

## REGOLAMENTO DI PARTECIPAZIONE ALL'HACKATHON FinOpsHack - WindTre

### 1. Introduzione

1. Il presente regolamento ("**Regolamento**") ha ad oggetto i termini e le condizioni utili per poter prendere parte all'evento di Hackathon online, con premiazione phygital (con evento on site e in diretta video), denominato "FinOps Hack - WindTre", di cui al presente link [<https://opendataplayground.com/challenge/finopshack-windtre>] ("Hackathon").
2. L'hackathon è organizzato e gestito da **Open Search Tech S.r.l.**, con sede legale in Via G. Nicotera, 7, 00195, Roma, C.F., P.IVA e Registro delle Imprese di Roma n. 15951221009 ("**OST**"), in qualità di titolare della piattaforma online "Open Data Playground" ("**ODP**")
3. L'hackathon è organizzato per conto di WindTre S.p.A con sede legale in Rho (MI), 20017, Largo Metropolitana n. 5, con Capitale Sociale int. vers. di Euro 474.303.795, con Codice Fiscale e iscrizione al Registro delle Imprese di Milano n. 02517580920, con Partita IVA n. 13378520152, con RAEE n. IT08020000002813.
4. L'hackathon è supportato dalla Lista di Partner ("Partner Tecnico"), presenti nell'Allegato 3
5. La finalità di WindTre e dei Partner - attraverso l'hackathon - è di:
  - a. (i) in primo luogo, individuare "*player*" aventi determinate caratteristiche e competenze, in particolare in ambito Finance e IT, per opportunità di recruitment di figure a tempo indeterminato o per finalità di tirocini e tesi universitari, in base alle esperienze e alla seniority dei profili
  - b. (ii) sulla base dei risultati delle soluzioni fornite dai Partecipanti ("**Soluzioni**") in risposta ai *test*, "*problemi*" o quesiti oggetto dell'hackathon ("**Quesiti**"), riconoscere a uno o ad alcuni partecipanti all'hackathon - che WindTre considera "*vincitori*" sulla base dei criteri di valutazione di seguito precisati – dei premi di seguito indicati ("**Premi**")
6. I destinatari, le fasi, i requisiti di ammissibilità, contenuto dei Quesiti, modalità di partecipazione, criteri di selezione e valutazione delle Soluzioni e – in generale - i termini e condizioni dell'hackathon, sono:
  - a. autonomamente stabiliti da OST e da WindTre
  - b. presenti nel seguente Regolamento, accessibile in qualsiasi momento nella sezione della Piattaforma dedicata all'hackathon.
7. In ragione degli obiettivi e del funzionamento dell'hackathon, quest'ultima non costituisce una manifestazione a premio ai sensi del D.P.R. n. 430/2001, in quanto rientra espressamente nella fattispecie di esclusione di cui all'art. 6, co. 1, lett. a) della medesima fonte normativa ("*Non si considerano concorsi e operazioni a premio i concorsi indetti per la produzione di opere letterarie, artistiche o scientifiche, nonché per la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività*").

### 2. Oggetto dell'hackathon

1. L'obiettivo di WindTre, tramite l'hackathon, è di individuare dei profili professionali laureandi, appena laureati e/o con una breve esperienza lavorativa post universitaria, per poter avviare dei percorsi di recruitment e successivo inserimento in azienda.
2. I task dell'hackathon saranno focalizzati sulle seguenti aree funzionali
  - a. **Sezione Finanza:**
    - i. **Bilancio e Impatto del Leasing sulle Voci di Bilancio:** Analizzare come diversi scenari di leasing (operativo vs finanziario) influenzano le voci specifiche del bilancio di WindTre, come attivi, passivi e patrimonio netto. Analizzare alcuni contratti per identificare se si tratta di leasing nell'accezione del principio IFRS16 e definire la rilevazione contabile iniziale con il piano di ammortamento del Right of Use. Modificare il piano ipotizzando una lease modification ad una certa data

