

Regulamin Hackathonu HackEmotion 2024

§ 1

1. Celem Hackathonu jest przygotowanie aplikacji wspomagającej rozpoznawanie emocji na podstawie twarzy i sylwetki ciała.
2. Organizatorem Hackathonu jest Instytut Informatyki na Wydziale Nauk Ścisłych i Technicznych Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach.
3. Hackathon odbędzie się w dniach 11-12 kwietnia 2024 r. w Instytucie Informatyki, ul. Będzińska 39 w Sosnowcu.

§ 2

Zasady udziału w Hackathonie

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnikami Hackathonu mogą być wyłącznie studenci UŚ, którzy potwierdzili chęć udziału w przedsięwzięciu poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego pod adresem: <https://formularze.us.edu.pl/site/index/819>
3. Rejestracja internetowa uczestników Hackathonu odbędzie się w terminie do 20 marca 2024 do godz. 24.00. Termin może ulec przedłużeniu ze strony Organizatora.
4. Formularz zgłoszeniowy będzie zawierał następujące dane:
 - 1) Adres e-mail,
 - 2) Imię i nazwisko uczestnika,
 - 3) Numer telefonu,
 - 4) Liczba pozostałych członków w zespole,
 - 5) Imiona i nazwiska pozostałych członków zespołu,
 - 6) Nazwa wydziału,
 - 7) Kierunek studiów,
 - 8) Rok studiów,
 - 9) Rodzaj studiów,
 - 10) Opis specjalnych potrzeb umożliwiających udział osób z niepełnosprawnością,
 - 11) Oświadczenie o akceptacji regulaminu,
 - 12) Oświadczenie o prawdziwości danych,
 - 13) Zgoda na przetwarzanie danych osobowych.

5. Osoby zakwalifikowane do udziału w Hackathonie, tj. wpisane na listę uczestników, zostaną powiadomione przez Organizatorów na wskazany w formularzu zgłoszeniowym adres e-mail.
6. W przypadku, gdy liczba zgłoszeń jest większa niż liczba miejsc o kwalifikacji uczestników decydują Organizatorzy Hackathonu.
7. Uczestnicy Hackathonu, w celu potwierdzenia swojej tożsamości, wchodząc do miejsca imprezy zobowiązani będą do okazania dokumentu tożsamości ze zdjęciem.
8. Organizatorzy nie pokrywają i nie zwracają kosztów udziału w Hackathonie ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
9. Prace w trakcie Hackathonu prowadzone będą w Zespołach od 1 do 5 osób. Każda z osób będzie uczestnikiem jednego Zespołu.
10. Projekty przygotowane w ramach prac Zespołu nie mogą być sprzeczne z prawem, zasadami współżycia społecznego oraz nie mogą naruszać praw osób trzecich.
11. Uczestnicy zakłócający przebieg Hackathonu i/lub nie stosujący się do regulaminu bądź poleceń Organizatorów mogą zostać wyproszeni z wydarzenia.

§ 3

Przebieg Hackathonu

1. Hackathon rozpocznie się o godzinie 10.00 dnia 11 kwietnia 2024, zakończy o godzinie 12.00 dnia następnego. Pierwsze dwie godziny będą przeznaczona na wprowadzenie, następnie będzie czas 24 godzin na praktyczną realizację zadania. Po zakończeniu Hackathonu odbędzie się prezentacja projektów, ocena i wręczenie nagród.
2. Uczestnicy powinni mieć ze sobą własny komputer/laptop oraz możliwość podłączenia go do sieci wi-fi.
3. W trakcie oceny zespoły będą prezentować projekty w kolejności wskazanej przez Organizatorów.
4. Organizatorzy Hackathonu zapewnią uczestnikom nieodpłatnie:
 - 1) miejsce do pracy (stolik i krzesła);
 - 2) dostęp do Internetu;
 - 3) napoje (kawa, herbata, woda), przekąski oraz obiad.
5. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy osobiste pozostawione bez opieki, zgubione lub skradzione podczas Hackathonu.
6. Przygotowane podczas Hackathonu oprogramowanie musi być autorstwa członków Zespołów i nie może naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.

7. Uczestnicy Hackathonu udzielają Organizatorom zgody na wykorzystanie stworzonego oprogramowania i plików źródłowych w celu dalszego jego rozwoju, udostępnianie osobom trzecim oraz wykorzystanie w ramach innych projektów.
8. W przypadku niewykorzystania przez Organizatorów oprogramowania w żaden sposób, nie przysługują wobec Organizatorów żadne roszczenia.

§ 4

Dane osobowe i wizerunek

1. Administratorem danych osobowych uczestników Hackathonu HackEmotion 2024 jest Uniwersytet Śląski w Katowicach, reprezentowany przez Rektora. Lokalnym Administratorem danych osobowych jest Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach – Instytut Informatyki.
2. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych uczestników wydarzenia jest art. 6 ust. 1 lit. a, e rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej RODO).
3. Pełna klauzula informacyjna RODO znajduje się pod internetowym formularzem zgłoszeniowym.
4. Podczas wydarzenia, w celu przygotowania aplikacji wspomagającej rozpoznawanie emocji na podstawie twarzy i sylwetki ciała mogą zostać wykorzystane zdjęcia lub materiały audiowizualne z wizerunkiem uczestników wydarzenia. Wykorzystane w tym celu zdjęcia i materiały audiowizualne nie będą powiązane z danymi osobowymi umożliwiającymi jednoznaczną identyfikację osób fizycznych.

§ 5

Zasady oceniania i przyznawania nagród

1. Prace, które powstaną w trakcie Hackathonu będą oceniane przez Jury, według wymaganych kryteriów:
 - 1) innowacyjność,
 - 2) społeczna użyteczność,
 - 3) potencjał biznesowy,
 - 4) design i funkcjonalność,
 - 5) łatwość wdrożenia,
 - 6) zaawansowanie w realizacji pracy.
2. Jury oceni prace, które powstaną w trakcie Hackathonu na podstawie:
 - 1) Bieżącej obserwacji pracy Zespołów podczas trwania Hackathonu.
 - 2) Prezentacji prac, które powstaną w trakcie Hackathonu, stworzonych przez Zespoły. Dla każdej prezentacji będzie dodatkowo przeznaczony czas na pytania od Jury i odpowiedzi.
3. Nagrodą dla zwycięskich Zespołów w Hackathonie są nagrody pieniężne, których wysokość została przedstawiona w poniższej tabeli.

Liczba osób w zespole	I nagroda (PLN)	II nagroda (PLN)
1	1 x 2000	1 x 1500
2	2 x 1500	2 x 1000
3	3 x 900	3 x 600
4	4 x 700	4 x 500
5	5 x 600	5 x 400

4. Nagroda zostanie wypłacona członkom zwycięskich Zespołów na numer rachunku bankowego podany przez uczestnika.
5. Organizator nie przewiduje możliwości odwołania się od decyzji Jury.
6. Wartość nagrody przyznanej każdemu z laureatów konkursu nie przekroczy kwoty 2000,00 PLN. Zgodnie z art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r., nagroda jest wolna od podatku dochodowego od osób fizycznych.
7. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania dodatkowych nagród rzeczowych dla uczestników Hackathonu.
8. Organizator zastrzega sobie możliwość nieprzyznania nagrody pieniężnej w przypadku niewypełnienia postanowień regulaminu.

§ 6

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
3. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizatorzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
4. Osoby uczestniczące w Hackathonie ponoszą odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez siebie w miejscu organizacji Hackathonu.