise its use.

The Platform’s *Services and Content* are very heterogeneous, and as such, additional terms or specific requirements (including age requirements) may apply. These additional terms will be made available, and will become an integral part of the contract entered into with us by the User, in the event of the related *Services and Content* being used.

2. Definitions

The terms listed below, when used with the capital letter, will have the following meanings in both the singular and plural:

- ***Account***: the profile created by a user within the Platform, which grants the user access to the *Services and Content* and to restricted content;
- ***App***: the Codemotion Conference application, which may be downloaded from the [App Store](#) or [Google Play](#);
- ***Articles***: widely-understood essays, journalistic contributions, information, news and editorial content;
- ***Contributors***: the authors whose contributions are published on the Platform;
- ***Coding Challenges***: skill contests involving programming (coding) that are promoted on the Platform by Codemotion in collaboration with its partners;
- ***Communities***: groups where Users can discuss and share ideas on different topics, programming languages and products;
- ***Community Manager***: the User who creates and manages an individual Community and its initiatives, including the participation of members in Community activities and the management of participants' data;
- ***Interviews***: video interviews performed by Codemotion;
- ***Keynotes***: video footage taken during events organised by Codemotion;
- ***Learning or Career Path***: online training courses consisting of a set of videos related to a specific topic;



- Meetups: free meetings and conferences organised by the Community Managers for the Communities;
- Papers: proposals for participation in and/or organisation of talks relating to topics and products in the IT world that can be sent to Community Managers by Users;
- Platform: the portal owned by Codemotion S.r.l. that can be accessed at www.codemotion.com;
- Newsletter: a periodic email update service to inform users of news about the Platform as well as Codemotion/partner events, Challenges, and the latest news in the IT sector;
- External Platform: any third-party software, software-as-a-service, data source or other product or *Services and Content* with which the Platform and its *Services and Content* may be integrated or connected (e.g. Eventbrite for the purchase of tickets);
- Services and Content: this term refers to the Codemotion as-a-service platform solutions, including the Web user interface and any Codemotion API and related client software as well as the data, information, news and any kind of content present on the Platform and made available to the user as described in Article 2;
- Training programmes: free online training programs organised with the participation and support of third-party sponsors;
- User: a visitor to the site who interacts with the Platform's functions. This includes both consumers - as defined pursuant to Article 3, paragraph 1, letter a) of Italian Legislative Decree no. 206 of 6 September 2005 - and professionals, as natural or legal persons acting in the performance of their professional activities;
- Webinars: seminars in the form of video courses held by professionals and experts on behalf of Codemotion.

3. Account and MyCodemotion page

3.1. Account Registration

Within the Platform, Users have the ability to register their own *Account*.

The *Account* grants access to the personal area *MyCodemotion*, as well as a range of *Services and Content*, described within this article.

Registration is carried out directly on the Platform by completing the Sign-up form.

In order to activate the *Account*, you will be asked to provide your email address. The address provided during registration will be used by Codemotion for all communications relating to the registration, and to allow the use of the Platform and the *Services and Content*.

The activation of the *Account* will be done through an email link authentication procedure.

After registration, Users may enter some personal data such as their name, surname, nationality and city of residence, information relating to their interests, and information on their background, for example their work experience and education. These informations will be processed by Codemotion as indicated in the [privacy policy](#).

In order to allow us to provide our *Services and Content* in an optimal manner, the data entered must be truthful and correct and Users will be solely responsible for maintaining its accuracy.

The registered *Account* is strictly personal and may not be transferred, even temporarily, to third parties.

Users are responsible for the activity carried out in or via their *Account*. Users are therefore responsible for keeping their login credentials safe, and should immediately report any loss of exclusive control over them to info@codemotion.it, noting that, in the absence of such



notification and up to the time of the notification's receipt by Codemotion, Users will be responsible for any behavior and actions taken using these credentials (e.g. publication of online contents, requests for *Services and Content*, enrollment for Events, etc.) and may not in any way contest the use of *Services and Content* or any access to content that is connected to the use of the aforementioned credentials.

The *Account's* creation does not involve automatic registration to other *Services and Content* such as *Newsletters*, *Events* or *Coding Challenges*.

3.2. Registration of an account by an under-age User

Use of the Platform by minors is permitted.

In this case, however, Codemotion invites Users who have not reached the age of majority to review these Terms and Conditions together with a parent or guardian, in order to fully understand their content.

In all cases, under-age Users may only activate an Account at the request of a parent or guardian who, by accepting these Terms and Conditions, declares that they have read and understood them and consented to being legally bound by them, authorising the under-age User to use the Platform and the *Services and Content* offered.

3.3. Interested in job opportunities

Users may inform Codemotion and its Partners of their interest in new job positions via the "*interested in job opportunities?*" function, allowing us to send suggestions and recommendations for job opportunities to the address provided for job opportunities which are in line with the interests that have been shared with us.

3.4. Papers

In the *Papers* section, Users will be able to insert their own proposals for participation in and/or organisation of talks that relate to topics and products in the IT world. These proposals will be sent to the *Community Managers*.

3.5. Trials

In the *Trials* page, Users may view the *Coding Challenges*, *Training Programmes* and *Hackathons* that are currently available within the Platform, register for them, and view the list of activities for which they have already registered.

3.6. Communities

In the *Communities* page inside their own personal area, Users may join existing *Communities* or create new ones.

In order to create a new Community, Users must follow the instructions provided and enter the information requested in the relevant form. After entering the information, the request to create a new Community will be sent to Codemotion through the "*send a request*" button. Codemotion will evaluate the request received in order to verify its adherence to its mission and principles.

In all cases, Codemotion has the right, at its sole discretion, to reject a request for the creation of a new Community.

The creation of a Community will be confirmed by Codemotion via an email notification sent to the address provided by the registering User.

The registering User will then assume the role of *Community Manager*.



