

Regulamin konkursu „Twój Start-up – Twoja przyszłość”

Sztuczna Inteligencja. Biznesowy sztos.

Wprowadzenie:

1. Konkurs „Twój Start-up – Twoja przyszłość” organizowany jest z inicjatywy Parku Naukowo-Technologicznego w Ełku (zwanego dalej „Organizatorem”) pod honorowym patronatem Prezydenta Miasta Ełk w celu animacji rozwoju ełckiej przedsiębiorczości. Konkurs ma za zadanie wyłonić i nagrodzić zwycięzców w kategorii ‘Sztuczna inteligencja. Biznesowy sztos’. Składać się będzie z wydarzenia głównego hackathonu i szkolenia poprzedzającego hackathon.
2. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się konkurs pod nazwą “Hackathon Twój Startup twoja Przyszłość 2024” (dalej zwany „Hackathonem” lub „Wydarzeniem”).
3. Organizatorem wydarzenia jest Park Naukowo-Technologiczny w Ełku, ul. Podmiejska 5, 19-300 Ełk. Partnerem wydarzenia jest Fundacja CODE:ME, Aleja Wojska Polskiego 41, 80-268 Gdańsk.
4. Warunkiem udziału w Hackathonie jest zgłoszenie chęci udziału w wydarzeniu poprzez wypełnienie formularza dostępnego na stronie internetowej www.technopark.elk.pl.
5. Ilość miejsc jest ograniczona do 40 uczestników. Rekrutacja uczestników zakończy się po wyczerpaniu miejsc.
6. Celem Hackathonu jest edukacja i rozwój umiejętności w zakresie sztucznej inteligencji (AI) i programowania. Uczestnicy, wykorzystując swoją pomysłowość, kreatywność oraz narzędzia AI, będą pracować nad projektami, które rozwiązują wyzwania biznesowe. Hackathon może stać się platformą do nawiązywania kontaktów, wymiany pomysłów oraz potencjalnej współpracy pomiędzy uczestnikami, co może prowadzić do rozwoju przyszłych projektów biznesowych lub technologicznych.
7. Wszystkie pomysły realizowane w ramach hackathonu muszą wpisywać się w cel wydarzenia opisanego w niniejszym Regulaminie.
8. Hackathon prowadzony jest stacjonarnie w siedzibie Parku Naukowo-Technologicznego w Ełku, a także zdalnie przy pomocy dedykowanej platformy, w przypadku gdy warsztaty organizowane będą w trybie online.
9. Uczestnik przystępując do Hackathonu powinien zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu. Zapis na wydarzenie jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu.
10. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w nim zasad jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Wydarzeniu.

Definicje:

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. Serwis – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym www.technopark.elk.pl zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiającą zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika.
2. Platforma - platforma Discord - usługa internetowa oparta na chmurze zawierająca zestaw narzędzi i usług służących współpracy zespołowej, przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach hackathonu, kontaktu między uczestnikami, mentorami, organizatorami itp. podczas trwania hackathonu.
3. Uczestnik – osoba biorąca udział w Hackathonie. Uczestnikami hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych oraz osoby

niepełnoletnie (osoby od 16 roku życia, są zobowiązane do dostarczenia pisemnej zgody opiekuna prawnego na uczestnictwo w hackathonie). Osoby których życie społeczno-gospodarcze toczy się na terenie miasta Elk (zamieszkanie, zameldowanie, studia, praca zawodowa na terenie Elku itp.).

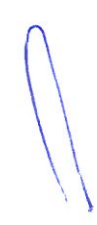
Zgłoszenia:

1. Nabór prowadzony jest za pomocą formularza online dostępnego na stronie www.technopark.elk.pl i prowadzony jest od 01.10.2024 r. do 31.10.2024 r. do godz. 23:59.
2. Organizator nie pobiera opłat z tytułu rejestracji. Uczestnictwo w konkursie jest nieodpłatne.

Przebieg hackathonu:

1. Hackathon będzie trwał do 8 godzin i odbędzie się w sobotę w Parku Naukowo-Technologicznym w Elku. Planowany termin wydarzenia to listopad/grudzień 2024. Dokładna data zostanie podana do 15 listopada 2024 r.
2. W tygodniu poprzedzającym wydarzenie odbędą się warsztaty i spotkania przygotowujące, z których uczestnicy mogą, ale nie muszą skorzystać.
3. Udział w hackathonie jest dobrowolny i wymaga zarejestrowanie się poprzez formularz aplikacyjny dostępny na stronie www.technopark.elk.pl
4. Każdy uczestnik dostanie dostęp do Platformy online, na której odbywać się będą spotkania, warsztaty, konsultacje z mentorami oraz praca nad projektami. Każda z grup otrzyma dostęp do osobnego pokoju oraz przestrzeni wspólnej online.
5. Hackathon złożony jest z elementów, które umożliwią: pracę twórczą, rywalizację, korzystanie ze wsparcia mentorów oraz integrację uczestników.
6. Hackathon zostanie przeprowadzony zgodnie z harmonogramem umieszczonym na stronie internetowej wydarzenia.
7. Udział w niektórych częściach Hackathonu (to jest: rozpoczęcie, spotkania z mentorem oraz zamknięcie) jest obowiązkowy. Udział w innych jego częściach jest dobrowolny.
8. Hackathon nie promuje i nie zezwala na tworzenie rozwiązań, które w jakikolwiek sposób naruszają standardy bezpieczeństwa lub wykorzystują słabości oprogramowania. Wszystkie budowane rozwiązania muszą pozostawać w zgodzie z regulacjami prawnymi oraz powszechnie akceptowanymi standardami etycznymi.

