

# **R e g u l a m i n**

## **Transgraniczny Hackathon Technologiczny**

### **§ 1. Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady na jakich odbywa się wydarzenie typu hackathon pod nazwą „Transgraniczny Hackathon Technologiczny”
2. Organizatorem Hackathonu jest Agencja Rozwoju Regionalnego S.A.
3. Wydarzenie organizowane jest w ramach realizacji mikroprojektu Trzeci Wymiar Edukacji, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach programu Interreg Polska – Słowacja oraz z budżetu Państwa za pośrednictwem Euroregionu Beskidy.

### **§ 2. Termin i miejsce**

1. Hackathon odbywać się będzie w dn. 21-29. 03. 2022, w tym:
  - Etap I: 21 – 28. 03. 2022 – praca nad projektem w grupach – miejsce ustalane indywidualnie przez każdą z grup
  - Etap II: 29. 03. 2022 w godz. 9.00 – 17.00 – finalizacja projektów, prezentacja, ocena i ogłoszenie wyników - w budynku Beskidzkiego Inkubatora Technologicznego, ul. I Dywizji Panczernej 45, 43-300 Bielsko-Biała

### **§ 3. Zasady i warunki udziału**

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny
2. Rekrutacja na Hackathon odbywa się wśród uczestników warsztatów organizowanych w ramach projektu Trzeci Wymiar Edukacji w szkołach średnich w Polsce i na Słowacji. Za wyłonienie grupy uczestników z danej szkoły odpowiedzialny jest nauczyciel zgłaszający grupę.
3. Maksymalna liczba zespołów, która może wziąć udział w Hackathonie wynosi 6: 3 z Polski i 3 ze Słowacji
4. Zespoły mogą składać się z 3 do 5 osób
5. W razie rezygnacji zespołu zakwalifikowanego, zespół z listy rezerwowej zostanie o tym poinformowany najszybciej jak to możliwe, nie później niż na dwa dni przed początkiem Hackathonu.
6. Rejestracja na Hackathon trwa od dnia 4 marca 2022 r. do dnia 15 marca 2022 r. do godz. 16.00.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zakończenia rekrutacji w przypadku osiągnięcia limitu miejsc.
8. O przyjęciu do Hackathonu decyduje kolejność zgłoszeń.
9. Uczestnikiem Hackathonu może być osoba biorąca udział w warsztatach technologicznych prowadzonych w ramach projektu Trzeci Wymiar Edukacji.
10. Potwierdzenie udziału w hackathonie zostanie przesłane do osób zgłaszających w terminie do 18 marca 2022

#### § 4. Przebieg Hackathonu

1. Etap I Hackathonu rozpocznie się w dn. 21 marca w momencie przekazania drużynom pakietów zawierających opis tematu, materiały, narzędzia i instrukcje
2. Etap II Hackathonu rozpocznie się dnia 29 marca 2022 o godzinie 10.00 i obejmować będzie:
  - pracę nad projektem w zespołach od godziny 10.00 do godz. 14.30,
  - prezentację projektów przed komisją konkursową w godzinach 15.00-16.30
  - oraz ogłoszenie wyników około godziny 17.00
3. Ze względów technicznych i organizacyjnych godziny mogą ulec drobnym przesunięciom.
4. Regulamin Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej mikroprojektu [3wymiaredukacji.com](http://3wymiaredukacji.com) do dn. 21 marca 2022
5. Organizator zapewnia:
  - dostęp do omówienia tematu, w oparciu o który uczestnicy będą tworzyć rozwiązania.
  - dostęp do narzędzi i sprzętu niezbędnych do wykonania projektów przez okres od 21 marca do zakończenia Hackathonu:
    - dla uczestników ze strony polskiej – sprzęt i narzędzia dostępne będą w FabLab Bielsko-Biała, ul. Cieszyńska 365, 43-382 Bielsko-Biała
    - dla uczestników ze strony słowackiej sprzęt i narzędzia dostępne będą w szkole: Stredná odborná škola elektrotechnická, Komenského 2621, 010 01 Žilina,
  - dostęp do przykładów i dokumentacji technicznej elementów pakietu
  - możliwość konsultacji swoich pomysłów i rozwiązań z ekspertami w trakcie trwania prac nad projektem
  - obsługę tłumacza polsko-słowackiego
  - dostęp do materiałów potrzebnych do realizacji projektów w dwóch wersjach językowych, tj. po polsku i po słowacku
  - Wyżywienie dla uczestników Etapu II Hackathonu w dn. 29. 03.2022
  - Transport uczestników ze szkół, do i z miejsca, w którym odbywać się będzie Etap II Hackathonu
  - Pomieszczenie, w którym odbywać się będzie Etap II Hackathonu podzielone na trzy strefy:
    - Working Zone – miejsce do pracy nad projektami
    - Chillout Zone – strefa relaksu, wyposażona w gry planszowe, konsole itp.
    - Brainstorming Room – miejsce w którym Uczestnicy będą mogli omówić projekty i przygotować się do prezentacji w odosobnieniu
6. Projekty stworzone podczas Hackathonu muszą zawierać jedynie elementy dostarczone w pakietach przez Organizatora. Zabrania się dodawania własnych elementów elektronicznych do projektu.
7. Organizator dopuszcza korzystanie z własnych narzędzi, sprzętu i oprogramowania potrzebnych do wykonania projektu. Ponadto Uczestnicy mogą korzystać z innych źródeł powszechnie dostępnych, z zastrzeżeniem korzystania z nich w sposób zgodny z prawem oraz podania źródła danych.