3.7. Tickets

In the *Tickets* section within their own personal area, Users will be able to see the available Events including, for example, Conferences and Meetups.

By viewing the page for a single event, Users can then proceed directly with registration, and in the case of paid events, via redirection to the Eventbrite platform.

The purchase of Tickets or other entrance credentials for conferences and events may be subject to specific additional terms and conditions which are made available from time to time.

3.8. Account Suspension

Users commit to using the Platform in a lawful and correct manner, in accordance with the provisions of these Terms and Conditions.

Any non-compliant use will be evaluated by Codemotion at its sole discretion and may be classified as a violation of these Terms and Conditions. In the case of a violation we reserve the right to deny access, or to suspend or cancel a User's *Account* without notice.

3.9. Account Cancellation

Users may ask Codemotion to cancel their *Account* at any time by sending an email to info@codemotion.it.

4. Purpose and operation of the services

Codemotion is a company that aims to encourage and support the professional growth of developers through the creation of a network made up of IT professionals, Communities and companies in the IT sector.

The Platform is both a virtual location and the tool through which Codemotion operates its core business: the promotion, development and dissemination of skills in the field of new technologies and programming.

The Platform allows Users to access the *Services and Content* described on this page.

The list is not exhaustive, and it may be amended and updated periodically. For this reason, during some periods some of the *Services and Content* may be unavailable.

Use of the *Services and Content* is free and is also available to unregistered Users unless otherwise specified.

4.1. Community

The *Community* section of the Platform has been designed to facilitate the creation of a network between the *Top European Tech Communities*. After registering on the Platform, Users will be able to access all the Communities on our Platform via the search function, subscribe to the individual *Communities* of interest, and find out the dates of the *Meetups*. Once registered with a Community of interest, the personal data provided to the Community during registration (name, surname and email address) will be shared with the *Community* itself and with the relevant *Community Manager*, who will process this data as an autonomous Data Controller.

The "*Management*" function, which can be found in the Community section within the personal area, allows Users to create their own Community.



After creating a Community, a User will be designated as a Community Manager. Regulations relating to the role of *Community Manager* are described in greater detail under Article 5 below.

4.2. Events

This is the section of the Platform that contains all the Events organised by Codemotion. Through the search function, Users will be able to access all the currently-available events, including *Meetups*, *Webinars* and *Conferences*. Here, Users may proceed directly to registration for a single Event.

For some specific Events, such as *Conferences*, it is necessary to purchase a ticket. In such cases, Users will be automatically redirected to the *ticketing* page on Eventbrite.com, where they can purchase the ticket directly.

Tickets for participation in an Event may only be purchased by Users who have reached the minimum age to validly enter into a contract in their relevant country of residence (in Italy, 18 years). Under-age users may proceed with the purchase if they have received prior consent from a parent or guardian.

Some types of Events may be governed by additional and specific terms and conditions which will be added to those outlined here.

4.3. Learning

The *Learning* section contains the e-learning training programmes provided by Codemotion. Inside this section are the *Training Programmes* and *Learning Paths* in which registered Users can enroll for free (after completing the appropriate registration form where required).

4.4. Coding Challenges

Coding Challenges are programming challenges promoted by Codemotion and its partners, who will be identified from time to time in the specific regulations of the individual Challenges. In order to participate, Users must activate an *Account* and register for an individual *Challenge* by accepting the rules. The regulations will contain indications relating to how the *Challenge* is run, as well as the rules, terms, assessment criteria and prizes for the contest.

4.5. Kids

Codemotion Kids is a section of the Platform that is focused on educational technology for children and teenagers. Through the *Kids* programme, Codemotion organises important *EduTech* events, *Hackathons* for young people, and corporate events for adults.

Within the *Kids* section of the Platform, interested parties may contact Codemotion via the contact forms in order to find out the applicable terms and conditions for the different services displayed.

4.6. Magazine

The *Magazine* section contains editorial content including *Articles*, *Keynotes* and interviews relating to a range of topics in the IT sector and the *Communities* world. Users - including those who are not registered - may use the published content for free unless otherwise specified.



4.7. Newsletters

The free periodic email updates, containing news on the Events organised by Codemotion and its partners, developments in the IT sector, and *Services and Content* available on the Platform, are reserved for Users (including those who are not registered) who have requested to receive these updates by filling out the appropriate form on the site.

5. Community Managers

Community Managers are responsible for the Community that they administer and the contents uploaded to it (both by the Community Manager him/herself and by Users registered in the *Community*), and for the organised events (e.g. Meetups).

Community Managers commit to ensuring that the members of their *Communities* comply with the provisions of these Terms and Conditions.

In particular, *Community Managers* commit to:

- informing Codemotion about and removing content (when such possibility is provided) posted by *Community* members which violates these Terms and Conditions;
- informing members of their *Communities* about the purposes and methods of their processing of personal data, providing them with suitable privacy information thereon;
- complying with the current stipulations relating to privacy (EU Reg. 679/2016 and Legislative Decree 196/2003 & its subsequent amendments) when processing personal data.

6. Intellectual property rights

All intellectual property rights on the *Services and Content* available on the Platform are owned by Codemotion or its licensors. Therefore, unless otherwise indicated, the *Services and Content* on the Platform are protected by copyright, trademark, or other intellectual and/or industrial property rights. Users may use of the *Services and Content* for personal purposes only, and are expressly prohibited from reproducing, copying, publishing or commercially exploiting these *Services and Content*. The removal, obscuring or alteration of any trademarks, logos and legal notices displayed in the *Services and Content* is also forbidden.

7. Authorisations granted by Users to Codemotion

In the event that Users decide to upload content to the Platform (for example any audio or video content, any documents or information, etc.) they will grant Codemotion a licence to use this content while maintaining all rights thereto. This license will be understood as having an indefinite duration and being free of charge, non-exclusive, transferable, sub-licensable and valid worldwide for the use, distribution, modification, execution, copying, translation and public execution or display of the content, as well as the creation of works deriving from it.

