



Nocne Programowanie w ramach Kieleckich Dni Informatyki 2024 REGULAMIN

I. ORGANIZATORZY

1. Konkurs „Nocne Programowanie” jest organizowany w ramach **Kieleckich Dni Informatyki 2024**, na zasadach określonych w porozumieniu trójstronnym o współpracy zawartym w dniu 27.02.2024 r. w Kielcach (dalej jako porozumienie)
2. Organizatorem Konkursu „Nocne Programowanie” (dalej: „Wydarzenie” lub „Hackathon”) jest Politechnika Świętokrzyska w Kielcach (25-314) przy al. Tysiąclecia Państwa Polskiego 7, posiadająca numer NIP: 6570009774 (dalej: „Organizator”)
3. Partnerami Wydarzenia zgodnie z zawartym porozumieniem są Urząd Miasta Kielce oraz Kielecki Park Technologiczny, jak również sponsorzy wydarzenia.
2. Niniejszy Regulamin określa zasady przeprowadzenia konkursu, zasady uczestnictwa, formę nagrody, sposób wyłonienia Zwycięzców,
3. Uczestnictwo w Wydarzeniu oznacza akceptację Regulaminu.
4. Treść Regulaminu dostępna jest na stronie:
https://www.technopark.kielce.pl/pl/kieleckie_dni_informatyki

II. CELE I PRZEDMIOT KONKURSU

Zadanie konkursowe polega na przygotowaniu, wykonaniu i zaprezentowaniu funkcjonującej aplikacji webowej o zadanych funkcjonalnościach, skorelowanych z hasłem przewodnim wydarzenia „AI i Ty”. Temat oraz funkcjonalności zostaną podane w chwili rozpoczęcia hackathonu.

III. TERMIN I MIEJSCE

1. Wydarzenie odbędzie się **16 kwietnia 2024 r. od godziny 18:00 do 17 kwietnia 2023 r. do godziny 06:00**, w Wydziale Elektrotechniki, Automatyki i Informatyki Politechniki Świętokrzyskiej al. Tysiąclecia Państwa Polskiego 7 w Kielcach. Miejsce będzie dostępne celem przygotowań do wzięcia udziału w przedsięwzięciu (Organizator rekomenduje zjawienie się co najmniej z godzinnym wyprzedzeniem). W przypadku wcześniejszego ukończenia prac przez wszystkich uczestników, Organizator może podjąć decyzję o jego skróceniu.
2. Po przeprowadzeniu części konkursowej Hackathonu, nastąpi część prezentacyjna wyników prac Zespołów, a następnie komisja przystąpi do oceny prac uczestników. Wyniki zostaną ogłoszone na gali Kieleckich Dni Informatyki, 17 kwietnia 2024 o godzinie 12:30, Aula Główna.
3. Udział w Wydarzeniu jest bezpłatny i dobrowolny.
4. Nie ma możliwości zdalnego uczestnictwa w Wydarzeniu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub zmiany terminu i/lub miejsca Wydarzenia z ważnych przyczyn, w szczególności dotyczących bezpieczeństwa uczestników i możliwości organizacyjno-logistycznych związanych z realizacją Hackathonu.
6. Nadzór nad prawidłowością przebiegu Wydarzenia i jego wsparcie techniczne zapewniają Organizatorzy przy wsparciu Partnerów.

IV. PROGRAM WYDARZENIA

1. Szczegółowy program Wydarzenia zostanie przedstawiony Uczestnikom przed rozpoczęciem Wydarzenia za pośrednictwem mediów społecznościowych oraz podstrony wydarzenia w domenie Kieleckiego Parku Technologicznego.
2. Ramowy harmonogram wydarzenia:
16 kwietnia, godz. 17.00 – rejestracja Zespołów, hol pierwszego piętra budynku D,
16 kwietnia, godz. 17.30 – omówienie zadania,



16 kwietnia, godz. 18.00 – 17 kwietnia, godz. 6.00 – Nocne Programowanie,
17 kwietnia, 8.00 – 11.00 – prezentacje (15-minutowe) Zespołów, aula 1.14D,
17 kwietnia, 12.30 – ogłoszenie wyników, Aula Główna.

