



Regulamin *DevMuster Hackathon #4*

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady na jakich odbywa się wydarzenie typu hackathon pod nazwą *DevMuster Hackathon #4* zwane dalej Hackathonem.
2. Organizatorem Hackathonu jest Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych z siedzibą w Warszawie przy ul. Koszykowej 86, zwana dalej Organizatorem.

§ 2. Termin i miejsce

1. Hackathon odbędzie się w dniach 11-12 grudnia 2020 r.
2. Hackathon odbędzie się w Internecie, na platformie Microsoft Teams.

§ 3. Zasady i warunki udziału

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny, przy użyciu własnego sprzętu komputerowego.
2. Rekrutacja na Hackathon ma charakter zamknięty, w ramach której udział mogą brać jedynie studenci i studentki Polsko - Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.
1. Informację o rozpoczęciu naboru Uczestników Organizator upowszechnia za pomocą własnych kanałów promocji (strony www, media społecznościowe, mailing do zainteresowanych osób itp.).
2. Maksymalna liczba osób, która może wziąć udział w Hackathonie wynosi 50.
3. Rejestracja na Hackathon potrwa do dnia 4 grudnia 2020 r., do godziny 23:59.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zakończenia rekrutacji w przypadku przekroczenia liczby chętnych zarejestrowanych udziałem w Hackathonie.
5. O przyjęciu do konkursu decyduje kolejność zgłoszeń.
6. Uczestnikiem Hackathonu może być każda osoba posiadająca adekwatną do specyfiki Hackathonu wiedzę i umiejętności w tym m.in. z zakresu programowania aplikacji web i mobile i/lub projektowania graficznego (zwana dalej Uczestnikiem).
7. Zgłoszenie następuje poprzez wypełnienie dokumentów rejestracyjnych umieszczonych w serwisie <https://devmuster.pja.edu.pl> (formularz wstępny oraz 3 formularze dot.



współfinansowania wydarzenia przez Unię Europejską w ramach Programu Wiedza Edukacja Rozwój) oraz zapoznaniu się i zaakceptowaniu Informacji dotyczącej przetwarzania danych osobowych w ramach rekrutacji i udziału w konkursie DevMuster Hackathon #4.

8. Wypełnienie formularzy musi być wykonane po zalogowaniu się do konta uczelnianego (PJATK).
9. Wypełnione formularze z innego konta mailowego niż konto uczelniane (PJATK) lub nie wypełnienie wszystkich dokumentów rejestracyjnych będzie równoznaczne z brakiem uwzględnienia zgłoszenia do udziału w Hackathonie.
10. Osoby, które zostały zakwalifikowane zostaną o tym fakcie poinformowane drogą mailową nie później niż na 2 dni przed rozpoczęciem Hackathonu
11. Mail potwierdzający zakwalifikowanie na Hackathon zostanie przesłany na uczelniany adres mailowy.
12. W Hackathonie mogą wziąć udział zespoły złożone z minimum 2, a maksymalnie 4 Uczestników.
13. Wszyscy członkowie zespołu muszą zarejestrować się indywidualnie za pomocą formularza rejestracyjnego.
14. Dopuszcza się możliwość tworzenia zespołów w trakcie Hackathonu.
15. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko nad jednym Projektem.
16. Uczestnikiem nie może zostać osoba zatrudniona przez Organizatora.
17. Technologia wykonania projektu w ramach Hackathonu jest dowolna.
18. Uczestnicy podczas Hackathonu mogą tworzyć:
 - aplikacje mobilne;
 - gry komputerowe;
 - gry na urządzenia mobilne;
 - strony internetowe.

§ 4. Przebieg Hackathonu

1. Hackathon rozpocznie się dnia 11 grudnia 2020 r. o godzinie 18.00 i zakończy się dnia następnego tj. 12 grudnia 2020 r., około godziny 20:00.
2. Program Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej <http://devmuster.pja.edu.pl>, w terminie do dnia 1 listopada 2020 r.
3. Organizator zapewnia:



- dostęp do omówienia problemów, w oparciu o które uczestnicy będą tworzyć rozwiązania. Ponadto Uczestnicy mogą korzystać z innych źródeł powszechnie dostępnych, z zastrzeżeniem korzystania z nich w sposób zgodny z prawem oraz podania źródła danych;
 - - możliwość konsultacji swoich pomysłów i rozwiązań
4. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności sprzętu, oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi.
 5. Organizator zastrzega, że udostępnione dane oraz systemy i programy komputerowe nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.