8. Organizator zastrzega, że udostępnione pakiety, sprzęt oraz narzędzia nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.

## **§ 5. Wybór laureatów**

1. Po ukończeniu pracy Uczestnicy zobowiązani są zademonstrować Projekt przed Komisją.
2. Uczestnicy będą prezentować Projekty w losowej kolejności.
3. Prezentacja Projektu powstałego w ramach Hackathonu będzie trwała ok. 10 minut plus dodatkowe 5 minut na pytania od członków Komisji Konkursowej
4. Projekty oceniane będą według następujących kryteriów ważonych:
  - Intuicyjność użytkowania i sposób prezentacji – waga 1,5
  - Dodatkowe funkcjonalności – waga 2
  - kreatywność i pomysłowość – waga 1,5
  - prezentacja projektu – waga 1
  - design stworzonego urządzenia – waga 1
  - poprawność działania – waga 2
5. Przygotowane Projekty zostaną ocenione przez Komisję Konkursową, w skład której wejdą osoby reprezentujące Organizatora, partnera projektu oraz niezależni eksperci.
6. Członkowie Komisji indywidualnie oceniają Projekty poprzez przyznanie punktów w skali od 0 do 5 dla każdego ze wskazanych kryteriów. Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych w ramach 6 wyróżnionych kryteriów wliczonych zgodnie z poszczególnymi wagami. Maksymalna liczba punktów wynosi 45.
7. Ocena końcowa każdego Projektu jest sumą ocen przyznanych przez poszczególnych członków Komisji.
8. W przypadku, gdy 2 lub więcej Projektów otrzyma tą samą liczbę punktów, o wyborze zwycięzców decyduje ponowne głosowanie, 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 przysługuje 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. Nagrody przewidziane są dla drużyn, które zdobędą pierwsze, drugi i trzecie miejsce zgodnie z poniższym:

1. I miejsce: drukarka 3D Ender 3 wraz z filamentem oraz zestawy Raspberry Pi Pico dla każdego członka drużyny
2. II miejsce: drukarka 3D Ender 2 wraz z filamentem oraz zestawy Raspberry Pi Pico dla każdego członka drużyny
3. III miejsce: oraz zestawy Raspberry Pi Pico dla każdego członka drużyny
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.

### **§ 7. Odpowiedzialność i 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 Organizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii, filmów, dokumentacji, screenów i prezentacji ukazujących Projekt, który został stworzony w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych.
5. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, które wpływałyby na jego udział w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

### **§ 8. Postanowienia końcowe**

1. Niniejszy regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady organizacji i przebiegu Hackathonu.
2. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu do momentu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności ani żadnych konsekwencji wynikających z odwołania lub odłożenia Hackathonu w czasie, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
4. Biorąc udział w Hackathonie, Uczestnik bezwarunkowo podporządkowuje się postanowieniom niniejszego Regulaminu i akceptuje je, zrzekając się roszczeń prawnych i majątkowych wobec Organizatora konkursu i współuczestników.
5. 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.

6. 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.