

REGULAMIN HACKATHONU HACK YOUR FUTURE

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Regulamin HACKATHONU (dalej jako: „Regulamin”) określa warunki i zasady uczestnictwa w konkursie HACKATHON (dalej jako: „Hackathon”).
2. Organizatorami Hackathonu są:
 - a. Dominik Kowalski, prowadzący działalność gospodarczą pod firmą „HVLN Dominik Kowalski”, pod adresem: ul. Zacisze 2a, 65-775 Zielona Góra, wpisanym do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, NIP: 9292069367, REGON: 521024260;
 - b. Collegium Da Vinci z siedzibą przy ul. Gen. Tadeusza Kutrzeby 10, 61-719 Poznań, wpisaną do rejestru uczelni niepublicznych i związków uczelni niepublicznych prowadzonego przez ministra właściwego do spraw szkolnictwa wyższego pod numerem 90, NIP: 7831121773, REGON: 630705827;dalej łącznie jako: „Organizator”;
3. Kontakt z Organizatorem możliwy jest w formie elektronicznej pod adresem e-mail: kontakt@hackyourfuture.pl.
4. Partnerami Hackathonu są: Swiss Krono sp. z o.o., Lab150, Streamsoft, Cyber_Folks, Wielka Spluwa.
5. Partnerami Projektów są: Swiss Krono sp. z o.o. oraz Lab150.
6. Sponsorami Hackathonu są: Swiss Krono, Cyber_Folks oraz Wielka Spluwa.
7. Celem Hackathonu jest przygotowanie przez uczestników Hackathonu rozwiązania jednego z podanych problemów z zakresu programowania, przygotowanych przez Partnerów Projektów.

§ 2

Czas i miejsce Hackathonu

1. Hackathon odbędzie się w dwóch trybach: online oraz stacjonarnie.
2. Hackathon odbędzie się w terminie od 16 do 18 grudnia 2022 r.
3. Hackathon w trybie stacjonarnym odbędzie się w budynku Collegium Da Vinci przy ul. Kutrzeby 10, 61-719 Poznań.
4. Hackathon w trybie online odbędzie się za pośrednictwem platformy Organizatora.

§ 3

Uczestnicy Hackathonu

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Na potrzeby Hackathonu oraz zadań konkursowych uczestnicy Hackathonu będą tworzyć zespoły liczące od 1 do 5 osób.
3. Organizator gwarantuje uczestnikom indywidualnym Hackathonu odbywającego się w trybie stacjonarnym możliwość stworzenia zespołu z innymi osobami, które zadeklarowały udział indywidualny w Hackathonie w trybie stacjonarnym.
4. Uczestnikami Hackathonu w trybie stacjonarnym mogą być osoby pełnoletnie, które potwierdziły chęć udziału w Hackathonie poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego pod adresem: <https://hackyourfuture.pl/zapisy/>
5. Uczestnikami Hackathonu w trybie online mogą być osoby pełnoletnie oraz osoby niepełnoletnie (powyżej 16 roku życia), które potwierdziły chęć udziału w Hackathonie poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego pod adresem: <https://hackyourfuture.pl/zapisy/>. Przy czym osoby niepełnoletnie muszą dołączyć do formularza zgłoszeniowego zgodę opiekuna prawnego na udział w Hackathonie.

6. W Hackathonie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, a także osoby spokrewnione z pracownikami Organizatora.
7. Limit uczestników Hackathonu to 100 osób.
8. Rejestracja uczestników Hackathonu odbędzie się w dniach od 18 listopada od godz. 12:00 do 16 grudnia 2022 r. do godz. 12:00. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia terminu rejestracji lub w razie wypełnienia limitu uczestników Hackathonu do zamknięcia rejestracji przed upływem terminu, o którym mowa w zdaniu powyżej.
9. Do dnia 15 grudnia 2022 r. do godz. 23:59 uczestnik konkursu może zmienić zadeklarowany tryb uczestnictwa w Hackathonie, wysyłając oświadczenie w tym zakresie na adres mailowy: kontakt@hackyourfuture.pl.
10. Formularz zgłoszeniowy będzie zawierał następujące dane:
 - a. imię i nazwisko uczestnika;
 - b. nazwa zespołu, który reprezentuje uczestnik;
 - c. adres e-mail;
 - d. oświadczenie dotyczące zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz zgody na wykorzystanie wizerunku uczestnika przez Organizatora;
 - e. oświadczenie o akceptacji Regulaminu.
11. Osoby zakwalifikowane do udziału w Hackathonie, tj. wpisane na listę uczestników, zostaną powiadomione przez Organizatora o zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie na wskazany w formularzu adres e-mail oraz otrzymają kod QR, który będzie upoważniał ich do wstępu na Hackathon.
12. Organizator nie pokrywa kosztów dojazdu oraz ewentualnych kosztów zakwaterowania podczas Hackathonu.

