

REGULAMIN - AKAI Code 2022

Hackathonu na Politechnice Poznańskiej

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady konkursu pod nazwą AKAI Code (dalej "Hackathon").
2. Organizatorami Hackathonu jest Akademickie Koło Aplikacji Internetowych oraz Wydział Informatyki i Telekomunikacji Politechniki Poznańskiej.
3. Hackathon rozpocznie się w dniu 4.11.2022 r. o godzinie 18:00, a zakończy się w dniu 5.11.2022 r. o godzinie 21:00 – (zakończenie pracy nad tematem konkursowym godz. 16:00, przedstawienie prac od godziny 16 do 18, ogłoszenie wyników konkursu godziny 20:00).
4. Hackathon odbędzie się w sali 053 BT w Bibliotece Technicznej, ul. Piotrowo 2 Poznań.
5. Celem Hackathonu jest promowanie dobrych praktyk programistycznych oraz możliwości zastosowania wiedzy programistycznej w tematach istotnych społecznie.
6. Przedmiotem prac konkursowych (dalej: "Prace Konkursowe") są aplikacje mobilne lub serwisy internetowe rozwinięte przez uczestników w trakcie trwania wydarzenia, zgodne z motywem przewodnim hackathonu "**Social impact**" - "Wpływ społeczny".
7. Udział w hackatonie oznacza akceptację postanowień niniejszego regulaminu.

§2

ZASADY KONKURSU

1. Aktualna agenda i regulamin hackathonu znajdują się na stronie internetowej: <http://akai.student.put.poznan.pl/akaicode>
2. Uczestnictwo w hackathonie jest dobrowolne i nieodpłatne.
3. Uczestnikiem hackatonu może być student Politechniki Poznańskiej, uczeń szkoły średniej oraz dowolna osoba zainteresowana tematyką hackathonu (dalej: "Uczestnik"). W przypadku osoby niepełnoletniej, wymagana jest

obecność pełnoletniego opiekuna odpowiedzialnego za uczestnika na czas trwania wydarzenia. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w sposób opisany w §3 pkt 2. Przetwarzanie danych osobowych jest konieczne dla przeprowadzenia hackathonu, dlatego wniesienie sprzeciwu lub żądania zaprzestania przetwarzania danych osobowych przez Uczestnika będzie równoznaczne z rezygnacją z udziału w hackathonie.

4. Uczestnicy biorą udział w hackathonie w maksymalnie sześciuosobowych zespołach (dalej: "Zespół").
5. Warunkiem udziału w hackathonie jest rejestracja poprzez formularz dostępny pod adresem akai.student.put.poznan.pl/akaicode-register do dnia **14.10.2022 roku** włącznie.
6. Organizator może otworzyć drugą turę rejestracji, jeśli nie zostanie wyczerpany limit miejsc określony w pkt. 7. O terminie zakończenia dodatkowej rejestracji decyduje Organizator. Zespoły umieszczone na liście rezerwowej będą informowane na wskazany w formularzu adres e-mail o dopuszczeniu do udziału w hackathonie.
7. Liczba uczestników wynosi maksymalnie 150 osób. Organizator może utworzyć listę rezerwową z limitem 24 miejsc. O dopuszczeniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń.
8. W uzasadnionych przypadkach dopuszcza się zgłaszanie Zespołu lub Uczestnika w dniu rozpoczęcia hackatonu na miejscu.
9. Uczestnicy przygotowują Prace Konkursowe w trakcie trwania hackatonu w całości samodzielnie, korzystając z własnego sprzętu i własnych narzędzi programistycznych. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników.
10. Organizator zapewni Uczestnikom:
 - a. miejsce do pracy z dostępem do Internetu i zasilania elektrycznego;
 - b. wyżywienie zgodnie z Agendą;
 - c. konsultacje mentorów w zakresie architektury i tworzenia aplikacji, środowisk programistycznych i zarządzania projektem;
 - d. miejsce do wypoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni wypoczynku;
 - e. wykłady organizowane przez partnerów wydarzenia na tematy związane z rozwojem oprogramowania i zarządzania projektami;
11. 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 4.0 dla efektów niebędących programami komputerowymi, albo MIT dla programów

