

REGULAMIN KONKURSU „HACKATHON - ZALOGUJ SIĘ W NYSIE”

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady konkursu programistycznego pod nazwą „Hackathon - Zaloguj się w Nysie” (dalej Hackathon).
2. Organizatorem Hackathonu jest Gmina Nysa, z siedzibą przy ul. Kolejowej 15, 48-300 Nysa przy współorganizacji Agencji Rozwoju Nysy sp. z o.o. oraz Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Nysie.
3. Hackathon będzie się odbywał od dnia 28 października 2017 roku od godz. 8:30 do dnia 29 października 2017 roku do godz. 18:00.
4. Hackathon odbędzie się w Regionalnym Centrum Transferu Wiedzy i Technologii Innowacyjnych Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Nysie Budynek C, ul. Obrońców Tobruku 5, 48-300 Nysa.
5. Celem Hackathonu jest promowanie korzystania z danych publicznych za pośrednictwem aplikacji serwisów internetowych zgodnie z ideami otwartych danych i wolnego oprogramowania oraz zachęcenie do tworzenia takich aplikacji i serwisów.
6. Przedmiotem prac konkursowych są aplikacje mobilne lub serwisy internetowe funkcjonujące w oparciu o dane udostępnione uczestnikom przez Organizatora lub inne dane pu-

bliczne, dostępne do ponownego wykorzystania, zgodne z motywem przewodnim Hackathonu, promujące aspekty turystyczne, kulturalne, sportowe i rekreacyjne Gminy Nysa.

§ 2

ZASADY KONKURSU

1. Aktualna Agenda i Regulamin Hackathonu będą dostępne na stronie internetowej www.hackathon.nysa.pl.
2. Uczestnictwo w Hackathonie jest dobrowolne i nieodpłatne.
3. Uczestnikiem Hackathonu (dalej Uczestnik) może być pełnoletnia osoba fizyczna lub uczeń szkoły ponadgimnazjalnej pod warunkiem udzielenia pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego. Każdy Uczestnik musi zarejestrować się indywidualnie za pomocą formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie internetowej www.hackathon.nysa.pl.
4. Uczestnicy mogą zgłaszać się do udziału w Hackathonie w zespołach - maksymalnie 3 osobowych. Każdy uczestnik może być członkiem tylko jednego zespołu. Osoby indywidualne niebędące członkami zespołu mogą zostać przydzielone przez Organizatora do specjalnie powołanych zespołów.
5. Aby wziąć udział w Hackathonie należy wypełnić formularz rejestracyjny. Zgłoszenie jest ważne po otrzymaniu od Organizatora potwierdzenia uczestnictwa na wskazany w formularzu adres e-mail. Zgłoszenia uczestnictwa można wysyłać do 27.10.2017 r. do godz. 12:00. W uzasadnionych przypadkach dopuszcza się zgłoszenie Uczestnika w dniu rozpoczęcia Hackathonu na miejscu. Złożenie zgłoszenia jest równoznaczne z pełną akceptacją niniejszego Regulaminu przez Uczestnika.
6. Liczba miejsc dla Uczestników jest ograniczona. O dopuszczeniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń.
7. Organizator w trakcie Hackathonu udostępnia Uczestnikom dane bezpłatnie. Uczestnicy są zobowiązani do poinformowania użytkowników wytworzonych aplikacji mobilnych bądź serwisów internetowych o: źródle, czasie wytworzenia i pozyskania informacji od Organizatora oraz o ewentualnym przetworzeniu danych.
8. Uczestnicy przygotowują prace konkursowe w trakcie trwania Hackathonu w całości samodzielnie, korzystając z własnego sprzętu i własnych narzędzi programistycznych. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników ani nad innymi przedmiotami używanymi, w trakcie tworzenia prac konkursowych.
9. Organizator zapewni Uczestnikom:
 - 1) miejsce do pracy z dostępem do internetu i zasilania elektrycznego
 - 2) wyżywienie zgodnie z Agendą
 - 3) konsultacje Mentorów z zakresu architektury i tworzenia aplikacji, środowisk programistycznych, zarządzania projektem
 - 4) miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni z leżakami
 - 5) dostęp do danych, o których mowa w ust. 7.
10. Przed przedstawieniem pracy konkursowej do oceny, Uczestnicy deponują ją we wskazanym przez Organizatora otwartym repozytorium cyfrowym (np. github) udzielając do niej

wolnej licencji (np. CC-BY-SA dla efektów niebędących programami komputerowymi a Apache 2.0 dla efektów stanowiących programy komputerowe).