V. PAKIET STARTOWY I SPRZĘT

1. Każdy uczestnik otrzymuje pakiet startowy, w skład którego będą wchodziły materiały od Organizatora oraz ciepłe i zimne posiłki.
2. Każdy z uczestników obowiązany jest do dostarczenia na Wydarzenie **swojego sprzętu niezbędnego do wykonania zadania konkursowego**. Dozwolone jest korzystanie ze wszelkich akcesoriów komputerowych we własnym zakresie.
3. Podczas Wydarzenia dla każdego z uczestników dostępny będzie bufet z przekąskami, napoje, dostęp do Internetu, stanowiska do pracy wraz z dostępem do niezbędnych mediów, a także dostęp do strefy relaksu.

VI. ZGŁOSZENIA I UCZESTNICY

1. Uczestnikami Nocnego Programowania mogą być osoby posiadające aktualny status studenta Uczelni wyższej.
2. Nocne programowanie jest wydarzeniem o charakterze zespołowym. Zespół może liczyć od dwóch do czterech osób.
3. Uczestnicy są zobowiązani do zapoznania się z Regulaminem Nocnego Programowania i zaakceptowania jego treści, a także wyrażenia zgody na przetwarzanie ich danych osobowych dla celów związanych z uczestnictwem w Wydarzeniu i ogłoszeniem wyników.
4. **W wydarzeniu będą mogli wziąć udział wyłącznie uczestnicy, którzy w terminie do 04.04.2024 r. dokonają zgłoszenia przesłanego e-mailem na adres: hackathon@tu.kielce.pl**
5. **Przy zgłoszeniu należy podać:**
 - a. imię i nazwisko,
 - b. e-mail,
 - c. nazwę zespołu, jeżeli zgłoszenie powiązane jest ze zgłoszeniem innych uczestników.
6. W razie zgłoszenia większej liczby uczestników przeprowadzone zostaną wstępne kwalifikacje. Kwalifikacje odbędą się do dnia 09.04.2024 r. Każdy Zespół otrzyma zadanie, na którego rozwiązanie i przesłanie będzie miał 24 godziny. Szczegóły techniczne i merytoryczne zadania kwalifikacyjnego zostaną rozesłane drogą e-mailową.
7. O wynikach kwalifikacji uczestnicy zostaną powiadomieni drogą e-mailową do dn. 14.04.2024 r.
8. Przepisanie uczestnictwa na inną osobę będzie możliwe wyłącznie w przypadku złożenia rezygnacji przez uczestnika zakwalifikowanego na Wydarzenie przed rozpoczęciem Wydarzenia.
9. W przypadku rezygnacji z udziału w Wydarzeniu, informację należy niezwłocznie przesłać na adres: hackathon@tu.kielce.pl
10. Uczestnicy nie będący studentami Politechniki, są zobowiązani do zapoznania się z zasadami BHP oraz wytycznymi w razie pożaru i wypadku, dostępnymi na stronie <https://tu.kielce.pl/start/uczelnia/bhp/>
11. Uczestnicy gwarantują, że poprzez wzięcie udziału w Wydarzeniu, tworząc rozwiązanie konkursowe, będą realizowali własną, indywidualną pracę twórczą. Tym samym deklarują, że proponowane systemy stworzą sami, bez zewnętrznej pomocy, a co za tym idzie - będą im przysługiwały wszelkie prawa własności intelektualnej do powstałych rozwiązań, jako efekty oryginalnej i własnej twórczości, nie ujawnionej wcześniej przez uczestników (w rozumieniu przepisów ustawy prawo własności przemysłowej), jak również, że prace konkursowe nie będą obciążone prawami osób trzecich i nie będą takich praw naruszać, w zakresie, o którym Organizator oraz Partner Wydarzenia nie będą poinformowani lub nie zostaną o tym fakcie uświadomieni.



12. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że w momencie przedstawienia swojego rozwiązania Organizatorowi, umożliwi im zapoznanie się z przygotowanymi koncepcjami i akceptuje wszelkie ryzyko z tym faktem związane, zwłaszcza w wypadku niewytypowania uczestnika jako zwycięzcy Hackathonu.
13. Uczestnik oświadcza, że przed datą ogłoszenia zwycięzców, nie wykorzysta przedstawionych podczas Wydarzenia rozwiązań, celem ich rozwinięcia i skomercjalizowania poza niniejszym Hackatonem, z pominięciem współpracy z Organizatorem.