Users may terminate this license at any time by deleting the published content.

It must be noted, however, that we have no obligation to publish any User content or information or to keep it online. For this reason, we reserve the exclusive right to remove the content at our own discretion and without notice.

8. Codemotion Conference

Codemotion Conference (hereinafter also the "**App**") is an application developed by Codemotion which can be downloaded free of charge from the [App Store](#) or [Google Play](#). The App is compatible with iOS and Android operating systems.

The acquisition and download of the App are governed by the terms and conditions of the respective platforms from which it is downloaded.



The App allows access to numerous Services, including those available on the Platform. These *Terms and Conditions* apply to the aforementioned Services and Content, unless otherwise specified.

9. Responsible use

By adhering to these Terms and Conditions, Users expressly commit to complying with the provisions detailed herein, and to not violating intellectual or industrial property rights or the other exclusive rights of Codemotion or third parties when using the Platform and its Services and Content.

Codemotion is not responsible under any circumstances for any damages by/to *Contributors* or third parties as a result of Users' improper use of the Platform and/or their *Account*.

Users must also be aware that they are solely responsible for the Content (audio/video/images and content of any other nature) that they publish on the Platform.

Users agree not to publish content that:

- Is defamatory, obscene, pornographic, abusive, or - for whatever reason - illegal;
- violates the confidentiality of third parties or the secrecy of information and documents which, by law, must remain confidential;
- violates the intellectual and/or industrial property rights of third parties;
- is of an aggressive, violent or discriminatory nature.

Users therefore commit, as of now, to indemnifying Codemotion from and not holding it responsible for any possible consequences that may result from their incorrect use of the Platform or its *Services and Content*.

Users may report any violations of these Terms and Conditions and/or other published content by writing to info@codemotion.it.

Although it is not responsible for the content of such messages, Codemotion nevertheless undertakes to inform the owner of the content about the content's non-compliance with these Terms and Conditions, and reserves the right to delete, move or modify any content that appears to be abusive, defamatory, obscene or detrimental to the rights of third parties at its own discretion.

10. Protection of personal data

Codemotion places the utmost emphasis on the confidentiality, security and protection of the personal data that Users provide. As Data Controller, we commit to processing Users' personal data in compliance with current European and national legislation (EU Reg. 2016/679 GDPR and Legislative Decree 196/2003 and its subsequent amendments), according to the methods specified in our [Privacy Policy](#) which forms an integral and substantial part of these Terms and Conditions.

11. Guarantees and limitations of liability

Codemotion is committed to maintaining and managing the Platform using the best available knowledge to ensure its efficiency. In this regard, Codemotion cannot be held liable in any way for any damages including - but not limited to - indirect, consequential, special or incidental damages, nor for any damages and/or anomalies that may occur and which are beyond Codemotion's technical control, such as dysfunctions in the management of telematic networks or malfunctions due to defects in the resources that are required to access the Platform or due to the improper use thereof.

Furthermore, Codemotion is exempt from any liability for the interruption of the *Services and Content* resulting from force majeure, including - but not limited to - sabotage, fires, floods, earthquakes, strikes, faulty operation of the *Services and Content* due to the incorrect functioning



of telephone and electrical lines and global and/or national networks caused by faults, overloads or interruptions that are not attributable to Codemotion.

In addition, Codemotion is not party to the relationship between Users and the external Platforms that provide services that are integrated with the Platform (e.g. the purchase of tickets or the management of *Challenges*) based on their own autonomous terms of use that Users are required to review and accept. For this reason, Users acknowledge that Codemotion can never be held liable for any inefficiencies (failures, delays, missed credits, undue charges, etc.) that are connected with the services provided by external platforms.

Furthermore, Users are aware that *Meetups* are organised and managed - unless otherwise specified - by the Community Managers, who are solely responsible for such Events.

In the case of participation in an Event/activity, Codemotion's liability will be limited to the equivalent of the price of the purchased ticket, without prejudice to the provisions of any regulations that have been defined for the specific event/activity and except in cases of wilful misconduct and/or gross negligence. Nothing will be owed to users if they have been given access to the event/activity for free.

12. Publication, Modification and Validity of the Terms and Conditions

These Terms and Conditions are valid and effective from their date of publication.

Codemotion reserves the right to make changes to these Terms and Conditions at any time, as well as to the functionality of the Platform. If changes are made to these Terms and Conditions, Users will be notified by email using the email address provided during registration.

The changes made will be effective from the date of their publication on the Platform. If Users do not agree with the changes made, they have the right to request the cancellation of their account as per the stipulations of Article 3.9.

In the event that one or more clauses of the Terms and Conditions are declared to be null, void or invalid, the remaining clauses shall not be affected and will therefore remain valid and effective.

13. Applicable law and jurisdiction

Relations between Users and Codemotion are governed by Italian law, which is the basis for the interpretation and application of these Terms and Conditions. Unless otherwise stipulated by law, the court of Rome will have exclusive jurisdiction for any dispute related to the interpretation, execution or termination of this contract.

Clauses to be specifically approved

Pursuant to and for the purposes of Articles 1341 and 1342 of the Italian Civil Code, Users declare that they have carefully reviewed and expressly approved the following clauses: **Article 3** (Account and MyCodemotion page), **Article 5** (Community Managers), **Article 7** (Authorisations granted by Users to Codemotion), **Article 9** (Responsible use), **Article 11** (Guarantees and limitations of liability), **Article 12** (Publication, Modification and Validity of the Terms and Conditions), and **Article 13** (Applicable law and jurisdiction).



TERMINI E CONDIZIONI D'USO

I presenti "Termini e Condizioni d'uso" (di seguito anche "Termini e condizioni") regolano l'utilizzo della Piattaforma Codemotion (di seguito anche la "Piattaforma") raggiungibile all'indirizzo www.codemotion.com, e il rapporto tra Codemotion S.r.l. e gli Utenti della Piattaforma stessa. Utilizzando i nostri *Servizi e Contenuti* come di seguito descritti, l'Utente accetta i presenti termini. Si prega di leggerli con attenzione.