§ 4

Zasady Hackathonu

1. Zadanie konkursowe polega na przygotowaniu koncepcji rozwiązania jednego z podanych podczas rozpoczęcia Hackathonu problemów z zakresu marketingu lub ścieżki klienta, przygotowanych przez Partnerów Projektów.
2. Hackathon rozpocznie się w dniu 16 grudnia 2022 r. o godz. 11:00 wykładem wprowadzającym. O godz. 12:00 uczestnikom Hackathonu udostępnione zostanie zadanie konkursowe wraz ze szczegółowym omówieniem.
3. Uczestnicy Hackathonu mają 48h godzin na rozwiązanie zadania konkursowego.
4. Gotowe prace konkursowe zostaną doręczone Organizatorowi w formie prezentacji na wskazany przez organizatora dysk wydarzenia.
5. Prace konkursowe muszą spełniać następujące wymagania: prezentacja może mieć maksymalnie 15 slajdów, powinna zostać przesłana w formacie pdf, musi realizować wybrany temat, a na pierwszym slajdzie należy wskazać nazwę i skład zespołu.
6. Do oceny prac powołana zostanie komisja w 6-osobowym składzie, obejmująca: przedstawicieli Organizatora, Partnerów Hackathonu oraz sponsorów Hackathonu.
7. Ocenie prac konkursowych będzie podlegało: idea, design, aspekty techniczne, zgodność z tematem, efekt WOW.
8. Prace konkursowe nie mogą być sprzeczne z prawem, zasadami współżycia społecznego oraz nie mogą naruszać praw osób trzecich.
9. Prace konkursowe zawierające treści sprzeczne z prawem, zawierające treści obraźliwe lub obelżywe, naruszające prawa autorskie osób trzecich, a także zawierające treści erotyczne, niecenzuralne, ośmieszające, nieprzyzwoite, naruszające powszechnie akceptowane zasady moralności, godność osobistą, w tym na tle religijnym, etnicznym i rasowym, a także takie, które nie spełniają wymagań określonych niniejszym Regulaminem – będą podlegały odrzuceniu (nie będą podlegały ocenie i nie będą mogły zostać nagrodzone).

10. Na decyzję Organizatora o odrzuceniu pracy konkursowej, podjętą na podstawie Regulaminu, nie przysługuje odwołanie. Jednocześnie Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany podjętej decyzji w przypadku zmiany okoliczności lub powzięcia nowych informacji.

§ 5

Zasady porządkowe

1. Uczestnicy Hackathonu są zobowiązani do zachowania się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych uczestników Hackathonu, przestrzeganiu przepisów prawa oraz Regulaminu.
2. Uczestnicy biorący udział w Hackathonie są zobowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Niedopuszczalne są takie zachowania, jak obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, umyślne zastraszanie, prześladowanie, niewłaściwy kontakt fizyczny i niepożądana uwaga seksualna.
3. Podczas Hackathonu zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub świadopoglądowych oraz wskazujących na dyskryminację.
4. Uczestnicy Hackathonu są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych powyżej) innych uczestników Hackathonu.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste pozostawione bez opieki, zgubione lub skradzione podczas Hackatonu.
6. W godzinach 22:00-6:00 przemieszczanie się po uczelni należy ograniczyć do minimum.
7. Uczestnicy Hackathonu w trybie stacjonarnym, przez cały czas trwania wydarzenia są zobowiązani do noszenia identyfikatorów, które otrzymają podczas weryfikacji wcześniej otrzymanego biletu z kodem QR.

§ 6

Rozstrzygnięcie Hackathonu i nagrody

1. Ogłoszenie wyników Hackathonu nastąpi w dniu 18 grudnia o godz. 15:00 w budynku Collegium Da Vinci przy ul. Kutrzeby 10, 61-719 Poznań.
2. Obecność na ogłoszeniu wyników Hackathonu jest obowiązkowa. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania nagrody zespołowi, który zajmie kolejne miejsce w razie braku przedstawiciela grupy zwycięskiej.
3. Nagrodami w Hackathonie są nagrody pieniężne oraz rzeczowe.
4. Lista nagród rzeczowych oraz pieniężnych w poszczególnych kategoriach Hackathonu zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu na stronie internetowej: <https://hackyourfuture.pl/>.
5. Nagrody otrzymają zespoły, których prace konkursowe zostały najwyżej ocenione przez komisję, o której mowa w § 4 ust. 6 Regulaminu.
6. Nagrody zostaną przekazane w ciągu 60 dni od dnia ogłoszenia wyników Hackathonu.
7. Nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody rzeczowe lub ekwiwalent pieniężny.
8. Nagrody są ufundowane przez sponsorów Hackathonu, których lista opublikowana została na stronie internetowej: <https://hackyourfuture.pl/>.

