

Regulamin Hackathonu B-Hack Barbórka 4.0

§ 1

Postanowienia wstępne

1. Niniejszy regulamin (dalej zwany Regulaminem) określa zasady odbywania się Hackathonu o nazwie B-Hack Barbórka 4.0 (dalej zwanego Hackathonem).
2. Organizatorami Hackathonu są: (1) ZWIĄZEK LIDERÓW SEKTORA USŁUG BIZNESOWYCH, ul. Rondo Onz 1, 00-124 Warszawa, nr KRS 0000340712 oraz (2) Fundacja Gruba.IT. ul. Świętego Jana 11/4, 40-012 Katowice, Nr KRS 0000724287
3. Hackathon to wydarzenie otwarte i bezpłatne. Uczestnicy mogą brać udział w Hackathonie na zasadach wynikających z niniejszego regulaminu.
4. Celem Hackathonu jest rozwiązanie problemów społecznych i biznesowych przedstawionych przez organizatorów i partnerów Hackathonu. Założeniem Hackathonu jest stworzenie w czasie 24 godzin:
 - a. **produktu technologicznego** (produktem technologicznym może być np. aplikacja mobilna, strona internetowa, gra mobilna itp.) lub przynajmniej
 - b. **prototypu** rozwiązania systemowego odpowiadającego na przedstawiony problem lub
 - c. **koncepcji systemu** działań koniecznych do wprowadzenia w celu rozwiązania problemu, w ramach których musi znaleźć się opisane rozwiązanie technologiczne. Koncepcja systemu jest to propozycja rozwiązania systemowego; osadzony w scharakteryzowanym kontekście społecznym, zestaw koniecznych do wprowadzenia, połączonych funkcjonalnie działań, wśród których musi znaleźć się rozwiązanie technologiczne; Rozwiązanie technologiczne nie musi być prototypem czy działającym produktem, ale jego funkcjonalność musi być w realny sposób opisana, tak aby na jego podstawie dało się stworzyć prototyp albo produkt);
5. Hackathon ma formułę online, a komunikacja będzie odbywała się za pośrednictwem platformy DISCORD.
6. Minimalne wymagania sprzętowe, niezbędne do prawidłowego korzystania z platformy DISCORD są następujące:
 - System operacyjny: Windows® 7. Procesor: 2GHz+
 - Pamięć: 500 MB RAM.
 - Karta graficzna: 64MB.
 - Miejsce na dysku: 500 MB dostępnej przestrzeni.
7. Rejestracja jako uczestnik na wydarzenie B-Hack Barbórka 4.0 jest jednoznaczna z akceptacją niniejszego Regulaminu.

§ 2

Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. Regulamin – niniejszy regulamin udziału w Hackathonie.
2. Organizator – jeden z podmiotów, wymienionych w § 1 ust. 1 niniejszego Regulaminu. Ilekroć w Regulaminie mowa jest o Organizatorze bez uszczegółowienia którego z Organizatorów dany zapis dotyczy, należy przez to rozumieć obu Organizatorów łącznie, a jeśli

postanowienie dotyczy i odpowiedzialności Organizatora, to ich odpowiedzialność jest solidarna.

3. Serwis – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym: www.b-hack.pl" www.b-hack.pl
4. Uczestnik – osoba biorąca udział w Hackathonie. Uczestnikami mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych. Uczestnikiem może być także osoba niepełnoletnia powyżej 14 roku życia, pod warunkiem przesłania Organizatorowi, na adres kontakt@b-hack.pl" skanu zgody podpisanej przez rodzica lub opiekuna prawnego.
5. Platforma – platforma do komunikacji online DISCORD, za której pośrednictwem będzie zapewniona komunikacja między zespołami, mentorami i jury w ramach Hackathonu.
6. Zespół
7. Mentor – ekspert powołany przez Organizatora, udzielający wsparcia Uczestnikom w ramach tematyki danego zadania/projektu.
8. Jury – powołana przez Organizatora grupa, oceniająca wyniki pracy Uczestników, według kryteriów opisanych w Regulaminie i przyznająca nagrody.
9. Partner wydarzenia – Partnerami wydarzenia są podmioty współorganizujące lub udzielające wsparcia Organizatorom w uzgodniony z Organizatorami sposób, przy organizacji Hackathonu, w zamian za co mogą promować się poprzez zamieszczanie swoich logo lub banerów na stronie Hackathonu. Jednocześnie Partnerzy Wydarzenia nie ponoszą jakiegokolwiek odpowiedzialności za organizację Hackathonu.