1. Premesse

La Piattaforma e tutti i *Servizi e Contenuti* offerti sono gestiti da Codemotion S.r.l. (di seguito per brevità "Codemotion"), con sede legale in Via Marsala 19/H, 00185 - Roma, P.IVA e C.F. 12392791005, la quale è unica e legittima titolare della Piattaforma, dei *Servizi e Contenuti* e contenuti offerti e di tutti i diritti di sfruttamento inerenti e connessi, anche in virtù di accordi di licenza con soggetti terzi.

L'uso della Piattaforma è riservato agli Utenti che abbiano raggiunto l'età minima prevista nel Paese di residenza (in Italia 18 anni) per concludere validamente un contratto.

In caso di Utenti minorenni l'utilizzo della Piattaforma è subordinato al consenso dei genitori o soggetti esercenti la responsabilità genitoriale i quali dovranno supervisionarne l'utilizzo.

I *Servizi e Contenuti* presenti sulla Piattaforma sono molto eterogenei e, pertanto, potrebbero trovare applicazione termini aggiuntivi o requisiti specifici (inclusi requisiti relativi all'età). I termini aggiuntivi saranno resi disponibili con i relativi *Servizi e Contenuti* e contenuti divenendo, parte integrante del contratto stipulato con noi dall'Utente in caso di loro utilizzo.

2. Definizioni

I seguenti termini al singolare e al plurale, utilizzati con l'iniziale maiuscola, avranno i seguenti significati:

- **Account**: è il profilo creato dall'utente all'interno della Piattaforma, attraverso cui l'utente è abilitato a fruire dei *Servizi e Contenuti* e contenuti riservati;
- **App**: l'applicazione Codemotion Conference, scaricabile attraverso [App Store](#) o [Google Play](#);
- **Articoli**: saggi, contributi giornalistici, informazioni, notizie e contenuti editoriali ampiamente intesi;
- **Contributors**: sono i soggetti i cui contributi sono pubblicati sulla Piattaforma;
- **Coding Challenges**: *skill contest* dedicati alla programmazione (*coding*) promossi sulla Piattaforma da parte di Codemotion in collaborazione con i propri partners;
- **Communities**: gruppi dove gli Utenti possono discutere e condividere idee su argomenti, linguaggi di programmazione e prodotti;
- **Community Manager**: è l'Utente che crea e gestisce la singola *Community* e le sue iniziative, ivi incluse la partecipazione dei membri alle attività della *Community* e la gestione dei dati dei partecipanti;
- **Interviews**: videointerviste realizzate da Codemotion;
- **Keynotes**: videoriprese effettuate nel corso di eventi organizzati da Codemotion;
- **Learning or Career Path**: corsi di formazione online costituiti da un insieme di video relativi ad un determinato argomento;
- **[Sezione learning] Mentor**: *figura professionale di supporto al percorso formativo*;
- **Meetup**: incontri e conferenze gratuiti organizzati per le *Community*, organizzati dai *Community Manager*;



- *Papers*: proposte di partecipazione e/o organizzazione di talk relativi ad argomenti e prodotti del mondo IT che possono essere inviati dagli Utenti ai *Community Manager*;
- *Piattaforma*: è il portale di proprietà di Codemotion S.r.l. raggiungibile all'indirizzo www.codemotion.com;
- *Newsletter*: servizio di aggiornamento periodico a mezzo mail per informare gli utenti delle novità presenti sulla Piattaforma, gli eventi di Codemotion o dei partners, le *Challenge*, le notizie più importanti nel settore IT;
- *Piattaforma esterna*: indica qualsiasi software di terze parti, software-as-a-service, origine dati o altro prodotto o *Servizi e Contenuti* con cui la Piattaforma e i suoi *Servizi e Contenuti* può essere integrato o connesso (es. *Evenbrite* per acquisto tickets);
- *Servizi e Contenuti*: indicano le soluzioni piattaforma *as-a-service* di Codemotion, inclusa l'interfaccia utente Web e qualsiasi API Codemotion e *software client* correlati nonché i dati, informazioni, notizie e contenuti di ogni genere presenti sulla Piattaforma e messi a disposizione dell'utente come descritti al successivo art. 2;
- *Training programs*: programmi *online* di formazione gratuita organizzati con la partecipazione ed il supporto di sponsor terzi;
- *Utente*: si intende il visitatore del sito che interagisce con le funzioni della piattaforma; la nozione comprende sia il consumatore, come definito ai sensi dell'art. 3, comma 1, lett. a), del D.Lgs. 6 settembre 2005, n. 206, che il professionista, quale persona fisica o giuridica che agisce nell'esercizio della propria attività professionale;
- *Webinar*: seminari in forma di video-corsi tenuti da professionisti ed esperti su incarico di Codemotion.

3. Account e pagina MyCodemotion

3.1. Registrazione Account

All'interno della Piattaforma gli Utenti hanno la possibilità di registrare un proprio *Account*. Attraverso il proprio *Account* sarà possibile accedere all'area personale *MyCodemotion* e fruire di numerosi *Servizi e Contenuti*, descritti all'interno del presente articolo.

La registrazione avviene direttamente sulla Piattaforma attraverso la compilazione del form Sign up.

Per effettuare l'attivazione dell'*Account*, sarà richiesto di fornire il proprio indirizzo mail. L'indirizzo fornito in fase di registrazione sarà utilizzato da Codemotion per tutte le comunicazioni inerenti lo stesso e per consentire l'uso della Piattaforma e dei *Servizi e Contenuti*.

L'attivazione dell'*Account* avverrà attraverso una procedura di "*email link authentication*".