Udział w hackathonie w charakterze uczestnika:

1. Uczestnictwo w Hackathonie wymaga spełnienia kryteriów zdefiniowanych w ramach niniejszego Regulaminu.
 2. Do uczestnictwa w wydarzeniu zapraszamy wszystkich pasjonatów technologii, innowatorów, programistów, grafików, UX designerów i każdego komu bliska jest idea wykorzystania sztucznej inteligencji do rozwoju biznesu.
 3. Uczestnicy zgłaszają chęć udziału w hackathonie za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie internetowej www.technopark.elk.pl . Zgłoszenie uczestnictwa wymaga wypełnienia wszystkich pól formularza zgłoszeniowego.
 4. Przed wysłaniem formularza rejestracji, Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu i Polityki Prywatności. Wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego oznacza akceptację Polityki Prywatności Hackathonu oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatorów Hackathonu celem obsługi uczestnictwa w Hackathonie i właściwego przygotowania wirtualnego środowiska.
 5. Wszystkie osoby chcące wziąć udział w hackathonie muszą przejść przez proces indywidualnej rejestracji. Każdy członek zespołu musi zostać zarejestrowany.
- 

6. Każdy uczestnik otrzyma szeroki zakres wsparcia, na który składa się:

1. Mentoring technologiczny wiodących ekspertów.
2. Mentoring tematyczny doświadczonych osób.
3. Wsparcie w zakresie wykorzystania Platformy.
4. Możliwość wzięcia udziału w dedykowanych warsztatach przygotowujących do hackathonu oraz spotkaniach podczas jego trwania.
7. Uczestnicy połączą się w zespoły składające się z minimum 2 osób, maksymalnie 5 osób.
8. Zmiana grupy w trakcie trwania hackathonu jest możliwa jedynie za zgodą wszystkich jej członków.
9. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania regulaminu oraz ogólnie przyjętych zasad Hackathonu.
10. Organizator dąży do tego, by forma wydarzenia nie wykluczała osób ze względu na zasady dostępności: miejsce, gdzie będzie się odbywać wydarzenie jest dostępne dla osób niepełnosprawnych ruchowo.

Inne osoby zaangażowane w realizację hackathonu

Mentorzy:

1. Mentorami są osoby specjalizujące się w danym temacie. Zadaniem Mentorów w czasie Hackathonu jest wsparcie Uczestników, udzielanie porad, naprowadzanie na właściwe rozwiązania oraz udzielanie odpowiedzi na ich pytania.
2. Każdy zespół otrzyma możliwość skorzystania ze wsparcia mentorów – ekspertów z dziedziny technologii i biznesu, których wiedza i doświadczenie pozwolą zbudować mu rozwiązanie maksymalizujące wykorzystanie dostępnych zasobów.
3. W trakcie hackathonu wyznaczono godziny, w których grupy odbędą konsultacje mentorskie. Każda z grup może również skorzystać z pomocy mentora poza wyznaczonymi godzinami, za jego zgodą.
4. Konsultacje z mentorami odbywać się będą za pośrednictwem Platformy lub stacjonarnie, gdy dani mentorzy będą fizycznie na miejscu.

Jury:

1. W skład jury wejdą przedstawiciele organizatorów oraz partnerów wydarzenia.
2. Organizator oświadcza, iż wszyscy członkowie jury związani są Deklaracją o bezstronności i poufności.
3. Projekty będą oceniane na podstawie prezentacji, której czas nie powinien przekraczać 5 minut + 3 minuty na pytania jury.
4. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury, wybieranego przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem finałowych prezentacji

Wirtualna przestrzeń hackathonu:

1. Podstawowym rozwiązaniem technologicznym wykorzystywanym podczas hackathonu do komunikacji i pracy nad projektami będzie platforma Discord.
2. Każdy z uczestników otrzyma bezpłatny dostęp do platformy na czas trwania wydarzenia.
3. Każdy z uczestników hackathonu otrzyma instrukcję korzystania z platformy w zakresie niezbędnym do udziału w hackathonie.