VII. NAGRODY I WARUNKI UCZESTNICTWA

1. W wydarzeniu wyłoniona zostanie najlepsza praca stworzona przez Zespół, któremu przyznana zostanie nagroda główna o wartości 6000zł do równego podziału pomiędzy członków Zespołu. Nagrody ufundowane zostaną przez Sponsorów.
2. Kryteria oceny zadania przez Komisję przy ocenie zadania,
 - a. Komunikatywność;
 - b. Pomysłowość;
 - c. Samodzielność;
 - d. Dobre praktyki;
 - e. Reagowanie na feedback;
 - f. Efektywne, zakończone demo (prezentację);
 - g. Reagowanie na incydenty w trakcie demo;
 - h. Zgodność ze standardami danej technologii;
 - i. Spełnienie kryteriów akceptacji;
 - j. Przejrzystość kodu;
 - k. Skalowalność projektu;
 - l. Autoprezentacja;
 - m. Bezpieczeństwo aplikacji.
3. Przyznane zostaną również nagrody dodatkowe o wartości nie mniej niż 2 000,00 zł / zespół.
4. Zwycięzcom nie przysługuje prawo wymiany nagrody na gotówkę, równowartość pieniężną, ani jakąkolwiek nagrodę rzeczową innego rodzaju.
5. Zwycięzcy mogą zrzec się nagrody, ale w zamian nie przysługuje im żadnego rodzaju ekwiwalent.
6. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania Regulaminu od momentu ich zaakceptowania.
7. Udział w Hackathonie uczestnicy podejmują na własną odpowiedzialność.
8. Uczestnicy mają prawo opuszczenia miejsca Wydarzenia w każdej chwili oraz powrotu na jego teren w godzinach jego trwania.
9. Podczas prac konkursowych Uczestnik nie może wykorzystywać treści sprzecznych z prawem lub naruszających prawa osób trzecich.
10. Na miejsce Wydarzenia zabrania się wnoszenia broni i innych przedmiotów niebezpiecznych dla innych uczestników, zwierząt, alkoholu, środków odurzających oraz nielegalnych substancji. Uczestnikom zabrania się zażywania i posiadania wspomnianych wyżej środków i substancji zarówno przed, jak i w trakcie Wydarzenia. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy dopuszczenia do udziału w Wydarzeniu osób, u których zostanie stwierdzone spożycie lub posiadanie jakichkolwiek środków odurzających lub nielegalnych substancji.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania Uczestnika, u którego stwierdzono, że nie posiada prawa do uczestnictwa w Wydarzeniu lub naruszył postanowienia Regulaminu w trakcie jego trwania.
12. Uczestnik ma obowiązek podporządkować się instrukcjom wydawanym przez Organizatora, zwłaszcza w sferze związanej z bezpieczeństwem organizacji wydarzenia.
13. Uczestnik zobowiązany jest do zabezpieczenia swoich urządzeń (m.in. sprzętu komputerowego) przed nieuprawnionym dostępem osób trzecich z wykorzystaniem sieci Internet np. poprzez instalację aktualnego oprogramowania antywirusowego oraz stosowanie unikatowych haseł o wysokim stopniu złożoności i podjęcie wszelkich rozsądnych działań w celu zapewnienia poufności tych haseł.



14. Uczestnik zobowiązany jest do:
 - a. przestrzegania Regulaminu,
 - b. rejestrowania zmian w repozytorium kodu nie rzadziej niż raz na 2 godziny,
 - c. korzystania z lokalu Organizatora w sposób zgodny z jego przeznaczeniem,
 - d. poszanowania mienia należącego do Organizatora, innych Uczestników oraz osób trzecich,
 - e. utrzymywania czystości stanowiska pracy,
 - f. niezwłocznego zgłaszania Organizatorowi wszelkich szkód i nieprawidłowości,
 - g. poszanowania zakazu palenia wyrobów tytoniowych, w tym nowatorskich wyrobów tytoniowych i papierosów elektronicznych w budynku Organizatora, w którym odbywa się Wydarzenie.
15. Uczestnik zobowiązuje się nie używać udostępnionej mu sieci bezprzewodowej w siedzibie Organizatora w sposób niezgodny z prawem, dobrymi obyczajami oraz nie wykorzystywać dostępu do sieci Internet do własnych celów komercyjnych. Zabrania się w szczególności:
 - a. przesyłania, pobierania i udostępniania treści które są niezgodne z prawem lub są przedmiotem ochrony prawno-autorskiej lub własności intelektualnej osób trzecich,
 - b. przesyłania lub udostępniania treści mogących naruszyć dobra osobiste, powszechnie obowiązujące przepisy prawa, lub treści o charakterze przestępczym w tym, w szczególności treści o charakterze pornograficznym, faszystowskim, rasistowskim,
 - c. masowego rozsyłania niezamówionych przez odbiorców treści o charakterze reklamowym lub handlowym (SPAM),
 - d. rozpowszechniania złośliwego oprogramowania (aplikacji, skryptów) i innych programów, mających szkodliwe, przestępcze lub złośliwe działanie w stosunku do innych użytkowników Internetu lub mogących uszkodzić urządzenia innych osób,
 - e. obciążania w znacznym stopniu pasma,
 - f. usiłowania uzyskania dostępu do zasobów sieciowych, do których Uczestnik nie jest uprawniony,
 - g. prób ominięcia zabezpieczeń stosowanych przy dostępie bezprzewodowym (tj. zmiana adresu IP nadanego przez serwer DHCP, stosowanie tuneli itp.)
 - h. korzystania z programów lub aplikacji P2P, torrentów,
 - i. dalszego udostępniania sygnału poprzez stosowanie repeaterów, routerów itp.
 - j. korzystania z sieci bezprzewodowej w sposób prowadzący do zakłócenia funkcjonowania systemów komputerowych i teleinformatycznych Organizatora lub innych Uczestników oraz podmiotów trzecich.