- ii. Bilancio e Impatto del principio IFRS15 “Ricavi da contratti con clienti”: Valutazione dell'impatto contabile e sul bilancio di WindTre di varie proposte di contratti con clienti e partner, in riferimento alla fornitura di servizi.
- iii. **Contabilizzazione dei Costi Cloud e Trattamento Contabile:** Esaminare come i costi associati alla migrazione verso il cloud sviluppata nella **Sezione IT, punto i**, dovrebbero essere contabilizzati, tra costi operativi e capitalizzazione. Discutere il trattamento contabile delle spese in infrastrutture IT e software come servizio (SaaS)
- iv. **Contabilizzazione dei Costi Sviluppi SW con Metodologia AGILE e Trattamento Contabile:** Esaminare come i costi associati all'utilizzo della metodologia Agile, a seguito dell'analisi effettuata nella **Sezione IT, punto ii**, nello sviluppo SW e verifica di come dovrebbero essere contabilizzati, tra costi operativi e capitalizzazione. Discutere il trattamento contabile delle spese Sviluppo SW

**b. Sezione IT:**

- i. **Pianificazione e Gestione di un Progetto di Migrazione Cloud:** Creazione di un piano dettagliato per la migrazione di una parte delle infrastrutture Servizi IT di WindTre verso il cloud, considerando tempi, risorse e fasi di implementazione, nonché identificazione e mitigazione dei rischi associati. Calcolare un indice di sostenibilità dei progetti.
- ii. **Implementazione di Metodologie di Sviluppo Software in Progetti IT:** analizzare un piano di progetto in partenza sviluppati in modalità waterfall e valutare gli effetti dell'adozione di metodologie Agile di sviluppo software, includendo strumenti, formazione del team e valutazione delle metriche di performance, con l'obiettivo di migliorare efficienza ed efficacia nella consegna dei progetti. Calcolare un indice di sostenibilità dei progetti in modalità AGILE.

**c. Sezione Sostenibilità:**

- i. I team partecipanti potranno partecipare, attraverso un codice privato, alla challenge sull'app di **Aworld** ([App IOS](#); [App Android](#)) che sarà accessibile dal 3/02/2024 al 18/02/2024.
- ii. La challenge prevede dei percorsi formativi sul tema finance e sostenibilità ambientale.
- iii. La challenge prevede un numero massimo di percorsi, alla fine dei quali, il team riceverà un punteggio che concorrerà alla definizione della classifica finale.

3. L'hackathon si terrà dalle 09.00.00 del 03/02/24 alle 09.00 del 05/02/24 (48h)
4. L'hackathon è una competizione di tipo descrittivo. La Soluzione proposta dal Team verrà valutata da WindTre e successivamente verrà stilata una classifica *temporanea* accessibile al Team.
5. La classifica temporanea permetterà di identificare i team finalisti (10) che parteciperanno alla Giornata Conclusiva dell'evento, il 19/02/2024, presso le sedi di Wind Tre a Milano Rho (MI), 20017, Largo Metropolitana n. 5 e Roma (RM), 00148, Via Cesare Giulio Viola 48.
6. Durante la Giornata Conclusiva dell'evento, i team finalisti saranno invitati a presentare i loro lavori e risultati con una presentazione della durata massima di 12 minuti
7. La premiazione si svolgerà il 19/02/2024, in modalità phygital dalle sedi di Milano e Roma, e verrà trasmessa online sui Canali Youtube di OST tramite una diretta video su Zoom.
8. I Team potranno consultare sulla Piattaforma i documenti inerenti:
  - a. (i) le modalità di svolgimento dell'hackathon
  - b. (ii) le modalità di *uploading* delle Soluzioni (sia intermedie che finali)
  - c. (iii) le Privacy Policy di WindTre che ha accesso ai dati dei partecipanti
  - d. (iv) le modalità di organizzazione della Finale dell'hackathon prevista per il 19/02/2024

**3. Destinatari e requisiti per la partecipazione**

1. L'hackathon è organizzato per conto di WindTre ed è pubblicamente accessibile da chiunque all'interno della Piattaforma.