§ 3

Uczestnicy Hackathonu

1. Uczestnictwo w Hackathonie jest bezpłatne i dobrowolne.
2. Warunkiem udziału w Hackathonie jest akceptacja postanowień Regulaminu.
3. Rejestracja w Hackathonie następuje za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie internetowej www.b-hack.pl . Każda osoba wyrażająca chęć wzięcia udziału w wydarzeniu musi zarejestrować się przez formularz.
4. Przesłanie formularza rejestracyjnego oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatorów na zasadach wynikających z niniejszego Regulaminu.
5. Rejestracja uczestników odbywa się w terminach od 13.11.2020r do 02.12.2020 do godz. 24.00.
6. Limit miejsc w Hackathonie to 180 Uczestników i 30 Zespołów.
7. Każdy uczestnik musi należeć co najmniej do jednego Zespołu.
8. W Hackathonie biorą udział Zespoły od 2 do 6 osobowe.
9. Każdy Zespół będzie pracować tylko nad jednym Projektem.
10. Uczestnik może być członkiem maksymalnie dwóch Zespołów, pracujących nad projektami z różnych kategorii (poszukujących rozwiązań różnych problemów).
11. Zmiana Zespołu w trakcie trwania Hackathonu nie jest możliwa.
12. Po rozpoczęciu Hackathonu zespoły rozpoczynają pracę nad wybranym problemem.
13. Zespoły mogą zmienić problem, nad którym pracują w czasie Hackathonu.

§ 4

Mentorzy

1. Każdy Zespół w czasie wydarzenia będzie mógł skorzystać ze wsparcia Mentorów.
2. Zadaniem mentorów będzie wyjaśnianie szczegółowych i specjalistycznych kwestii związanych z danym tematem zadania Hackathonu.
3. Wsparcie mentorów będzie dostępne jedynie w wyznaczonych przez organizatora godzinach

4. Godziny, w których będą dostępni mentorzy zostaną podane w czasie rozpoczęcia Hackathonu.
5. Mentorzy będą dostępni za pośrednictwem platformy DISCORD lub pod podanym numerem telefonu.

§ Zadania

1. Stworzenie modelu/narzędzia do pomiaru efektywności pracy osoby, która częściowo zajmuje biuro firmowe, a częściowo pracuje zdalnie (home office). Rozwiązanie powinno zdefiniować parametry klasyfikacji wydajności pracy w celu osiągnięcia najwyższych KPI.
2. Zaprojektowanie efektywnego systemu dwustronnej komunikacji między pracownikiem a firmą. System nie powinien przeciążać pracowników, ale jednocześnie wspierać zaangażowanie, utrzymanie kultury organizacyjnej, otwartej komunikacji, kreatywności/innovacyjności i innych procesów społecznych w firmie.
3. Stworzenie rozwiązania pomagającego angażować w życie społeczne i życie miasta osoby wykluczone cyfrowo, na przykład zapewnienie dostępu do kultury, realizacja aktywności społecznych, ułatwienie dostępu do senioralnej oferty miasta Katowice lub po prostu wsparcie w codziennych czynnościach.
4. Stworzenie systemu wspomagającego gospodarkę o obiegu zamkniętym w mieście poprzez zmniejszenie liczby produkowanych śmieci.
5. Stworzenie systemu sposobu zaangażowania społeczności firm z sektora usług dla biznesu we wsparcie osób potrzebujących z miejskich i regionalnych organizacji pozarządowych.

§ 5 Jury i rozwiązania

1. W skład Jury wejdą przedstawiciele Organizatorów oraz Partnerów wydarzenia. Jury są ...-osobowe.
2. Rozwiązanie każdego problemu, będzie oceniane przez osobny zespół Jury z danej dziedziny.
3. Każdy Zespół zaprezentuje swoje rozwiązanie w wybrany przez siebie sposób, za pomocą utrwalonej prezentacji wizualnej np. prezentacja power point, plik video i inne.
4. Każdy zespół w sobotę 05.12.2020 najpóźniej do godz.15.05, prześle swoją pracę na maile członków Jury przypisanych tematyce pracy zespołu.
5. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury.
6. Prace będą oceniane według parametrów:
 - a) gotowego produktu technologicznego, jako działającego programu/prototypu lub adekwatności zaproponowanej koncepcji systemu.
 - b) innowacyjności.
 - c) możliwości wykorzystania biznesowego lub społecznego – realności zaproponowanego rozwiązania.
 - d) atrakcyjność prezentacji.

§ 6

Prawa autorskie

1. Wypracowany przez Zespoły w trakcie Hackathonu projekt, pozostanie własnością intelektualną Uczestników wchodzących w skład danego Zespołu.
2. Organizatorzy nie zapewniają Uczestnikom, ochrony prawnej wytworzonych przez nich projektów.
3. Uczestnicy muszą być autorami lub współautorami wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu. Oznacza to, że Uczestnikom nie wolno podzlecać wykonania zadania osobom, nie będącym Uczestnikami i członkami danego Zespołu. W przypadku naruszenia tego zakazu, cały Zespół zostanie zdyskwalifikowany.
4. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność z tytułu wszelkich roszczeń osób trzecich, kierowanych wobec Organizatora, w związku z udziałem w Hackathonie i wykonaniem Zadania/Projektu.
5. Za zgodą Uczestników – autorów danego Projektu, wybrane Projekty mogą być wykorzystane i promowane przez Organizatorów Hackathonu. W takim przypadku forma współpracy będzie uregulowana odrębną umową.