Dopo la registrazione l'Utente potrà inserire alcuni dati personali (tra cui nome, cognome, nazionalità e città di residenza, informazioni relative agli interessi e informazioni sul proprio *background* quali, ad esempio, quelle relative all'esperienza lavorativa e istruzione). Tali informazioni saranno trattate da Codemotion secondo le modalità indicate nella *privacy policy*.

Per permetterci di fornire al meglio i nostri *Servizi e Contenuti*, i dati inseriti devono essere veritieri e corretti e sarà esclusivo impegno dell'Utente mantenerli costantemente aggiornati.

L'*Account* registrato è strettamente personale e non può essere ceduto, neanche temporaneamente, a terzi.



L'Utente è responsabile dell'attività svolta su o attraverso il proprio Account. L'Utente si impegna, pertanto, a custodire le proprie credenziali di accesso e a segnalare immediatamente all'indirizzo info@codemotion.it ogni perdita del controllo esclusivo sulle stesse, prendendo atto della circostanza che, in difetto di tale segnalazione e sino al momento del suo ricevimento da parte di Codemotion, sarà responsabile di ogni azione e condotta posta in essere utilizzando tali credenziali (es: pubblicazione di un contenuto online, richiesta di *Servizi e Contenuti*, iscrizione a Eventi ecc.) e non potrà in alcun modo contestare la fruizione dei *Servizi e Contenuti* o l'accesso ai contenuti connessi all'utilizzo delle citate credenziali.

La creazione dell'Account non comporta l'automatica registrazione ad altri *Servizi e Contenuti* quali *newsletter*, eventi, o *Coding Challenges*.

3.2. Registrazione di un account da parte di un Utente minorenn

L'utilizzo della Piattaforma è consentito anche agli Utenti minorenni.

In tale caso, tuttavia, Codemotion invita gli Utenti che non abbiano compiuto la maggiore età a leggere i presenti "Termini e Condizioni" insieme a genitori o ai soggetti esercenti la responsabilità genitoriale, al fine di comprenderne appieno il contenuto.

In ogni caso l'Utente minorenn, potrà attivare un Account esclusivamente su richiesta del genitore o soggetto esercente la responsabilità genitoriale che, accettando i presenti "Termini e Condizioni", dichiara di aver letto, compreso e acconsentito a essere legalmente vincolato agli stessi, autorizzando l'Utente minorenn all'uso della Piattaforma e dei *Servizi e Contenuti* offerti.

3.3. Interested in job opportunities

Attraverso la funzione "interested in job opportunities?" l'Utente informerà Codemotion e i suoi Partner del proprio interesse per nuove posizioni lavorative, consentendoci di inviare all'indirizzo comunicato proposte e segnalazioni per opportunità di lavoro in linea con le passioni e gli interessi condivisi con noi.

3.4. Papers

All'interno della sezione *Papers*, gli Utenti potranno inserire le proprie proposte di partecipazione e/o organizzazione di talk relativi ad argomenti e prodotti del mondo IT che saranno inviate ai *Community Manager*.

3.5. Trials

All'interno della pagina *Trials* l'Utente potrà verificare quali sono le *Coding Challenges*, i *Training Programs* e gli *Hackathon* attualmente disponibili sulla Piattaforma e procedere all'iscrizione, nonché visualizzare l'elenco delle attività a cui si è già iscritto.

3.6. Communities

Nella pagina *Communities* all'interno della propria area personale, l'Utente potrà unirsi alle *Communities* esistenti oppure crearne una nuova.

Per creare una nuova Community l'Utente dovrà seguire le indicazioni fornite e inserire le informazioni richieste all'interno dell'apposito *form*. Dopo aver inserito le informazioni la richiesta di creazione di una nuova Community sarà inviata a Codemotion attraverso il pulsante "send a request". Codemotion valuterà la richiesta pervenuta al fine di verificarne l'aderenza rispetto alla propria *mission* e ai propri principi.



In ogni caso Codemotion si riserva, a proprio insindacabile giudizio, la possibilità di non accettare richieste di creazione di nuove Community.

La creazione della Community verrà confermata da parte di Codemotion con un avviso a mezzo mail all'indirizzo fornito dall'Utente registrante.

L'Utente registrante assumerà poi il ruolo di *Community Manager*.

3.7. Tickets

Nella sezione *Tickets* all'interno della propria area personale l'Utente potrà vedere gli Eventi disponibili, tra cui, ad esempio, Conferenze e *Meetup*.

Visualizzando la pagina del singolo evento l'Utente potrà poi procedere direttamente alla registrazione anche, nel caso di eventi a pagamenti, attraverso il reindirizzamento sulla piattaforma Eventbrite.

L'acquisto di Tickets o altri titoli di ingresso per conferenze ed eventi può essere soggetto a specifici termini e condizioni aggiuntivi che, di volta in volta, saranno resi disponibili.

3.8. Sospensione dell'Account

L'Utente, si impegna a utilizzare la Piattaforma in modo lecito e corretto, in conformità con quanto stabilito nei presenti "Termini e Condizioni".

Ogni utilizzo non conforme verrà valutato da Codemotion a sua insindacabile discrezionalità e potrà essere considerato quale violazione dei presenti "Termini e Condizioni". In caso di violazioni ci riserviamo il diritto di negare l'accesso, sospendere o cancellare l'Account dell'Utente anche senza preavviso.

3.9. Cancellazione Account

L'Utente, in qualunque momento, può richiedere a Codemotion la cancellazione del proprio Account inviando una mail all'indirizzo info@codemotion.it.

4. Oggetto e funzionamento dei servizi

Codemotion è una società che si pone l'obiettivo di favorire e supportare la crescita professionale degli sviluppatori, attraverso la creazione di un *network* formato da professionisti IT, *Communities* e imprese del settore.

La Piattaforma è allo stesso tempo un luogo virtuale e lo strumento attraverso cui Codemotion persegue il suo core business che consiste nella promozione, sviluppo e diffusione di competenze nel campo delle nuove tecnologie e della programmazione.