2. La partecipazione all'hackathon è rivolta a persone fisiche (“**Player**”) che possiedono congiuntamente i seguenti requisiti
  - a. (i) abbiano compiuto 18 anni
  - b. (ii) siano dotati della capacità di agire
  - c. (iii) abbiano completato la procedura di registrazione alla Piattaforma e operino all’interno della stessa come “Utenti”, utilizzando il proprio profilo personale (“**Profilo**”)
  - d. (iv) siano Studenti di Università Italiane (congiuntamente, “**Requisiti**”) di un corso di laurea specialistica o triennale
  - e. (v) 1 anno massimo di esperienza lavorativa post laurea
3. La partecipazione all'hackathon è aperta ad un massimo di 30 team / 120 singoli giocatori
4. I Player possono partecipare all'hackathon tramite dei *team* che devono essere composti da un minimo di 2 e da un numero massimo di 4 Player (“**Team**”)]
5. In particolare i team dovranno essere composti, previa squalifica, da:
  - a. (i) almeno 1 componente del team con un background universitario in ambito Economia e Commercio & Management
  - b. (ii) almeno 1 componente del team con un background universitario in ambito STEM
6. Al fine di poter accedere all'hackathon, i singoli membri del Team, dovranno creare un profilo personale e devono caricare nell’apposita sezione del loro Profilo, le informazioni e i documenti di volta in volta richiesti per conto di WindTre e, nello specifico:
  - a. (i) profilo LinkedIn
  - b. (ii) curriculum vitae
  - c. (iii) nome e cognome
  - d. (iv) cellulare (“**Dati di Partecipazione**”).
7. I partecipanti che non hanno un team e che vogliono partecipare all’evento, dovranno contattare gli organizzatori dell’evento tramite il canale [Discord](#) dedicato a questo Hackathon, per poter essere messi in contatto con altri singoli giocatori per poter creare un team.
8. La creazione dei team da parte dell’Organizzazione avverrà in modo del tutto casuale, sempre rispettando le regole di composizione precedente descritte.
9. I profili dei Player candidati a partecipare all'hackathon saranno valutati da WindTre autonomamente e a propria discrezione
10. WindTre si riserva il diritto di assegnare i premi finali ai Team a propria discrezione.
11. I profili dei migliori team della classifica temporanea, selezionati dalla giuria, saranno invitati a partecipare alla Giornata Conclusiva dell’evento prevista per il 19 Febbraio 2024
12. WindTre attiverà autonomamente dei percorsi di inserimento nella propria struttura, con i profili che riterrà idonei in base ai suoi indiscutibili criteri di selezione, tenendo anche in considerazione la classifica temporanea e finale dell’evento.

#### **4. Modalità di registrazione e partecipazione all'hackathon**

1. La partecipazione all'hackathon è gratuita.
2. Ciascun Team può presentare la propria domanda di partecipazione all'hackathon entro le ore 23:59 del 02/02/24, tramite l’apposita pagina della Piattaforma dedicata all'hackathon.
3. Per poter trasmettere la propria domanda di partecipazione alla Piattaforma, ciascun Player del Team è tenuto a completare la seguente procedura di registrazione all'hackathon (“**Registrazione**”):
  - a. autenticarsi mediante il proprio Profilo sulla Piattaforma;
  - b. inserire nella Piattaforma i Dati di Partecipazione e, in generale, le informazioni richieste per conto di WindTre;
1. creare un Team in autonomia o chiedere di essere assegnato ad un Team contattando gli organizzatori tramite il canale Discord dell’evento  
[\[https://discord.com/invite/Bna3KmRWTM\]](https://discord.com/invite/Bna3KmRWTM)

