

# REGULAMIN

# Cloud Hackathon

---

Organizator - *Agencja Rozwoju Przemysłu*

Wykonawca - *Wrocławski Instytut Zastosowań Informacji Przestrzennej i Sztucznej Inteligencji*

## I. Wstęp

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą *EO Cloud Hackaton* (zwany dalej „**Hackathonem**”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Agencja Rozwoju Przemysłu w partnerstwie z Orange.
3. Wykonawcą Hackathonu jest Wrocławski Instytut Zastosowań Informacji Przestrzennej i Sztucznej Inteligencji z siedzibą we Wrocławiu, KRS: 418562.
4. Hackathon odbędzie się w dniach 25-26 czerwca 2017 r., w Centrum Zaawansowanych Materiałów i Technologii CEZAMAT, adres Poleczki 19, (00-001 Warszawa).
5. Hackathon jest wydarzeniem towarzyszącym Forum Satelitarnego 2017, które rozpocznie się 26 czerwca 2017 r. o godzinie 9.30.

## II. Zasady i warunki udziału

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnicy podczas Hackathonu tworzą prototypy rozwiązań technologicznych, korzystając z danych satelitarnych (zwane dalej „**Projektem**”) o dowolnym celu. Efektem prac powstałych w ramach projektu może być:

## REGULAMIN

# Cloud Hackathon

---

- a) aplikacja mobilna,
  - b) aplikacja webowa,
  - c) gra komputerowa,
  - d) gra na urządzenia mobilne,
  - e) strona internetowa,
  - f) narzędzia do wizualizacji,
  - g) inne technologiczne narzędzia i aplikacje.
4. Technologia wykonania Projektu jest dowolna. Warunkiem wzięcia udziału w klasyfikacji konkursowej jest jednak wykorzystanie platformy “EO Cloud” (<http://www.eocloud.eu/>), które będzie udostępniona na czas wydarzenia dla wszystkich uczestników. Dozwolone jest korzystanie z otwartego oprogramowania w powszechnie znanych i dostępnych językach programowania.
5. Prace w trakcie Hackathonu będą prowadzone w zespołach od 4 do 6 osób.
6. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie jest jednoznaczne z wyrażeniem przez uczestnika zgody na utrwalanie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, video i audio w celach promocyjnych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, bez wynagrodzenia.

### III. Zasady zgłoszenia

1. Rekrutacja uczestniczek i uczestników potrwa od dnia 15 czerwca 2017 r. do dnia 23 czerwca 2017 roku do godziny 23:59.
2. Udział w Hackathonie zgłaszać mogą osoby fizyczne - w zespołach za pośrednictwem strony internetowej podanej na plakacie wydarzenia,.
3. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne:
  - a) posiadające pełną zdolność do czynności prawnych,
  - b) posiadające wiedzę i umiejętności pozwalające na stworzenie Projektu.
4. Zespół musi zarejestrować się indywidualnie z podaniem nazwy zgłoszonego zespołu.

## REGULAMIN

# Cloud Hackathon

---

5. Zespół zgłasza się poprzez wypełnienie formularza tylko raz, wpisując przy tym wszystkie niezbędne dane każdego członka zespołu.
6. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:
  - a) Imię, nazwisko,
  - b) Rok urodzenia,
  - c) Adres e-mail,
  - d) Numer telefonu,
  - e) Nazwę uczelni,
  - f) Kierunek studiów,
  - g) Nazwa Zespołu,
  - h) Ilość osób w zespole (od 4 do 6),
  - i) Wskazanie zagadnienia, które będzie chciał rozwijać zespół,
8. Wypełnienie i przesłanie formularza rekrutacyjnego jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
9. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się na Hackathon.
10. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Wykonawca.
11. Każdy zespół zostanie poinformowany mailowo oraz telefonicznie (przedstawiciel zespołu) o pozytywnym bądź negatywnym przejściu rekrutacji.
12. Zakwalifikowani uczestnicy zostaną o tym fakcie poinformowani 24 czerwca 2017 r. do godziny 15:00.
13. Uczestnicy nie mogą tworzyć Projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
14. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.