§ 5. Wybór laureatów

1. Po ukończeniu pracy (12 grudnia 2020 r.), Uczestnicy zobowiązani są zademonstrować Projekt przed Komisją.
2. Uczestnicy będą prezentować Projekty zgodnie z kolejnością ich przedłożenia Komisji.
3. Prezentacja Projektu powstałego w ramach Hackathonu będzie trwała ok. 5 minut.
4. Projekty oceniane będą według następujących kryteriów:
 - innowacyjność i pomysłowość zaproponowanych rozwiązań;
 - użyteczność;
 - design;
 - potencjał społeczny - możliwy wpływ na sytuację grup, której problem jest rozwiązywany;
 - adekwatność do możliwości - tj. możliwość wykorzystania przez grupę docelową.
5. Przygotowane Projekty zostaną ocenione przez Komisję, w skład której wejdą osoby reprezentujące Organizatora, przedstawiciele grup, dla których tworzone będą rozwiązania oraz firmy sponsorujące Hackathon.
6. Członkowie Komisji indywidualnie oceniają Projekty poprzez przyznanie punktów w skali od 1 do 10 na każdym ze wskazanych kryteriów (IV, pkt 4). Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych w ramach 4 wyróżnionych kryteriów. Maksymalna liczba punktów wynosi 40.
7. Ocena końcowa każdego Projektu jest średnią arytmetyczną z ocen przyznanych przez członków Komisji.
8. W przypadku, gdy 2 lub więcej Projektów otrzyma tą samą liczbę punktów, o wyborze zwycięzców decyduje ponowne głosownie, w ramach którego członkowie Komisji wskazują laureatów.



9. Komisja zobowiązana jest do przygotowania pisemnego protokołu z przebiegu prowadzonych działań Komisji, w terminie do 7 dni od daty zakończenia Hackathonu.
10. Do zadań Komisji należy:
 - ocena i wybór laureatów Hackathonu;
 - nadzór nad prawidłowym przebiegiem Hackathonu;
 - podejmowanie decyzji w sprawach nieuregulowanych Regulaminem oraz dokonywanie wykładni postanowień Regulaminu.
11. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.
12. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników (nie dopuszcza się korzystania z pomocy zewnętrznej).
13. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia audytu powstałego Projektu.

§ 6. Nagrody

1. Zdobywcy pierwszego miejsca otrzymają nagrody ufundowane przez Organizatora.
2. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inną nagrodę.
3. Uczestnik, któremu została przyznana nagroda, nie może przenieść praw do przyznanej mu nagrody na osoby trzecie.
4. Każdy z Uczestników Hackathonu otrzyma Certyfikat Udziału wystawiony przez Organizatora.
5. Organizator może przyznać nagrody dodatkowe dla Uczestników.

§ 7. Własność intelektualna

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu pozostają Uczestnicy.
2. Uczestnik oświadcza, że zrealizowany podczas Hackathonu Projekt jest jego autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza także, iż przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, a powstałych w związku z realizacją przez Uczestnika działalności gospodarczej lub zawodowej w oparciu o Projekt przygotowany podczas Hackathonu.



3. Uczestnik poprzez uczestnictwo w Hackathonie udziela Organizatorowi zgody na utrwalanie jego wizerunku na materiałach foto i video w celach promocyjnych przez nieokreślony okres czasu, bez ograniczeń i bez wynagrodzenia.
4. Uczestnik udziela Organizatorom zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekt, który został stworzony w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych.
5. Uczestnik może udzielić Organizatorowi licencji na wykorzystanie oprogramowania na licencji creative commons v 4 non for commercial use. Udzielenie licencji jest dobrowolne.

§ 8. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez Uczestników za pośrednictwem serwisu <https://devmuster.pja.edu.pl> jest Organizator.
2. Dane osobowe będą przetwarzane na podstawie zgody udzielonej przez Uczestnika, zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) – dalej RODO
3. Udzielenie zgody na przetwarzania danych osobowych, na zasadach określonych w Regulaminie, jest warunkiem udziału w Konkursie.
4. Dane osobowe przetwarzane będą wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu.
5. Osoba, której dane dotyczą, ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz o żądania ich poprawiania, a także zgłoszenia sprzeciwu i żądania zaprzestania przetwarzania tych danych.
6. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas trwania Konkursu oraz przez okres, w jakim Organizator zobowiązany będzie przepisami prawa do archiwizacji materiałów konkursowych.
7. Każda osoba, której dane osobowe są przetwarzane ma prawo wnieść skargę do organu nadzorczego.
8. Organizator przewiduje rozpowszechnianie wizerunków Uczestników, m.in. w postaci fotografii, nagrań audio lub audio-wideo, utrwalonych w trakcie Konkursu oraz w przy ogłoszeniu wyników i wręczania nagród, w celach informacyjnych i promocji Konkursu lub Organizatora.
9. Uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych w tym publikację wizerunku, w zakresie określonym w niniejszym paragrafie, poprzez akceptację Regulaminu, na formularzu, o którym mowa w § 3 ust. 9.



§ 9. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia naboru Uczestników na stronie internetowej <https://devmuster.pja.edu.pl>
2. Regulamin niniejszy jest jedynym dokumentem określającym zasady organizacji i przebiegu Hackathonu.
3. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu do momentu rozpoczęcia Hackathonu.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności, ani żadnych konsekwencji wynikających z odwołania lub odłożenia Hackathonu w czasie, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
5. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział, Uczestnik bezwarunkowo podporządkowuje się postanowieniom niniejszego Regulaminu i akceptuje je, zrzekając się roszczeń prawnych i majątkowych wobec Organizatora konkursu i współuczestników.
6. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub dobrych obyczajów w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu i organizowanego w jego ramach Konkursu oraz powoduje utratę prawa do nagrody.
7. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i w razie jakichkolwiek szkód powstałych w czasie trwania Hackathonu lub w ramach jego następstwa Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność za ewentualne straty.
8. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.