2. mediante tecnica del “*point and click*” (i.e. con apposizione di “flag” su caselle non preselezionate o su tasti interattivi – “**Point and Click**”)
    - a. (i) sottoscrivere per accettazione il presente Regolamento; accettare espressamente i seguenti articoli del Regolamento, ai sensi e per gli effetti degli artt. 1341 e 1342 c.c. o degli artt. 33 e 34 del Codice del Consumo a seconda – rispettivamente – che il Player agisca come “professionista” o come “consumatore” ai sensi dell’art. 3 del D.lgs. n. 206/2005: 5.3 (Rifiuto del Premio), 5.6 (Manleva), 5.7 (Mancata assegnazione del Premio), 6.3 (Limitazione di responsabilità), 7 (Cancellazione, sospensione e manleva), 8.4 (Foro competente)
    - b. (ii) accettare l’informativa privacy ex artt. 13 e 14 del Regolamento EU 2016/679 (“**GDPR**”), redatta da WindTre in qualità di titolare autonomo ex art. 24 del GDPR e avente ad oggetto i dati personali – così come definiti all’art. 4 del GDPR (“**Dati Personali**”) - trattati da WindTre ai fini dell’hackathon (“[Informativa Privacy Challenge](#)”)
    - c. (iii) prestare facoltativamente il consenso ai trattamenti di dati personali per finalità non necessarie alla partecipazione all’hackathon non previsti nell’Informativa Privacy Challenge.
  4. A seguito del completamento della Registrazione, l’Utente riceve conferma, tramite la Piattaforma, circa l’avvenuta sottoscrizione del Regolamento e l’eventuale ammissione all’hackathon.
  5. Dal momento dell’iscrizione all’hackathon fino al momento in cui sarà indicata come “live” sulla Piattaforma, i Team potranno visualizzare le informazioni generali della gara.
  6. Nel momento in cui l’hackathon sarà indicato come “live” sulla Piattaforma, i Team potranno visualizzare, accedere ed eventualmente scaricare, nella pagina della Piattaforma dedicata all’hackathon, il materiale relativo all’hackathon predisposto per conto di WindTre tra cui, *inter alia*:
    1. il quesito dell’hackathon;
    2. eventuali *dati* su cui effettuare le analisi;
    3. testo descrittivo delle regole di valutazione delle Soluzioni;
    4. Regolamento e Privacy Policy WindTre che ha accesso ai dati dei partecipanti come indicato nell’[Allegato A](#).
  7. Per poter partecipare all’hackathon, i Team devono caricare la Soluzione al Quesito sulla Piattaforma entro le ore 08.59.59 del 05/02/24 (“**Termine Finale**”).
  8. I Team prendono atto che fino al Termine Finale, potranno caricare sulla Piattaforma anche Soluzioni “provvisorie”, fermo restando che l’ultima soluzione presentata costituirà l’unica versione della Soluzione che sarà valutata da WindTre ai fini dell’eventuale riconoscimento del Premio.
- 5. Procedimento di valutazione delle Soluzioni, selezione dei Vincitori e riconoscimento dei Premi**
1. I Team prendono atto e accettano che – a seguito del Termine Finale – WindTre, autonomamente ed eventualmente con il supporto dei Partner, valuterà le Soluzioni sottoposte dai Team e – discrezionalmente - individuerà i Team che risultano finalisti dell’hackathon (“**Finalisti**”) che verranno invitati a partecipare alla Finale il 19/02/2024 e ai quali saranno riconosciuti i Premi di cui al successivo articolo 5.2, tenendo conto quali criteri principali (ma non solo):
    - 5.1.1. la maggiore o minore aderenza delle Soluzioni al Quesito;
    - 5.1.2. la completezza e correttezza della documentazione caricata dal Team sulla Piattaforma e che costituisce la Soluzione.
    - 5.1.3. la rappresentazione e l’esposizione della Soluzione individuata
    - 5.1.4. È autorizzato l’utilizzo di modelli LLM, ma il testo consegnato dovrà essere autentico. Sarà assegnato un punteggio di penalizzazione sulla base delle percentuali di testo sviluppate automaticamente e riscontrate tramite [ZeroGPT](#).
  2. All’esito della valutazione della Finale, verrà pubblicata, lo stesso giorno, sulla pagina della Piattaforma dedicata all’hackathon la classifica finale dei Team partecipanti all’hackathon nella quale saranno indicati i Vincitori (“**Classifica**”).