VIII. SPOSÓB WYŁONIENIA ZWYCIĘZCY

1. Wszystkie prace zespołów, biorących udział w Wydarzeniu, oceniane będą przez Komisję, w skład której wchodzi przedstawiciele Organizatora i Sponsorów i wybrani przez nich eksperci.
2. Komisję i jej członków powołuje Organizator w liczbie 4 członków. Skład Komisji zostanie ogłoszony najpóźniej w momencie rozpoczęcia Wydarzenia. Pomocniczo, przy pracach Komisji asystować będą mentorzy Hackathonu, których ocena również będzie miała wpływ na rozstrzygnięcia konkursowe.
3. Decyzja Komisji w przedmiocie oceny i wyboru laureatów Hackatonu są wiążące dla Organizatora.
4. Komisja dokona analizy prac zespołów i oceny ich rezultatów wybierając zwycięzcę Hackathonu niezwłocznie po prezentacjach, najpóźniej do 17.04.2024 do godz. 12:30.
5. Organizatorzy nabywają prawa do korzystania ze zwycięskiego rozwiązania na zasadzie niewyłącznej, nieodpłatnej licencji, z chwilą jego udostępnienia Organizatorom i Partnerowi w dowolnej formie (w tym poprzez przesłanie w formie ZIP) przez uczestników, na następujących polach eksploatacji:
 - a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu – wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego



- oraz techniką cyfrową; wprowadzanie do pamięci komputera (w tym flash, HDD, SSD, RAM, pamięć wirtualna), do systemów teleinformatycznych (w tym systemów cloud computing) w szczególności ich zwielokrotnianie poprzez dokonywanie zapisów na płytach CD, DVD, Blu-ray, innych nośnikach oraz w dowolnych formatach plików komputerowych;
- b. w zakresie rozpowszechniania utworu wewnątrz organizacji Organizatorów i Partnera – wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie, a także udostępnienie w taki sposób, aby pracownicy i współpracownicy Organizatorów i Partnera mieli do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
 - c. badanie i testowanie funkcjonowania rozwiązania bez żadnych ograniczeń;
 - d. wprowadzania do pamięci komputera, zapis czasowy i trwały oraz kopia takich zapisów; archiwizacja zapisów.

Przedmiotowa licencja obowiązuje na czas trwania Wydarzenia i w terminie 3 miesięcy po jego zakończeniu, jest nieograniczona terytorialnie, a ponadto, na potrzeby realizacji dalszych obowiązków i celów związanych z Wydarzeniem - w celach wewnętrznych, archiwalnych oraz szkoleniowych.