§ 7

Agenda Hackathonu

4.12.2020

- godz. 17.00 Rozpoczęcie wydarzenia i przedstawienie problemów/zagadnień
godz. 17.30 Rozpoczęcie pracy przez Zespoły
godz. 21.00 Spotkanie integracyjne i mini quiz dla Uczestników

5.12.2020

- godz. 15.00 – 16.00 Prezentacja prac przez Zespoły przed Jury
godz. 16.00 – 17.00 Prace Jury
godz. 17.00 – Ogłoszenie wyników Hackathonu

§ 8

Przetwarzanie i ochrona danych osobowych

1. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez Fundację Gruba.it ul Świętego Jana 4 Katowice.
2. Podanie danych jest dobrowolne, lecz jest konieczne do pełnej i prawidłowej realizacji przez Organizatora działań, w związku z którymi udostępniają Państwo swoje dane osobowe. Niepodanie danych uniemożliwia udział w Hackathonie.
3. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników przez Organizatora jest zgodne z prawem, ponieważ jest niezbędne w celu realizacji dla Uczestników przez Organizatora działań, w związku z którymi Uczestnicy udostępniają swoje dane osobowe (tj. wykonywania praw i obowiązków wynikających z Regulaminu Hackathonu) oraz do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Organizatora obejmujących: rozpatrywanie reklamacji w zakresie RODO, przetwarzanie w celach analitycznych i statystycznych.

Podstawę prawną przetwarzania Państwa danych osobowych stanowią, odpowiednio, art. 6 ust. 1 lit. b lub f 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) - określanego mianem „RODO”.

4. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez okres realizacji przez Organizatora działań, w związku z którymi udostępnili Państwo swoje dane osobowe, okres rozpatrywania reklamacji dotyczących tych działań, do czasu upływu terminu przedawnienia roszczeń związanych z tymi działaniami, a w zakresie przetwarzania danych w celach marketingowych, analitycznych i statystycznych - do czasu zgłoszenia przez Państwa sprzeciwu wobec przetwarzania danych w tych celach.
5. Uczestnikom Przysługuje prawo dostępu do ich danych osobowych, prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do przenoszenia danych. Uczestnicy Mają również prawo w każdym czasie wnieść sprzeciw wobec przetwarzania ich danych w celach marketingowych, statystycznych i analitycznych.
6. Uczestnikom Przysługuje prawo wniesienia skargi w związku z dokonywanym przez Organizatora przetwarzaniem danych do organu sprawującego w Polsce nadzór nad ochroną danych osobowych - do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
7. Jeżeli Uczestnicy będą mieli pytania lub będą chcieli zrealizować przysługujące im prawa dotyczące przetwarzania danych, prosimy o kontakt z Biurem Organizatora pod adresem e-mail: kontakt@b-hack.pl" . W sprawie ochrony danych można kontaktować się również wysyłając korespondencję na adres Organizatoroa: Fundacja Gruba.IT, Katowice ul Świętego Jana 4.
8. Uczestnik może zastrzec występowanie w Hackathonie pod pseudonimem, z tym że nie zwalnia to Uczestnika z konieczności podania do wiadomości Organizatora faktycznych danych osobowych.
9. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie, udziela zezwolenia na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, audio i wideo w celach promocyjnych Hackathonu, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych oraz bez wynagrodzenia.

§ 9

Postanowienia końcowe

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożliwość połączenia się przez Uczestników z platformą DISCORD lub za niemożliwość rejestracji.
2. W tym zakresie można zgłaszać problemy z rejestracją lub z połączeniem z platformą, mailem na adres kontakt@b-hack.pl. Jednakże zgłoszenie to nie uprawnia do przyznania dodatkowej próby połączenia po czasie startu wydarzenia zgodnie z Regulaminem, ani do przedłużenia czasu pracy, w przypadku problemów z połączeniem się np. z Mentorami.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu w każdym czasie.
4. Zmiana niniejszego Regulaminu wejdzie w życie w chwili jej ogłoszenia na stronie internetowej Hackathonu w taki sposób, by Uczestnicy mieli możliwość się z nią zapoznania.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu bez podania przyczyny. Uczestnicy jak również Partnerzy wydarzenia zrzekają się niniejszym jakichkolwiek roszczeń wobec Organizatorów z tego tytułu.
6. Uczestnicy Hackathonu ponoszą wszelką odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez siebie Organizatorowi lub osobie trzeciej, w związku z udziałem w Hackathonie.

