



#hackjam.net

Regulamin

§ I. Wstęp

1. Niniejszy Regulamin określa tryb i zasady, na jakich odbywa się wydarzenie łączące service jam z hackathonem pod nazwą *hackjam.net* zwane dalej „Wydarzeniem”.
2. Podczas Wydarzenia odbędzie się ocena i wybór najlepszego projektu stworzonego w trakcie Wydarzenia oraz wręczone zostaną wyróżnienia połączone z upominkami rzeczowymi.
3. Motywami przewodnimi Wydarzenia są tematy opisane w § III, ust. 2.
4. Wydarzenie organizowane jest przez Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie w partnerstwie z Raiffeisen Bank Polska S.A., Microsoft, Pizza Portal. Organizator zastrzega sobie prawo do zaangażowania innych podmiotów w organizację Wydarzenia, w tym sponsorów.
5. Wydarzenie organizowane jest w dniach 18-20 września 2015 r. na terenie kampusu Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie przy ul. Wóycickiego 1/3, budynek Auditorium Maximum.
6. Technologia wykonania projektu w ramach Wydarzenia jest dowolna.
7. Podczas Wydarzenia wykorzystywane będą techniki projektowania produktów i usług charakterystyczne dla sesji service jam, tzn. metody kreatywne wspomagające tworzenie produktów i usług z uwzględnieniem potrzeb użytkownika.
8. Wydarzenie organizowane jest na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie i zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

§ II. Zasady i warunki uczestnictwa

1. Udział w Wydarzeniu jest bezpłatny, dobrowolny i otwarty.
2. Uczestnikiem Wydarzenia może zostać każda osoba pełnoletnia zainteresowana technologiami mobilnymi posiadająca adekwatną do specyfiki hackathonu wiedzę i umiejętności w tym m.in. z zakresu programowania aplikacji mobilnych i/lub projektowania graficznego (zwana dalej „Uczestnikiem”). W Wydarzeniu mogą uczestniczyć wyłącznie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnej.



3. Uczestnikami mogą być pracownicy Organizatora, Partnerów oraz Sponsorów, ale ich projekty nie będą brane pod uwagę przy wyborze najlepszego projektu.
4. Organizator jest uprawniony do wykluczenia z udziału w Wydarzeniu Uczestnika znajdującego się pod wpływem środków odurzających, a także Uczestnika, którego zachowanie zakłóca przebieg Wydarzenia lub zagraża bezpieczeństwu, zdrowiu lub życiu pozostałych Uczestników.
5. Liczba Uczestników Wydarzenia ograniczona jest do 150 osób. O udziale decyduje kolejność zgłoszeń oraz prawidłowo wypełniony formularz zgłoszeniowy wysłany w regulaminowym terminie. Wysłanie zgłoszenia po wyznaczonym terminie lub nieprawidłowo wypełnionego kwestionariusza wyklucza z uczestnictwa w Wydarzeniu, a na to miejsce wchodzi kolejna osoba z listy spełniająca kryteria. Zgłoszenia z Listy Rezerwowej kwalifikują się do udziału w Wydarzeniu również w sytuacji, gdy zakwalifikowany Uczestnik zrezygnuje z uczestnictwa.
6. Zgłoszenie uczestnictwa następuje poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego umieszczonego na stronie internetowej wydarzenia (hackjam.net) w okresie od 17.08.2015 od godz. 00:00 do 17.09.2015 r. do godz. 16:00. Rejestrujący się Uczestnik otrzymuje potwierdzenie rejestracji niezwłocznie, tj. w ciągu 24 godzin od chwili wysłania zgłoszenia. Tylko otrzymanie potwierdzenia rejestracji uprawnia do udziału w Wydarzeniu.
7. W przypadku nieotrzymania potwierdzenia, o którym mowa w pkt 6, należy niezwłocznie wysłać wiadomość informującą o braku potwierdzenia na adres e-mail: go@hackjam.net.
8. Podanie danych osobowych w formularzu rejestracyjnym jest dobrowolne. Niepodanie danych osobowych uniemożliwia zarejestrowanie się na Wydarzeniu. Uczestnik jest zobowiązany do podania w trakcie rejestracji prawdziwych, aktualnych i kompletnych danych. Niespełnienie tego wymogu uprawnia Organizatora do wykluczenia takiej osoby z udziału w Wydarzeniu.
9. Warunkiem dokonania rejestracji (otrzymania potwierdzenia rejestracji) i uczestnictwa w Wydarzeniu jest zaakceptowanie Regulaminu przez Uczestnika oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie, o którym mowa w par. VIII niniejszego Regulaminu.
10. Organizator i partnerzy zastrzegają sobie prawo wykorzystania w formie prezentacji do celów promocyjnych i analitycznych powstałych w trakcie Wydarzenia aplikacji, a także do prezentowania ich wraz z informacjami o autorach danej aplikacji na wszelkich polach eksploatacji, za każdym razem z podaniem źródła pochodzenia.
11. Warunkiem uczestnictwa w Wydarzeniu zarejestrowanego Uczestnika jest przybycie i potwierdzenie swojej obecności oraz weryfikacja danych z formularza zgłoszeniowego w pierwszym dniu Wydarzenia przed jego rozpoczęciem. Weryfikacja odbywać się będzie w oparciu o zgłoszenie ze strony (hackjam.net). Pod rygorem niedopuszczenia do udziału w Wydarzeniu, osoba uczestnicząca w Wydarzeniu jest zobowiązana do wylegitymowania się dokumentem potwierdzającym tożsamość zawierającym zdjęcie. Niestawiennictwo zarejestrowanego uczestnika do godz. 17:45 dn. 18.09.2015 r. jest traktowane przez Organizatora jako rezygnacja z uczestnictwa w Wydarzeniu.