3. La Finale avrà il seguente formato:
  - 9.00: Registrazione e benvenuto
  - 9.30: Presentazione ed esposizione delle soluzioni individuate
  - 12:30-14.30: Valutazioni e pausa pranzo
  - 14:30: Proclamazione vincitori e Premiazioni
  - 15.00: Fine evento
  - 15:00 - 18.00: Tour aziendale
4. L'Organizzatore, in accordo con WindTre, si impegna a riconoscere ai Vincitori i seguenti Premi:
  - a. possibilità di accedere a un processo di *recruitment* organizzato da WindTre
  - b. montepremi in danaro pari ad Euro € 3.000
    - i. Primo Classificato €1600
    - ii. Secondo Classificato €1000
    - iii. Terzo Classificato €400
  - c. Lista Perks
    - i. ZeroCO2 Alberi ZeroCO2 ai vincitori
    - ii. Talent Garden: Accessi campus TAG solo per il team vincitore
    - iii. Business School Sole24Ore sconti su corsi dedicati
5. L'Organizzatore per conto di WindTre si impegna altresì a comunicare personalmente ai Finalisti – anche tramite la Piattaforma - la classifica temporanea dell'hackathon, a partire dall'08/02/2024, fornendo ai Finalisti maggiori informazioni e/o istruzioni circa le modalità per partecipare alla Finale prevista per il 19/02/2024
6. L'Organizzatore per conto di WindTre si impegna altresì a comunicare personalmente ai Vincitori – anche tramite la Piattaforma - la classifica finale dell'hackathon, fornendo ai Vincitori maggiori informazioni e/o istruzioni circa la riscossione del Premio stesso, entro e non oltre 60 giorni dalla pubblicazione della Classifica. In caso di rifiuto del Premio espresso in forma scritta dal Vincitore, mediante comunicazione all'organizzatore a mezzo e-mail, il Premio sarà assegnato al Team classificato subito dopo il Vincitore.
7. I Vincitori prendono atto che, per l'erogazione dei Premi l'Organizzatore potrà discrezionalmente avvalersi di Partner, e accettano pertanto di poter fruire soltanto dei Premi dei Partner stessi.
8. Il Premio è da considerarsi scindibile, pertanto, nel caso in cui il Vincitore sia un Team, i singoli Player del Team potranno avanzare pretese individuali in relazione al Premio, che verrà suddiviso in parti uguali.
9. I Team Leader, precedentemente indicati in piattaforma, dei team Vincitori dovranno comunicare i nomi degli effettivi membri del Team che hanno partecipato per poter procedere alla ricezione del premio finale.
10. Resta inteso che, qualora il Premio sia costituito da somme in denaro corrisposte dall'Organizzatore al Vincitore, resteranno a carico del Vincitore tutti gli adempimenti tributari e fiscali eventualmente correlati alla percezione di tale reddito quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il pagamento di tasse e/o imposte e/o tributi. Il Team, con l'accettazione del presente Regolamento, si impegna a manlevare e a tenere indenne WindTre, OST e i Partner per ogni eventuale danno o conseguenza pregiudizievole in cui dovesse incorrere in conseguenza dell'inadempimento degli obblighi tributari connessi al Premio.
11. Il Team riconosce e accetta che WindTre, in qualsiasi momento e a propria discrezione, potrà:
  - a. (i) non procedere all'assegnazione del Premio nel caso in cui ritenesse che nessuna Soluzione sia idonea o appropriata rispetto ai criteri di valutazione
  - b. (ii) non procedere all'assegnazione del Premio in presenza di un solo Team e una sola Soluzione proposta. In tali ipotesi, il Team con l'accettazione del presente Regolamento rinuncia espressamente – ora per allora - a sollevare ogni contestazione e/o rivendicazione nei confronti di WindTre, di OST e/o dei Partner.

## **6. Regole di comportamento dei Team**

1. L'hackathon persegue le finalità e gli obiettivi descritti nei precedenti articoli 1.1 e 2.2, ciascun Player è quindi tenuto a rispettare la *mission* dell'hackathon evitando comportamenti scorretti e/o volti ad ostacolare ogni altro Player e/o Team o impedire il regolare svolgimento dell'hackathon ed ostacolare il buon esito della stessa.
2. I Team, con l'accettazione del presente Regolamento, anche eventualmente per conto degli altri membri del Team ai sensi dell'art. 1381 c.c., si impegnano in particolare a:
  1. agire nel rispetto del presente Regolamento;
  2. inserire Dati di Partecipazione corretti, completi e veritieri;
  3. non usare espressioni sconvenienti, discriminatorie e/o diffamatorie nei confronti degli altri Player e/o Team;
  4. non pubblicare contenuti offensivi, violenti, diffamatori o in qualunque modo illeciti, o che abbiano contenuto pubblicitario/politico/ideologico o religioso;
  5. non caricare Soluzioni contrarie o non inerenti agli obiettivi e all'oggetto dell'hackathon;
  6. in ogni caso, a non porre in essere alcun comportamento che, anche soltanto potenzialmente, possa: (i) pregiudicare il buon esito dell'hackathon e/o il funzionamento della Piattaforma; (ii) violare la normativa vigente, i diritti di terzi (tra cui, ma non solo, eventuali diritti di proprietà intellettuale o industriale) e/o la reputazione commerciale di WindTre, di OST e dei Partner
3. In ogni caso, ogni Team sarà responsabile in via esclusiva del contenuto della Soluzione caricata sulla Piattaforma, è pertanto esclusa ogni responsabilità di OST quale titolare della Piattaforma per eventuali richieste di risarcimento danni e/o di indennizzo avanzate da terzi in relazione ai comportamenti tenuti dai Player e ai contenuti pubblicati da questi ultimi all'interno della Piattaforma.