Attraverso la Piattaforma è possibile per gli Utenti fruire dei *Servizi e Contenuti* descritti in questa pagina.

L'elenco non è esaustivo ed è soggetto a periodiche modifiche e aggiornamenti. Per questa ragione, in alcuni periodi, taluni *Servizi e Contenuti* potrebbero non essere disponibili.

L'utilizzo dei *Servizi e Contenuti*, salvo diversa specificazione, è libero ed è consentito anche agli Utenti non registrati.

4.1. Community

La sezione *Community* della Piattaforma è stata ideata per agevolare la creazione di un *network* tra le *Top European Tech Communities*. L'Utente, dopo essersi registrato sulla Piattaforma, potrà accedere tramite la funzione di ricerca a tutte le Community presenti sulla nostra Piattaforma, iscriversi alle singole *Community* di proprio interesse e conoscere le date dei *Meetup*.



Una volta iscritto alla Community di interesse, i dati personali forniti in sede di iscrizione (nome, cognome e indirizzo e-mail) alla Community saranno condivisi con la *Community* stessa ed il suo *Community Manager*, il quale tratterà tali dati in qualità di titolare autonomo. Attraverso la funzione “*Management*”, presente nella sezione Community all’interno dell’area personale, ciascun Utente ha la possibilità di creare la propria Community.

L’Utente, dopo aver creato una Community, sarà qualificato come Community Manager. La figura del *Community Manager* è meglio disciplinata al successivo articolo 5.

4.2. Events

È la sezione della Piattaforma che racchiude tutti gli Eventi organizzati da Codemotion. L’Utente, tramite la funzione di ricerca, potrà accedere a tutti gli eventi attualmente disponibili, tra cui: *Meetup*, *Webinar* e Conferenze. Qui sarà possibile procedere direttamente all’iscrizione al singolo Evento.

Per quanto riguarda alcuni Eventi specifici, come le Conferenze, è richiesto l’acquisto di un biglietto. In tali casi, l’Utente verrà reindirizzato automaticamente sulla pagina della piattaforma di *ticketing* Eventbrite.com, ove potrà procedere direttamente all’acquisto del biglietto.

L’acquisto del biglietto per la partecipazione è riservato agli Utenti che abbiano raggiunto l’età minima prevista nel Paese di residenza (in Italia 18 anni) per concludere validamente un contratto. Gli Utenti minorenni potranno procedere all’acquisto previo consenso da parte dei genitori o dei soggetti esercenti la responsabilità genitoriale.

Alcune tipologie di Evento potranno essere regolate da ulteriori e specifici termini e condizioni che si affiancheranno alle presenti.

4.3. Learning

La sezione *Learning* contiene i programmi di formazione erogati in modalità *e-learning* da Codemotion. All’interno sono presenti i *Training Programs* e i *Learning or Career Paths* a cui gli Utenti registrati potranno iscriversi gratuitamente dopo aver compilato, ove richiesto, l’apposito *form* di iscrizione.

L’Utente potrà fruire di tutti i corsi presenti all’interno delle sezioni Training e Learning o Career. Per fruire dei programmi potrebbe essere richiesta l’iscrizione specifica mediante il conferimento del proprio nome e cognome. I programmi di Training e Learning o Career potranno comporsi di più moduli e al termine di ciascuno saranno somministrati all’Utente dei test di verifica dell’apprendimento. Il completamento dei moduli messi a disposizione e il contestuale superamento delle domande visualizzabili al termine di ogni modulo, consentiranno il rilascio da parte di Codemotion di un certificato di frequenza al programma che potrà essere scaricato all’interno della propria Area Riservata.

Nello specifico caso del Career Path, l’Utente potrà essere invitato a seguire un apposito Path selezionato dalla propria azienda. In tale ultimo caso, l’azienda fornirà a Codemotion gli indirizzi email dei dipendenti che intende coinvolgere nel programma formativo affinché gli stessi possano ricevere l’invito e le istruzioni per accedere al Path. I Paths selezionati dall’azienda saranno disponibili nell’Area Riservata dell’Utente che, per fruirne, dovrà preventivamente procedere a registrarsi alla Piattaforma e, successivamente, potrà iscriversi al Path riservato. Nell’ambito dei Paths selezionati dall’azienda è previsto l’affiancamento di figure professionali (Mentor) di supporto al percorso formativo. Gli incontri con i Mentor potranno avvenire in gruppi di Utenti per il tramite di piattaforme di volta in volta comunicate



agli Utenti e previa accettazione delle condizioni e termini d'uso dalle stesse autonomamente predisposte.

I Mentor potranno richiedere lo svolgimento di compiti (c.d. assignment) che saranno valutati in termini di realizzazione dell'obiettivo assegnato. Si rappresenta che il materiale eventualmente elaborato e comunicato dagli Utenti nel corso del Path non deve violare in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine l'Utente si impegna a tenere indenne e manlevata Codemotion da ogni responsabilità e/o richiesta che dovesse essere avanzata da terzi al riguardo.

Per ciascun Utente, Codemotion monitorerà lo stato di avanzamento della fruizione dei moduli e delle risposte fornite al fine di conferire il certificato di avvenuta partecipazione. Nei casi in cui l'Utente partecipi al Path su invito della propria azienda, Codemotion comunicherà all'azienda l'avvenuta iscrizione, lo stato di avanzamento e di superamento sia dei moduli che la realizzazione degli obiettivi assegnati di volta in volta dai Mentor.

4.4. Coding Challenge

Le *Coding Challenges* sono delle sfide di programmazione promosse da Codemotion e dai suoi partner che, di volta in volta, saranno individuati nel regolamento specifico della singola *Challenge*. Per poter partecipare, l'Utente deve attivare un *Account* ed iscriversi alla singola *Challenge* accettandone il regolamento. Il regolamento conterrà le indicazioni relative allo svolgimento della *Challenge*, alle regole, ai termini, ai criteri di valutazione e ai premi della competizione.