- komputerowych). Uczestnicy zobowiązują się do pozostawienia Prac Konkursowych w repozytorium po zakończeniu hackatonu.
12. Prace Konkursowe będą oceniane przez Jury składające się z osób wskazanych przez Organizatora (dalej: "Jury"). Pracami Jury koordynuje Przewodniczący Jury.
 13. Prace konkursowe będą oceniane w następujących kategoriach:
 - a. Pomysł;
 - b. Prototyp;
 - c. Innowacyjność;
 14. Każdy członek Jury będzie oceniał prace konkursowe indywidualnie w skali od 1 do 10 (1 - najniższa ocena, a 10 - najwyższa) w każdej z kategorii. Ocena końcowa dla kategorii jest sumą ocen przyznanych przez Jury.
 15. W przypadku, gdy 2 lub więcej prac konkursowych otrzymają równą ocenę w danej kategorii, decyduje głos Przewodniczącego Jury.
 16. Jedna praca może osiągnąć nagrodę w wyłącznie jednej kategorii. W przypadku, gdy jedna praca osiągnie największą liczbę punktów w więcej niż jednej kategorii, Przewodniczący Jury wybiera, w której kategorii uzyskała ona nagrodę, a w pozostałych kategoriach nagrody przyznawane są kolejnym drużynom według malejącej ilości otrzymanych punktów.
 17. Ogłoszenie zwycięzców odbędzie się 5.11.2022 r., przez Jury w ramach oficjalnego zakończenia wydarzenia.
 18. Uczestnik któremu została przyznana nagroda, nie może przenieść praw do przyznanej mu nagrody na osoby trzecie.
 19. Organizator ma prawo korzystać z Prac Konkursowych na wszystkich polach eksploatacji, w szczególności w celu ich wdrożenia, bez konieczności zapłaty wynagrodzenia Uczestnikom.

§3

POZOSTAŁE KWESTIE

1. Uczestnikami nie mogą być pracownicy Organizatora, a także osoby, którym powierzono określone prace w związku z opracowaniem lub organizacją hackathonu. Uczestnikami nie mogą być najbliżsi członkowie rodzin osób, o których mowa w zdaniu poprzednim (tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo).
2. Dane osobowe przetwarzane będą w celu wzięcia udziału w organizacji konkursu programistycznego. Pozostałe informacje na temat przetwarzania

danych osobowych dostępne są pod adresem <https://put.poznan.pl/ochrona-danych-osobowych>.

3. Organizator przewiduje rozpowszechnianie wizerunków Uczestników, m.in. w postaci fotografii, nagrań audio lub audio-wideo, sporządzonych w trakcie hackathonu oraz w trakcie ogłoszenia wyników i wręczania nagród w celach informacyjnych i promocji hackathonu lub organizatora. W zakresie w jakim na takie rozpowszechnianie wizerunku konieczna jest zgoda Uczestnika, Uczestnicy taką zgodę wyrażają poprzez akceptację Regulaminu.
4. Zakazane jest przedstawienie do oceny Prac Konkursowych:
 - a. o charakterze bezprawnym, w szczególności takich, których wykorzystanie narusza prawa osób trzecich (w tym poprzez wykorzystanie danych lub bibliotek programistycznych osób trzecich niezgodnie z udzielonymi licencjami. Przy ocenie zgodności z licencjami uwzględnia się potrzeby hackathonu oraz późniejsze korzystanie z aplikacji lub serwisu zgodnie z wolną licencją, na której zostały udostępnione zgodnie z §2 pkt 11 Regulaminu);
 - b. sprzecznych z dobrymi obyczajami;
5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu.
6. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i ppoż. obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowany jest hackathon.
7. Na terenie na którym odbywa się hackathon, obowiązuje zakaz przebywania osób nietrzeźwych, znajdujących się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających, a także osób stanowiących zagrożenie dla porządku publicznego oraz innych uczestników wydarzenia.
8. W przypadku uszkodzenia mienia, bądź infrastruktury Politechniki Poznańskiej odpowiedzialność ponosi Uczestnik.