## **7. Cancellazione, sospensione e manleva**

1. WindTre si riserva il diritto di cancellare, modificare o sospendere - in tutto o in parte ed in qualsiasi momento - l'hackathon, a sua esclusiva discrezione, previa comunicazione delle modifiche sulla Piattaforma.
2. WindTre si riserva altresì il diritto, a sua esclusiva discrezione e in qualsiasi momento, di non ammettere alla partecipazione, ovvero in seguito squalificare ed estromettere un Team, in caso di effettivo o sospetto:
  - a. (a) mancato possesso dei Requisiti
  - b. (b) inadempimento agli impegni di cui al precedente articolo 6.2.
3. Impregiudicato ogni ulteriore rimedio, il Team si impegna a manlevare e a tenere indenne WindTre, OST e i Partner da qualsiasi danno, pregiudizio, perdita, costo, spesa (anche legale), sanzione nel quale gli stessi dovessero incorrere per effetto della domanda o dell'azione di un terzo basata sulla violazione da parte del Team di una qualsiasi delle condizioni del presente Regolamento per sua condotta negligente o dolosa.

## **8. Miscellanea**

1. (*Modifiche*) Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento da WindTre e di tale modifica sarà data comunicazione pubblicamente sulla Piattaforma. In caso di conflitto tra una versione precedente del Regolamento e le successive modifiche, queste ultime si riterranno prevalenti.
2. (*Sopravvivenza*) Se una o più disposizioni, o porzione delle stesse, del Regolamento sono per legge applicabile o per provvedimento giudiziale dichiarate invalide, illegali o altrimenti inapplicabili, in tutto o in parte, le rimanenti disposizioni, o porzioni delle stesse, rimangono, comunque, vincolanti e applicabili.
3. (*Tolleranza*) L'eventuale tolleranza di comportamenti posti in essere in violazione delle disposizioni contenute nel Regolamento non costituisce rinuncia ai diritti derivanti dalle disposizioni violate, né al diritto di esigere l'esatto adempimento di tutti i termini e condizioni qui previsti.

4. *(Legge applicabile e Foro competente)* Il presente Regolamento è disciplinato esclusivamente dalla legge italiana. Per qualsiasi controversia concernente le presenti Condizioni Generali, ivi comprese la sua esecuzione, interpretazione e/o cessazione a qualsiasi titolo sarà competente in via esclusiva l'autorità giudiziaria del foro di Milano, ogni altro foro eventualmente competente escluso.

#### *Allegati*

- 1. Allegato 1: Privacy Policy WindTre**
- 2. Allegato 2: Lista Partner Tecnici Evento**

#### **Allegato 1 - Privacy Policy Evento**

**Privacy Policy Wind Tre:**

[https://journal.opendataplayground.com/wp-content/uploads/2023/12/Informativa\\_Privacy\\_TU.pdf](https://journal.opendataplayground.com/wp-content/uploads/2023/12/Informativa_Privacy_TU.pdf)

**Privacy Policy Open Data Playground:** <https://opendataplayground.com/privacy-policy>

#### **Allegato 2 - Partner tecnici Evento**

<b>Partner</b>	<b>Ruolo</b>	<b>Website</b>
Tech4Future	Media Partner	<a href="https://tech4future.info/">https://tech4future.info/</a>
Open Search Network	Media Partner	<a href="https://www.opensearchnetwork.com">https://www.opensearchnetwork.com</a>
Talent Garden	Partner Tecnico	<a href="https://talentgarden.org/en/">https://talentgarden.org/en/</a>
ZeroCO2	Partner Tecnico ECG	<a href="https://zeroco2.eco/en/">https://zeroco2.eco/en/</a>
AWorld	Partner Tecnico ECG	<a href="https://aworld.org/">https://aworld.org/</a>