Ocena projektów i nagrody:

1. Ocenie podlegać będą projekty stworzone podczas hackathonu (także te, nad którymi prace rozpoczęto wcześniej) i wpisujące się w jego misję. Warunkiem przystąpienia do konkursu projektów jest zaprezentowanie wyników swojej pracy podczas prezentacji.
2. Nie będą oceniane projekty, które przed rozpoczęciem Hackathonu, w całości lub w części, wykorzystywane były do celów komercyjnych.
3. Komisja Oceniająca wybierze zwycięzcę z puli prawidłowo zgłoszonych do oceny projektów. Ostateczne ogłoszenie wyników konkursu nastąpi podczas Hackathonu.
4. Uczestnicy hackathonu wspólnie wybiorą projekt, który otrzyma „wyróżnienie publiczności”
5. Organizatorzy przewidują nagrody dla zwycięzców. Za zajęcie I, II, III miejsca dla zespołu bon o wartości 4000 PLN, 2000 PLN, 1000 PLN na zakup sprzętu elektronicznego.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przyznania dodatkowych wyróżnień niezależnie od przyznania nagród głównych.

Własność Intelektualna:

1. Wypracowany przez zespoły w trakcie Hackathonu projekt jest ich własnością.
2. Organizatorzy nie roszczą sobie praw do projektów stworzonych w trakcie Hackathonu.
3. Organizatorzy nie zapewniają zespołom biorącym udział w Hackathonie ochrony prawnej wygenerowanej przez nich projektów.
4. Uczestnicy muszą być autorami lub współautorami wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu. Uczestnicy biorą na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
5. Uczestnicy przyjmują na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, a powstałych w związku ze zgłoszonym projektem.
6. Za zgodą twórców, wybrane projekty mogą być wykorzystane i promowane przez Organizatora lub jego partnera oraz rozwijane w kolejnych edycjach konkursu. W takim przypadku forma współpracy będzie uregulowana odrębną umową.

Przetwarzanie danych osobowych

Zgodnie z 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 (Rozporządzenie) informujemy, że poniższe informacje są niezbędne do zapewnienia rzetelności i przejrzystości przetwarzania przez nas danych osobowych:

- 1) Administratorem danych osobowych jest Park Naukowo-Technologiczny w Ełku - jednostka budżetowa Gminy Miasta Ełk z siedzibą w Ełku: 19-300 Ełk, ul. Podmiejska 5.
 - 2) Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych możliwy jest pod adresem: ido@technopark.elk.pl.
 - 3) Dane osobowe przetwarzane będą dla potrzeb realizacji Konkursu oraz umowy na czas jej trwania oraz na czas związany z ewentualnym dochodzeniem spraw w postępowaniu sądowym oraz dla wykonania zobowiązań publicznoprawnych, zgodnie z ich przeznaczeniem, czasem trwania oraz ustawowym okresem archiwizacji.
 - 4) Podstawą prawną przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit a, b, c, f w/w Rozporządzenia.
- 

5) Odbiorcami danych osobowych będą wyłącznie podmioty uprawnione do rozliczania i kontroli działalności Administratora, podmioty świadczące na rzecz Administratora (o ile przedmiot umowy dotyczy takiego zakresu) usługi prawne, bankowe za pomocą których dokonywana jest płatność świadczeń wynikających z niniejszej umowy, firmy hostingowe dostarczające usługi poczty elektronicznej na rzecz Zleceniobiorcy, operatorzy telekomunikacyjni świadczący usługi teleinformatyczne na rzecz Administratora Danych Osobowych oraz Fundacja CODE:ME (współorganizator, partner merytoryczny wydarzenia).

6) Każdy, którego dane dotyczą ma prawo do żądania od Administratora danych osobowych dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.

7) Każdy, którego dane dotyczą ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

8) Dane nie podlegają profilowaniu ani automatyzacji.

9) Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie.

3. Każdy uczestnik konkursu, akceptując warunki Regulaminu, wyraża zgodę na publikację swojego wizerunku w relacji z wydarzeniem, materiałach prasowych, marketingowych związanych z konkursem w celu informacji i promocji itp. Dotyczy to także swojego znaku towarowego.
4. W trakcie Hackathonu Organizator ma prawo do wykonywania zdjęć oraz nagrywania filmów na potrzeby ich wykorzystania w środkach masowego przekazu (TV, radio, Internet, prasa) oraz w celach dokumentacyjnych, promocyjnych i marketingowych Organizatora, partnerów i sponsorów konkursu oraz innych podmiotów wskazanych przez Organizatora.

Rejestracja przebiegu Hackathonu:

1. Organizator i Partnerzy Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk dla celów dokumentacji, a także promocji i reklamy wydarzenia. W związku z tym wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z momentem rozpoczęcia się wydarzenia online, a zgoda obowiązuje do momentu jej wycofania.
2. Zezwolenia nie wymaga rozpowszechnianie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza.

Postanowienia końcowe:

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty odbycia się Hackathonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
2. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany zapisów niniejszego Regulaminu na każdym etapie trwania konkursu. Ostateczna interpretacja zapisów Regulaminu należy do Organizatora.
3. Regulamin wchodzi w życie w dniu 01.10.2024 r.



Agnieszka Piotrowicz