12. Informację o rozpoczęciu naboru Uczestników Organizator, Partnerzy oraz Sponsorzy upowszechniają za pomocą własnych kanałów informacyjnych (strony www, media społecznościowe, mailing do zainteresowanych osób i instytucji itp.).
13. W Wydarzeniu mogą wziąć udział zespoły złożone z minimum czterech, a maksymalnie sześciu Uczestników.
14. Wszyscy członkowie zespołu muszą zarejestrować się indywidualnie za pomocą formularza rejestracyjnego. W formularzu należy podać nazwę zespołu – z zastrzeżeniem sytuacji opisanej w pkt. 15.
15. Dopuszcza się możliwość tworzenia zespołów na początku Wydarzenia w wyznaczonym przez Organizatora terminie. Zespoły utworzone na początku Wydarzenia nazwane są zespołami ad-hoc.
16. Uczestnik może pracować podczas Wydarzenia tylko nad jednym projektem.

§ III. Przedmiot imprezy

1. Przedmiotem Wydarzenia jest stworzenie dowolnej aplikacji lub jej prototypu w zespołach w czasie określonym w harmonogramie Wydarzenia i tematyce zgodnej z motywem przewodnim.
2. Uczestnicy mają do wyboru dwa motywy przewodnie projektowanej aplikacji składające się z trzech kategorii:
 - a) zdrowie, finanse, technologia;
 - b) edukacja, finanse, technologia.
3. Projektowane aplikacje powinny tematycznie uwzględniać każdą z kategorii w motywie przewodnim.

§ IV. Przebieg

1. Wydarzenie rozpocznie się dnia 18 września 2015r. (o godz.: 18.00) i zakończy się dnia 20 września 2015 r. (przewidywany czas zakończenia godz. 16.00). Potwierdzenie przybycia uczestników odbędzie się w dniu 18 września 2015 r. w godzinach 17.00-18:00.
2. Program Wydarzenia zostanie opublikowany na stronie internetowej hackjam.net do 17 sierpnia 2015 r. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian harmonogramu.
3. Organizator zapewnia:
 - a) dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi;
 - b) zasilanie elektryczne;
 - c) wsparcie merytoryczne mentorów posiadających adekwatne kompetencje;
 - d) wyżywienie w ograniczonym zakresie.



4. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnego sprzętu oraz innych niezbędnych do udziału w Wydarzeniu narzędzi. Uczestnicy mogą korzystać z powszechnie dostępnych narzędzi, źródeł danych, fragmentów kodu źródłowego, bibliotek z zastrzeżeniem korzystania z nich w sposób zgodny z prawem oraz podania źródła i typu licencji.
5. Organizator i partnerzy zastrzegają, że udostępnione Użytkownikom systemy i programy komputerowe nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Wydarzeniu.