11. Ocena prac konkursowych zostanie przeprowadzona w dwóch etapach:
 - 1) I etap - akceptacja pomysłu na pracę konkursową przez Jury na podstawie 1 - minutowych prezentacji Uczestników
 - 2) II etap - ocena prac konkursowych przez Jury na podstawie analizy tych prac oraz 5 - minutowych prezentacji Uczestników
12. Wytworzone w trakcie Hackathonu aplikacje lub serwisy będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów oraz osób zaproszonych do udziału w Hackathonie przez Organizatora (dalej „Jury”).
13. Prace konkursowe będą oceniane według następujących kryteriów:
 - 1) innowacyjność
 - 2) użyteczność pro publico bono
 - 3) design i funkcjonalność
 - 4) potencjał biznesowy
 - 5) jakość/czystość kodu
14. Każdy członek Jury będzie oceniał prace konkursowe indywidualnie w skali od 1 do 10 (1-najniższa ocena a 10-najwyższa). Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych w ramach 5 wyróżnionych kryteriów.
15. W przypadku, gdy dwie lub więcej prac konkursowych otrzyma równą ocenę końcową, decyduje głos przewodniczącego Jury.
16. Jury przyzna nagrody zwycięzcy lub zwyciężkiemu Zespołowi, którego praca konkursowa uzyskała najwyższe noty.
17. Zwycięzcy Hackathonu otrzymają atrakcyjne nagrody rzeczowe, według wykazu zawartego na stronie www.hackathon.nysa.pl.
18. Nagrody zostaną przyznane za zdobycie I miejsca, II miejsca i III miejsca. Maksymalnie nagrodzonych może zostać 3 Uczestników lub trzy Zespoły trzyosobowe (za każde miejsce nagroda dla jednej osoby lub jednego Zespołu).
19. Wręczenie nagród odbędzie się w dniu 29 października 2017 roku, po ogłoszeniu wyników Hackathonu przez Jury.
20. Uczestnik, któremu została przyznana nagroda, nie może przenieść praw do przyznanej mu nagrody na osoby trzecie.
21. Wszelkie reklamacje dotyczące wyników Hackathonu mogą być zgłaszane pisemnie bądź drogą elektroniczną na adres Organizatora. Zgłoszenie reklamacji powinno zawierać dane reklamującego umożliwiające jego identyfikację, a także wskazanie podstaw reklamacji wraz z uzasadnieniem. Reklamacje Organizator rozpatruje niezwłocznie, jednak nie później niż w ciągu 14 dni od wpłynięcia reklamacji. O wyniku reklamacji reklamujący zostanie powiadomiony na adres podany w reklamacji. Termin składania reklamacji upływa dnia 10.11.2017r.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W Hackathonie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, a także osoby, który powierzono określone prace w związku z opracowaniem lub organizacją Hackathonu. Uczestnikami Hackathonu nie mogą być również członkowie najbliższych rodzin osób, o których mowa w zdaniu poprzednim (tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo).
2. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator.
3. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2016r. poz. 922) w celu organizacji, rekrutacji, przeprowadzenia, rozstrzygnięcia i promocji wydarzenia oraz ewentualnych jego przyszłych edycji, na co uczestnik wyraża zgodę. Dane te zostaną również przekazane partnerom wydarzenia wskazanym w §1 ust. 2 niniejszego Regulaminu celem poprawnego przeprowadzenia Hackathonu.
4. Zakres danych osobowych pozyskiwanych przez Organizatora od Uczestników: imię, nazwisko, adres zamieszkania, data urodzenia, adres e-mail, telefon, wizerunek.
5. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do wzięcia udziału w Hackathonie.
6. Każdy Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania, a w uzasadnionych przypadkach wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania jego danych osobowych zgodnie z art. 32 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2016r. poz. 922).
7. Udział w wydarzeniu oznacza zgodę na rozpowszechnianie przez Organizatora, bądź na jego zlecenie wizerunku Uczestnika (fotografii, nagrań audio lub audio-wideo) pozyskanych w trakcie trwania Hackathonu w celu informacji i promocji o wydarzeniu oraz ewentualnych jego przyszłych edycji, jak również w materiałach o działalności Organizatora lub partnerów wydarzenia.
8. Zakazane jest dostarczanie prac konkursowych:
 - 1) o charakterze bezprawnym, a w szczególności takich, których wykorzystanie narusza prawa osób trzecich (w tym poprzez wykorzystanie w pracach danych lub bibliotek programistycznych osób trzecich niezgodnie z licencjami, przy czym przy ocenie zgodności z licencjami bierze się pod uwagę nie tylko możliwość uwzględnienia pracy na potrzeby Hackathonu, lecz również na potrzeby późniejszego korzystania z aplikacji lub serwisu zgodnie z jej wolną licencją)
 - 2) sprzecznych z dobrymi obyczajami.
9. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i p.poż. obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowany jest Hackathon.
10. Osoby nietrzeźwe, będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby stanowiące zagrożenie dla porządku publicznego mają zakaz wstępu na teren, w którym odbywa się Hackathon.
11. Uczestnicy będący pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających zostaną zdyskwalifikowani w Hackathonie.