## IV. Przebieg Hackathonu

## REGULAMIN

# Cloud Hackathon

---

1. Hackathon rozpocznie się dnia 25 czerwca 2017 r. o godzinie 18:00, a zakończy się dnia 26 czerwca 2017 r. około godziny 18:00 (wraz z zakończeniem Forum Satelitarnego)
2. Szczegółowy program Hackathonu zostanie wysłany każdemu zespołowi drogą mailową dnia 23 czerwca 2017 r.
3. Zakwalifikowani Uczestnicy rejestrują swój udział wpisując się na listę obecności pierwszego dnia Hackathonu.
4. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko w ramach jednego Zespołu.

### Uczestnikom zapewnia się:

- a) dostęp do platformy EO Cloud,
  - b) dostęp do internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi,
  - c) zasilanie elektryczne,
  - d) komputer dla każdego zespołu,
  - e) dostęp do wszelkich informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackatonu,
  - f) catering (co najmniej jeden ciepły posiłek dziennie oraz poczęstunek w trakcie trwania hackathonu).
5. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
  6. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników (nie dopuszcza się korzystania z pomocy zewnętrznej dostępnej innej niż zapewnionej przez Organizatora).

## V. Konkurs i nagrody

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych Projektów.
2. Najlepsze prace konkursowe zostaną nagrodzone według oceny komisji konkursowej.
3. Komisja konkursowa wybierze zwycięski zespół. Zespół ten, przedstawi

## REGULAMIN

# Cloud Hackathon

---

swój projekt na Forum Satelitarnym w formie 7-minutowej prezentacji, dnia 26 czerwca 2017 r. około godziny 15.20. Prezentacja będzie jednoznaczna z reklamą powstałego pomysłu/projektu przed:

- Zarządem ARP S.A.,
  - Wiceprezesem Rady Ministrów oraz Ministrem Nauki i Szkolnictwa Wyższego,
  - Prezesem Creotech Instruments S.A.,
  - Przedstawicielami GSA (European GNSS Agency),
  - Przedstawicielami ESRIN (European Space Agency),
  - Związkiem Pracodawców Sektora Kosmicznego,
  - WIZIPISI (Wrocławskim Instytutem Zastosowań Informatyki i Sztucznej Inteligencji),
  - Ministerstwem Rozwoju,
4. Zwycięski zespół otrzyma nagrody warte 5 000 złotych.

## VI. Komisja konkursowa

1. Organizator powoła Komisję konkursową, w skład której wejdą co najmniej po jednym przedstawicielu Organizatora oraz eksperci zewnętrzni.
2. Do zadań Komisji należy w szczególności wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i ewentualnych wyróżnień.
3. Decyzje Komisji mają charakter ostateczny.

## VII. Wybór laureatów

1. Po ukończeniu pracy Uczestnicy prezentują Projekt przed Komisją Konkursową.
2. Uczestnicy prezentują projekty w kolejności wskazanej przez Wykonawcę.
3. Prezentacja Projektu powinna trwać do **7 minut**.

## VIII. Prawa autorskie

1. Uczestnicy gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.

## REGULAMIN

# Cloud Hackathon

---

3. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne Projektów, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające naruszenia prawa autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.

### IX. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych udostępnionych przez Uczestników Hackathonu jest Organizator. Dane osobowe będą przetwarzane dla celów organizacji Hackathonu, prezentacji projektów oraz wydania przyznanych Nagród.
2. Uczestnicy mogą w każdej chwili uzyskać dostęp do swoich danych osobowych i żądać ich poprawienia, zmiany lub usunięcia (usunięcie danych przed terminem wydarzenia stanowi rezygnację z udziału w Hackathonie).

### X. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
3. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go.
4. Organizator nie zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
6. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator, Partner lub Wykonawca nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
7. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnik zobowiązuje się do stosowania Regulaminu, zrzekając się wszelkich roszczeń wobec Organizatora, Wykonawcy i Partnera.
8. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub ogólnie przyjętych zasad życia

## REGULAMIN

# Cloud Hackathon

---

społecznego w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.

9. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.
10. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
11. Uczestnik odpowiada za szkody, jakie wyrządził w obiekcie organizacji wydarzenia.