§ 7

Prawa autorskie – licencja

1. Uczestnik Hackathonu lub jego opiekun prawny oświadcza, że posiada on nieograniczone prawa autorskie do pracy konkursowej.
2. Laureat Hackathonu (uczestnik Hackathonu, którego praca konkursowa zostanie nagrodzona) lub jego opiekun prawny udzieli Organizatorowi nieodpłatnej licencji niewyłącznej do swojej pracy konkursowej – od chwili ogłoszenia wyników Hackathonu, bez ograniczeń czasowych, ilościowych oraz terytorialnych na wszystkich polach eksploatacji, o których mowa w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2022 r. poz. 2509), w tym w celach komercyjnych, promocyjnych i marketingowych, a w szczególności poprzez utrwalenie, wytwarzanie i zwielokrotnianie określoną techniką egzemplarzy pracy konkursowej, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, wprowadzanie do obrotu, wprowadzenie do pamięci komputera, użyczenie, najem, dzierżawa, udzielanie licencji na wykorzystanie, rozpowszechnianie utworu, publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
3. Jednocześnie uczestnik Hackathonu lub opiekun prawny uczestnika Hackathonu wyrazi zgodę na wykonanie praw autorskich zależnych, w szczególności twórcze przekształcenie, przerabianie i adaptowanie całości lub fragmentów, wielokrotne publikowanie w materiałach promocyjnych i marketingowych Organizatora, a także na stronach internetowych Organizatora.
4. Uczestnik Hackathonu lub jego opiekun prawny wyrazi także zgodę na opublikowanie pracy konkursowej na stronie internetowej Organizatora oraz na portalu Facebook.

§ 8

Dane osobowe i wizerunek

1. Dane osobowe uczestników Hackathonu zbierane są i przetwarzane przez Administratora wyłącznie na potrzeby organizacji i realizacji Hackathonu, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1781) oraz rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej jako: „RODO”).
2. Administratorem danych osobowych jest Dominik Kowalski, prowadzący działalność gospodarczą pod firmą „HVLN Dominik Kowalski”, pod adresem: ul. Zacisze 2a, 65-775 Zielona Góra, wpisanym do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, NIP: 9292069367, REGON: 521024260, dalej jako: „Administrator”.
3. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych należy kontaktować się bezpośrednio z Administratorem - elektronicznie za pośrednictwem adresu e-mail: dominik@hvln.pl lub pisemnie na adres: ul. Zacisze 2a, 65-775 Zielona Góra.
4. Przetwarzanie danych osobowych w ramach organizacji Hackathonu obejmuje następujące kategorie danych:
 - a. dane osobowe uczestnika Hackathonu: imię, nazwisko, adres mailowy;
 - b. dane osobowe opiekuna prawnego uczestnika Hackathonu: imię, nazwisko, adres mailowy.
5. Dane osobowe przetwarzane będą w zakresie niezbędnym do realizacji Hackathonu. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. e RODO.
6. Dostęp do danych osobowych uzyskują upoważnieni pracownicy Administratora, w związku z wykonywaniem obowiązków służbowych. Dane osobowe uczestników Hackathonu mogą być przekazywane podmiotom przetwarzającym dane osobowe na zlecenie Administratora w zakresie realizowanych przez niego obowiązków, a także innym podmiotom, w tym Facebook.

7. Administrator nie będzie przekazywał danych osobowych uczestników Hackathonu do państwa trzeciego lub do organizacji międzynarodowej.
8. Dane osobowe uczestników Hackathonu przechowywane będą do czasu wygaśnięcia obowiązku przechowywania tych danych, czyli do dnia przekazania nagród laureatom Hackathonu.
9. Uczestnikom Hackathonu przysługuje prawo dostępu do swoich danych osobowych, prawo do żądania ich sprostowania, do ograniczania przetwarzania tych danych oraz prawo do żądania ich usunięcia po upływie okresu, o którym mowa powyżej.
10. W trakcie przetwarzania danych osobowych uczestników Hackathonu nie będzie dochodzić do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, ani do profilowania.
11. Uczestnikom Hackathonu przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (PUODO) – ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa, tel.: 22 531 03 00.
12. Organizator i Partnerzy Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu zarówno w formie audiowizualnej (na potrzeby dziennikarskiej formy wiadomości i wywiadu, artystycznego bądź teledysku), jak i wizualnej (na potrzeby fotografii dokumentalnej i artystycznej) dla celów dokumentacji, a także promocji lub reklamy. W związku z tym wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co uczestnicy Hackathonu wyrażają zgodę.
13. Organizator uprzedza, że przebieg Hackathonu będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych, radiowych, internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.

§ 9

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub zmiany terminu Hackathonu.
3. W przypadku odwołania lub zmiany terminu Hackathonu Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie ponieśli z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
4. Osoby uczestniczące w Hackathonie ponoszą odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez siebie w miejscu organizacji Hackathonu.
5. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
6. Uczestnik Hackathonu bądź opiekun prawny uczestnika Hackathonu przystępując do Hackathonu oświadcza tym samym, że akceptuje Regulamin oraz wszystkie warunki uczestnictwa w Hackathonie.
7. Hackathon nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
8. Regulamin wchodzi w życie z dniem 13 grudnia 2022 roku.