4.5. Kids

Codemotion Kids è una sezione della Piattaforma incentrata sulla tecnologia educativa per bambini e ragazzi. Attraverso il programma *Kids* Codemotion organizza importanti eventi *EduTech*, *hackathon* per i giovani ed eventi aziendali per adulti.

All'interno della sezione *Kids* della Piattaforma, attraverso i *form* di contatto, i soggetti interessati possono mettersi in contatto con Codemotion per conoscere le condizioni relative ai diversi servizi mostrati.

4.6. Magazine

Nella sezione *Magazine* sono raccolti i *contenuti editoriali tra cui Articoli, Keynotes e Interviews afferenti alle diverse tematiche del settore IT e al mondo delle Community*. Gli Utenti, anche senza registrazione, possono fruire gratuitamente dei contenuti pubblicati, salvo che ciò sia diversamente specificato.

4.7. Newsletter

Il servizio di aggiornamento periodico con l'invio, a mezzo mail, delle notizie relative agli eventi di Codemotion e dei suoi partners, delle novità nel settore IT e dei *Servizi e Contenuti* presenti sulla Piattaforma è gratuito e riservato agli Utenti – anche non registrati - che ne hanno fatto richiesta compilando l'apposito form presente sul sito.

5. Community Manager

Il *Community Manager* è responsabile della *Community* amministrata e dei contenuti in essa caricati (sia dal *Community Manager* stesso, che dagli Utenti iscritti alla *Community*) e degli eventi organizzati (es. Meetup).



Il *Community Manager* si impegna a vigilare affinché gli iscritti alla propria *Community* rispettino quanto previsto dai presenti Termini e Condizioni.

In particolare, il *Community Manager* si impegna:

- a segnalare a Codemotion e a rimuovere (quando tale possibilità è prevista) i contenuti pubblicati dai membri della *Community* che violino i presenti Termini e Condizioni;
- a informare i membri della *Community* sulle finalità e modalità del trattamento dei dati personali, fornendo all'uso idonea informativa privacy;
- ad attenersi, nel trattamento dei dati personali, alle vigenti disposizioni in materia di privacy (Reg. UE 679/2016 e D.lgs. 196/2003 s.m.i.).

6. Diritti di proprietà intellettuale

Tutti i diritti di proprietà intellettuale sui *Servizi e Contenuti* disponibili sulla Piattaforma sono di proprietà di Codemotion o dei suoi concessionari in licenza. Salvo non sia diversamente indicato, dunque, i *Servizi e Contenuti* della Piattaforma sono protetti da copyright, marchio di fabbrica o altro diritto di proprietà intellettuale e/o industriale. L'Utente è autorizzato ad utilizzare i *Servizi e Contenuti* per uso esclusivamente personale con espresso divieto di riprodurre, copiare, pubblicare, o sfruttare commercialmente tali *Servizi e Contenuti*. È vietato, inoltre, rimuovere, oscurare o alterare eventuali marchi, loghi e note legali visualizzate nei *Servizi e Contenuti*.

7. Autorizzazioni concesse dagli Utenti a Codemotion

Nel caso in cui l'Utente decida di caricare dei contenuti sulla Piattaforma (ad esempio, a titolo meramente esemplificativo ogni contenuto audio o video, ogni documento o informazione, ecc.), pur mantenendo ogni diritto sugli stessi, concederà a Codemotion una licenza per l'utilizzo di tali contenuti. La licenza di intenderà a titolo gratuito e a tempo indeterminato, non esclusiva, trasferibile, sub-licenziabile e valida in tutto il mondo per l'uso, la distribuzione, la modifica, l'esecuzione, la copia, la pubblica esecuzione o la visualizzazione, la traduzione e la creazione di opere derivate di detti contenuti.

L'Utente ha il diritto di interrompere tale licenza in qualsiasi momento cancellando il contenuto pubblicato.

È necessario comunque specificare che non abbiamo alcun obbligo di pubblicare, o mantenere online, i contenuti e le informazioni degli Utenti. Per questo motivo ci riserviamo il diritto esclusivo di rimuoverli a nostra discrezione anche senza preavviso.

8. Codemotion Conference

Codemotion Conference (di seguito anche l'"**App**") è un'applicazione sviluppata da Codemotion, che può essere scaricata gratuitamente dall'[App Store](#) o da [Google Play](#). L'App è compatibile con i sistemi operativi iOS e Android.

L'acquisizione dell'App e il *download* sono regolati dai termini e condizioni delle rispettive piattaforme da cui viene scaricata.

Attraverso l'App è possibile utilizzare numerosi Servizi tra quelli presenti sulla Piattaforma. A tali Servizi e Contenuti si applicano i presenti Termini e Condizioni ove non diversamente specificato.

9. Uso responsabile

Con l'adesione ai presenti Termini e Condizioni, l'Utente si impegna espressamente a rispettare quanto ivi previsto e a non violare, nell'utilizzo della Piattaforma e nella fruizione dei suoi Servizi e Contenuti, diritti di proprietà intellettuale o industriale o altri diritti di esclusiva di Codemotion o di terzi.



In ogni caso, Codemotion non è in alcun modo responsabile per qualsiasi danno derivante ai *Contributors* o terzi, in conseguenza di un utilizzo improprio della Piattaforma e/o dell'*Account* da parte dell'Utente.

L'Utente è consapevole, inoltre, di essere il solo responsabile per i Contenuti (audio/video/grafici e di ogni altra natura) che lo stesso pubblicherà sulla Piattaforma.

L'Utente si impegna a non pubblicare contenuti che:

- presentano un carattere diffamatorio, osceno, pornografico, abusivo, o siano – a qualsiasi titolo - illegali;
- violino la riservatezza di terzi o la segretezza di informazioni e documenti che per legge devono rimanere riservati;
- violino i diritti di proprietà intellettuale e/o industriale di terzi;
- abbiano un tenore aggressivo, violento o discriminatorio.