§ V. Ocena i wybór najlepszego projektu

1. Uczestnicy tworzą Projekty od podstaw w czasie trwania Wydarzenia. W ramach danego projektu niedozwolone jest przygotowywanie fragmentów kodu przed Wydarzeniem (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych bibliotek). Organizator rezerwuje sobie prawo do sprawdzenia czy cały kod aplikacji (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych bibliotek) został stworzony w ramach Wydarzenia.
2. Aplikacje nie muszą powstawać w językach natywnych. Dozwolone jest korzystanie z technologii frameworków typu Cordova, Unity oraz podobnych – aplikacja musi działać na urządzeniu mobilnym.
3. Uczestnicy zobowiązani są umieścić wyniki prac z sesji Service Jam w serwisie devpost.com do godziny 4:00 w sobotę 19 września 2015. Adres, pod którym należy umieszczać wyniki prac to <http://sj.hackjam.net.devpost.com>.
4. Kod musi być przechowywany z wykorzystaniem publicznego systemu kontroli wersji takiego jak <http://github.com> lub podobnego. Organizator pozostawia dowolność w kwestii wyboru systemu Uczestnikom.
5. Zakończenie etapu kodowania to godzina 10:00 w niedzielę, 20 września 2015r. Każdy zespół, który chce ubiegać się o tytuł najlepszego projektu zobowiązany jest do godziny 10:00 20 września 2015 r. przesłać poprzez serwis devpost.com prezentację rozwiązania w formacie PDF (maksymalnie 3 slajdy) oraz link do systemu kontroli wersji zawierający wypracowane rozwiązanie. Adres, pod którym należy umieszczać prace to <http://hackjam.net.devpost.com>.
6. Zespół, który chce ubiegać się o tytuł najlepszego projektu zobowiązany jest zademonstrować Projekt przed Jury.
7. Uczestnicy będą prezentować Projekty zgodnie z kolejnością ich przesłania na platformę devpost.com.



8. Podczas prezentacji zespoły pokazują aplikacje, które wykonały w ramach Wydarzenia z wykorzystaniem emulatorów, telefonów lub tabletów. Prezentacje, które nie zawierają przynajmniej fragmentu działającego prototypu nie będą oceniane.
9. Ocenie nie podlegają również projekty, które nie zostały zgłoszone poprzez platformę devpost.com.
10. Oceny projektów dokona Jury składające się z minimum 8 przedstawicieli: Organizatora, Sponsorów i Partnerów Wydarzenia.
11. Aby formalnie zacząć ubiegać się o tytuł najlepszego projektu, przedstawiciel zespołu musi pojawić się na scenie w czasie przewidzianym przez harmonogram w ostatnim dniu Imprezy i zaprezentować wypracowany podczas Wydarzenia projekt.
12. Maksymalny czas na prezentację projektu przed Jury (20 września 2015 od 10:30) wynosi 3 minuty dla każdego zespołu.
13. Na ocenę projektu składa się w 20% ocena mentorów i ekspertów części service jamowej wg kryteriów: ocena identyfikacji interesariuszy w definicji usługi, definicje możliwych scenariuszy usługi, weryfikacja scenariuszy użycia, sekwencjonowanie działań i ról interesariuszy, definicja logicznej i organizacyjnej struktury usługi, ocena jakości reprezentacji usługi włączając w to ocenę fizycznych elementów reprezentacji (np. papierowych prototypów), uwzględnienie w prototypie rozwiązania wyników testów i badań, oraz w 80% ocena części hackathonowej wg kryteriów: zgodność z tematyką Wydarzenia, innowacyjność, potencjał biznesowy, potencjał społeczny, UX i design, funkcjonalność, wykorzystane technologie oraz jakość demo.
14. W skład Jury wchodzi minimum 8 przedstawicieli Organizatora, Partnerów i Sponsorów. Organizator i Partnerzy wymienieni w § I ust. 4 mają prawo do wyznaczenia po 2 przedstawicieli, a Sponsorzy po 1 przedstawicielu, którzy zasiądą w Jury.
15. Członkowie Jury indywidualnie oceniają projekty poprzez przyznanie punktów w skali od 1 do 10 za każde ze wskazanych w punkcie 13 kryteriów. Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych w ramach wszystkich kryteriów.
16. Ocena końcowa danego projektu jest średnią arytmetyczną z ocen przyznanych przez członków Jury, przy czym do oceny nie uwzględnia się dwóch skrajnych sum punktów, tj. najwyższego i najniższego.
17. W przypadku gdy projekty otrzymają tę samą liczbę punktów, o wyborze najlepszego decyduje ponowne głosowanie, w ramach którego członkowie Jury wyłonią laureatów.
18. Jury przedstawia wyniki głosowania 20 września 2015 o godz. 15.00.



19. Jury zobowiązane jest do przygotowania pisemnego protokołu z przebiegu prowadzonych działań Jury w terminie do 7 dni od daty zakończenia Wydarzenia.
20. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
21. Zgłoszony do oceny projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników.
22. Nie dopuszcza się korzystania z pomocy zewnętrznej.
23. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie Jury zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia audytu powstałego projektu.