IX. DANE OSOBOWE

1. Poprzez wzięcie udziału w Hackathonie, uczestnik Wydarzenia oświadcza w szczególności, że zapoznał się z informacją dotyczącą przetwarzania jego danych osobowych przez Organizatora - przedstawioną poniżej, oraz że ma świadomość, iż podanie danych jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Wydarzeniu oraz otrzymania nagrody w przypadku zwycięstwa.
2. Dane uczestników mogą być wykorzystywane przez Organizatora zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych, Rozporządzeniem 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) w celach:
 - a. organizacji, w tym rejestracji w gronie uczestników Wydarzenia, wręczenia nagród i realizacji celów Hackathonu;
 - b. promocji Wydarzenia, w tym publikowania wyników, zdjęć i danych zwycięzców (do momentu wycofania zgody przez Uczestnika) oraz działań reklamowych i marketingowych związanych z działalnością Organizatorów;
 - c. ustalenia, ochrony, zabezpieczenia lub dochodzenia przez Organizatorów i innych uczestników roszczeń, ochrony osób i mienia przed ewentualnymi roszczeniami z nimi związanymi (na okres przedawnienia tychże roszczeń);
 - d. wypełnienie prawnie ciążących na Organizatorach obowiązków - związanych z nagrodą (m.in. obowiązki rachunkowe i podatkowe).
3. Podstawą prowadzenia wskazanych w ust. 2 działań, jest dobrowolna, wyraźna zgoda uczestników, która może zostać przez nich wycofana w każdym, dowolnym momencie.
4. Administratorem danych osobowych uczestników jest Organizator. Szczegółowe zasady przetwarzania danych osobowych przez Administratora znajdują się w Polityce Prywatności dostępnej pod linkiem: <https://tu.kielce.pl/start/uczelnia/rodo/>
5. Udział w Wydarzeniu oznacza wyrażenie zgody na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku oraz danych identyfikacyjnych Uczestnika w związku z promocją Hackatonu i w celach informacyjnych z nim związanych. Zdjęcia, filmy oraz nagrania audio wykonane podczas Wydarzenia, zawierające wizerunek uczestnika, mogą być wykorzystywane i rozpowszechniane w materiałach reklamowych Wydarzenia i Organizatora i Partnera (na stronach internetowych oraz portalach społecznościowych), bez ograniczeń terytorialnych, do momentu wycofania zgody.
6. Dane osobowe uczestników mogą zostać opublikowane w Internecie w celach o których mowa w ust. 5 powyżej. Oznacza to, że Administrator nie posiada kontroli nad tym, kto się z nimi zapozna oraz ewentualnie pobierze, ani w jakim celu to robi.



7. Administrator, w celu przygotowania, obróbki oraz publikacji materiałów będzie wspomagał się pomocą firm zewnętrznych takich jak fotograf, studio poligraficzne, drukarnia, kurierzy, podmioty świadczące usługi hostingu i dostawca poczty elektronicznej.
8. Uczestnicy posiadają prawo dostępu do treści swoich danych i uzyskaniu ich kopii, prawo do ich sprostowania, gdyby okazały się niekompletne lub błędne, prawo do wezwania Administratora do usunięcia danych osobowych lub ograniczenia ich przetwarzania, prawo do przenoszenia danych do innego Administratora oraz prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem. Uczestnikom przysługuje również prawo do wniesienia sprzeciwu wobec ich dalszego przetwarzania, a także prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych - w przypadku stwierdzenia, że przetwarzanie danych osobowych przez Administratora narusza przepisy RODO.
9. Podane dane osobowe przez uczestników nie posłużą do ich profilowania.

XI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator nie zapewnia jakiegokolwiek ubezpieczenia na życie, zdrowotnego lub od odpowiedzialności cywilnej z tytułu choroby, wypadku, odniesienia obrażeń, poniesienia śmierci lub jakichkolwiek strat bądź szkód, ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków, jakie mogą wystąpić w związku z obecnością i/lub uczestnictwem w Wydarzeniu. Uczestnikom rekomenduje się, jeżeli uznają to za stosowne, aby takie ubezpieczenie zakupili.
2. Organizatorzy mogą zmienić treść niniejszego Regulaminu w każdym czasie, pod warunkiem, że nie naruszy to prawa zwycięzcy do nabytej nagrody oraz mogą interpretować jego postanowienia w zakresie dopuszczonym przepisami prawa. Zmiany Regulaminu wchodzi w życie w dniu jego publikacji. Uczestnicy Hackathonu zostaną powiadomieni o zmianach w Regulaminie z odpowiednim wyprzedzeniem, umożliwiającym zapoznanie się z ich treścią i ewentualne odstąpienie od udziału w Hackathonie. W przypadku niezaakceptowania przez uczestnika nowych postanowień Regulaminu, ma on prawo odstąpić od udziału w Hackathonie bez jakichkolwiek konsekwencji z tego tytułu.
3. W razie sporów, które wyniknęły na podstawie niniejszego Regulaminu, ostateczne prawo decyzji i interpretacji przysługuje Organizatorowi.
4. W przypadku konieczności kontaktu w sprawie Hackathonu, należy kontaktować się na adres e-mail: b.lukawska@tu.kielce.pl

Kielce, 15.03.2024 r.