Pertanto, l'Utente si impegna sin d'ora a tenere Codemotion indenne e manlevata da ogni eventuale conseguenza derivante dall'uso non corretto che dovesse fare della Piattaforma o dei suoi *Servizi e Contenuti*.

L'Utente può segnalare eventuali violazioni dei presenti "Termini e condizioni" e/o di altri contenuti pubblicati, scrivendo a info@codemotion.it.

Codemotion, pur non rispondendo del contenuto di tali messaggi, in ogni caso si impegna di segnalare al titolare del contenuto la contrarietà di detto contenuto ai presenti Termini e Condizioni e si riserva di cancellare, spostare, modificare discrezionalmente i contenuti che appaiono abusivi, diffamatori, osceni o lesivi dei diritti di terzi.

10. Protezione dei dati personali

Codemotion pone la massima attenzione alla riservatezza, alla sicurezza e alla protezione dei dati personali che gli Utenti forniscono. In qualità di Titolare del trattamento ci impegniamo a trattare i dati personali degli Utenti in conformità con la legislazione europea e nazionale vigente (Reg. UE 2016/679 GDPR e D.lgs. 196/2003 s.m.i.), secondo le modalità specificate nell'[informativa sul trattamento dei dati personali](#), la quale costituisce parte integrante e sostanziale dei presenti "Termini e Condizioni".

11. Garanzie e limitazioni della responsabilità

Codemotion si impegna a mantenere e gestire la Piattaforma utilizzando la migliore esperienza di cui dispone per garantirne l'efficienza. Al riguardo, Codemotion non potrà essere ritenuta in alcun modo responsabile per qualsiasi danno compresi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, i danni indiretti, consequenziali, speciali, incidentali, né per eventuali danni e/o anomalie che possano verificarsi e che sfuggano al controllo tecnico di Codemotion, come, a titolo esemplificativo, disfunzioni nella gestione delle reti telematiche ovvero malfunzionamenti dovuti a vizi dei mezzi indispensabili all'accesso alla Piattaforma, ovvero ad un uso improprio degli stessi.

È esclusa, inoltre, ogni responsabilità di Codemotion per l'interruzione dei *Servizi e Contenuti* conseguente a cause di forza maggiore tra cui, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, i sabotaggi, gli incendi, le alluvioni, i terremoti, gli scioperi, il difettoso funzionamento dei *Servizi e Contenuti* conseguente al non corretto funzionamento delle linee telefoniche, elettriche e di reti mondiali e/o nazionali per guasti, sovraccarichi o interruzioni non imputabili a Codemotion.

Codemotion inoltre non è parte del rapporto tra l'Utente e le Piattaforme esterne che forniscono i servizi integrati con la Piattaforma (ad es. acquisto di *tickets*, gestione delle *Challenges*) in base a propri ed autonomi termini d'uso che l'Utente è tenuto a conoscere e accettare; per questo motivo



L'Utente riconosce che Codemotion non potrà mai essere considerata responsabile per eventuali disservizi (mancato funzionamento, ritardi, mancati accrediti, addebiti non dovuti, etc.) connessi con i servizi erogatigli da Piattaforme esterne.

L'Utente inoltre, è consapevole che i *Meetup* sono organizzati e gestiti (laddove non diversamente specificato) dai Community Manager i quali sono i soli responsabili in relazione a tali Eventi.

Qualora per la partecipazione ad un Evento/attività, fermo quanto previsto dal regolamento predisposto per lo specifico evento/attività e salvo i casi di dolo e/o colpa grave, la responsabilità di Codemotion sarà limitata all'equivalente del prezzo del titolo acquistato, mentre nulla sarà dovuto all'utente nel caso in cui avrà avuto accesso all'evento/ attività gratuitamente.

12. Pubblicazione, Modifica e Validità dei Termini e Condizioni

I presenti "Termini e Condizioni" sono validi ed efficaci dalla data di pubblicazione.

Codemotion si riserva il diritto di apportare modifiche, in qualsiasi momento, ai presenti "Termini e Condizioni" nonché alle funzionalità della Piattaforma. In caso di modifiche ai presenti "Termini e Condizioni" l'Utente riceverà un avviso inviato all'indirizzo mail fornito in sede di registrazione.

Le modifiche apportate saranno efficaci dalla data di pubblicazione sulla Piattaforma. Nel caso in cui l'Utente non concordi con le modifiche apportate, ha la facoltà di richiedere la cancellazione del proprio account secondo le modalità previste all'articolo 3.9.

L'eventuale nullità, annullabilità o inefficacia di una o più clausole dei "Termini e Condizioni" non si estenderà alle restanti clausole che, pertanto, resteranno valide ed efficaci.

13. Legge applicabile e foro competente

I rapporti tra l'Utente e Codemotion sono regolati dalla legge italiana, in base alla quale saranno interpretati e applicati anche i presenti "Termini e Condizioni". Salvo quanto diversamente previsto dalla legge, per qualsiasi controversia connessa all'interpretazione, esecuzione o risoluzione del presente contratto sarà competente in via esclusiva il foro di Roma.

Clausole vessatorie

L'Utente, ai sensi e per gli effetti degli artt. 1341 e 1342 c.c., dichiara di aver letto con attenzione e approvato espressamente le seguenti clausole: **Art. 3** (Account e pagina MyCodemotion), **Art. 5** (Community Manager), **Art. 7** (Autorizzazioni concesse dagli Utenti a Codemotion), **Art. 9** (Uso responsabile), **Art. 11** (Garanzie e limitazioni della responsabilità), **Art. 12** (Pubblicazione, Modifica e Validità dei Termini e Condizioni), **Art. 13** (Legge applicabile e foro competente).