§ VI. Nagrody

1. Laureaci Wydarzenia wyłonieni przez Jury otrzymają nagrody ufundowane przez Sponsorów lub Partnerów.
 - a) Nagroda za zajęcie 1. miejsca dla zespołu zorganizowanego
 - b) Nagroda za zajęcie 1. miejsca dla zespołu ad-hoc
2. Nagrody, o których mowa w pkt 1 będą przyznane w postaci pieniężnej – 6000 zł (słownie: sześć tysięcy złotych) dla zespołu zorganizowanego i zespołu ad-hoc.
3. Nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inną nagrodę.
4. Uczestnik, któremu została przyznana nagroda, nie może przenieść praw do przyznanej mu nagrody na osoby trzecie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo odebrania tytułu nagrody rzeczowej uczestnikowi, który podał nieprawdziwe lub niepełne dane osobowe. Organizator zastrzega sobie prawo nie przyznania nagrody, jeśli którykolwiek z członków zwycięskiego zespołu podał nieprawdziwe lub niepełne dane osobowe.
6. W sytuacji, gdy jakość przedstawionych prac uniemożliwi wybór zwycięskiego zespołu w którejś z kategorii, Organizator zastrzega sobie prawo nie przyznania nagród, o których mowa w pkt a) i b) lub przyznania dwóch nagród w kategorii dla zespołów zorganizowanych lub dwóch nagród w kategorii dla zespołów ad-hoc.
7. Oprócz nagród określonych w par. VI.2 członkowie nagrodzonego zespołu otrzymają także dodatkowe nagrody pieniężne w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego Laureatów z tytułu otrzymanej nagrody, tj. równowartość 11,11% wartości nagrody przypadającej poszczególnemu Laureatowi, którą sponsor przeznacza na zapłatę podatku.
8. Każdy z Uczestników Wydarzenia otrzyma Certyfikat Udziału wystawiony przez Organizatora i Partnerów.
9. Nagrody są wydawane przez Sponsorów lub Partnerów – nagroda dla zespołu zorganizowanego przez Raiffeisen Bank Polska S.A., zaś dla zespołu ad-hoc przez LuxSoft Polska sp. z o.o..



10. Nagrody będą wydane w postaci pieniężnej i będą wypłacone na rachunek wskazany przez nagrodzony zespół w formie pisemnej, wedle wzoru stanowiącego załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu. Nagroda, o której mowa w ust. 7 będzie wypłacona bezpośrednio do właściwego organu podatkowego.
11. Wypłata nagrody na wskazany przez zespół rachunek stanowi realizację obowiązku wypłaty nagrody wobec wszystkich członków nagrodzonego zespołu.
12. Organizator, Partnerzy i Sponsorzy mogą przyznać dodatkowe wyróżnienia dla Uczestników połączone z upominkami rzeczowymi.

§ VII. Własność intelektualna

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i projektów stworzonych podczas Wydarzenia pozostają Uczestnicy.
2. Uczestnik oświadcza, że zrealizowany podczas Wydarzenia projekt jest jego autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich.
3. 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 Wydarzenia.
4. Uczestnik poprzez uczestnictwo w Wydarzeniu udziela Organizatorowi, Partnerom i Sponsorom zgody na utrwalanie jego wizerunku na materiałach foto i video oraz rozpowszechnianie go w celach promocyjnych na dowolnym polu eksploatacji bez ograniczeń czasowych ani terytorialnych na czas nieokreślony i nieodpłatnie.
5. Uczestnik udziela Organizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Wydarzenia dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych na czas nieokreślony i nieodpłatnie.

§ VIII. Dane osobowe

1. Dane osobowe przekazane Organizatorowi przez Uczestników będą przez niego przetwarzane wyłącznie na potrzeby Wydarzenia i w celach promocyjnych. Nie będą udostępniane osobom trzecim poza Partnerami Wydarzenia.
2. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z powszechnie obowiązującymi w tej materii przepisami prawa, w szczególności przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 1997 r. Nr 133, poz. 883 z późn. zm.).



3. Każdy Uczestnik ma prawo wglądu, poprawiania, uzupełniania, aktualizowania, żądania zaprzestania przetwarzania jego danych osobowych, w tym w szczególności uzyskania informacji w zakresie o jakim mowa w art. 32 ustawy o ochronie danych osobowych.
4. Administratorem danych osobowych jest Organizator.

§ IX. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Wydarzenia będzie dostępny od momentu rozpoczęcia naboru Uczestników na stronie internetowej hackjam.net.
2. Regulamin niniejszy jest jedynym dokumentem określającym zasady organizacji i przebiegu Wydarzenia.
3. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu do momentu rozpoczęcia Wydarzenia.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności ani żadnych konsekwencji wynikających z odwołania lub odłożenia Wydarzenia w czasie a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
5. Zgłaszając udział w Wydarzeniu i biorąc w nim udział, Uczestnik bezwarunkowo podporządkowuje się postanowieniom niniejszego Regulaminu i akceptuje je, zrzekając się roszczeń prawnych i majątkowych wobec Organizatora i współuczestników.
6. Naruszenie przez Uczestników Wydarzenia któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub dobrych obyczajów w związku z uczestnictwem w Wydarzeniu upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Wydarzenia oraz powoduje utratę ewentualnego prawa do nagrody rzeczowej.