

§ 1

Regulamin wydarzenia Hackathon w biurze Keywords Studios

1. **Hackathon** jest wydarzeniem przygotowanym przez Uniwersytet Śląski we współpracy z partnerem Keywords Studios, które odbędzie się **15.11.2024 17:30- 16.11.2024 20:00**. Celem wydarzenia jest przygotowanie aplikacji wspomagającej rozpoznawanie emocji na podstawie twarzy i sylwetki ciała.
2. **Miejsce wydarzenia:** Biuro Keywords Studios, adres: Zabrska 17 bud A1, piętro 9, Katowice
3. **Organizatorem wydarzenia jest** Uniwersytet Śląski-Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych, ul. Będzińska 39, 41-200 Sosnowiec
4. **Partnerem wydarzenia jest** Keywords Studios- Sperasoft Poland Sp. z o.o. Oddział w Katowicach, ul. Na Kozłowie 27, 30-664 Kraków, NIP – 6793108964, Regon – 361017311
5. **Uczestnikiem** Hackathonu są osoby, które potwierdziły chęć udziału w przedsięwzięciu poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego pod adresem: <https://formularze.us.edu.pl/hackemotion>. Rejestracja internetowa uczestników Hackathonu odbędzie się w terminie od xxx do 11 listopada 2024 do godz. 24.00. Termin może ulec przedłużeniu ze strony Organizatora.

§ 2

Rejestracja i identyfikacja uczestników

1. Każdy uczestnik, aby uzyskać dostęp do przestrzeni Hackathonu, musi zgłosić się do recepcji Keywords Studios w dniu 15.11.2024 o godzinie 17:15. Recepcja znajduje się pod adresem Keywords Studios, Global Office Park, w budynku A1 na parterze, ulica Zabrska 17, 40-083 Katowice.
2. Uczestnicy zobowiązani są do wypełnienia formularzy: **listy gości** (w której akceptują regulamin PPOŻ) oraz **dokumentu NDA** (umowa o zachowaniu poufności).
3. Po dopełnieniu formalności każdy uczestnik otrzymuje **kartę dostępu** do przestrzeni biurowej, która umożliwia poruszanie się po wyznaczonej strefie. Karty dostępu należy używać przy każdym wejściu i wyjściu z biura na każdym z punktów kontroli dostępu.
4. Karty dostępu nie mogą być udostępniane osobom trzecim. W razie jej zgubienia lub uszkodzenia, należy niezwłocznie zgłosić ten fakt upoważnionym przedstawicielom organizatora i partnera.

§ 3

Dostęp do przestrzeni i zasady przebywania w biurze

1. **Dostęp do biura** mają wyłącznie zapisani uczestnicy, uprawnieni przedstawiciele organizatora i partnera wydarzenia oraz pracownicy Keywords Studios. Przyrowadzanie osób postronnych, które nie są zarejestrowane jako uczestnicy, organizatorzy, lub pracownicy Keywords Studios jest zabronione.
2. Uczestnicy mogą poruszać się **wyłącznie po strefie oznaczonej jako „Green Zone” zlokalizowanej na 9. piętrze**.

3. **Zakaz wstępu** do pomieszczeń zamkniętych oraz do przestrzeni na innych piętrach biura.
4. Wstęp na 9. piętro dla uczestników Hackathonu będzie tylko możliwy za pomocą **wind Low Rise** (po lewej stronie głównego holu na poziomie 0).

§ 4

Nadzór nad przestrzeganiem regulaminu

1. Podczas trwania Hackathonu nadzór nad przestrzeganiem regulaminu sprawują obecni na miejscu uprawnieni przedstawiciele organizatora Uniwersytetu Śląskiego i partnera z Keywords Studios.
2. Uprawnieni przedstawiciele są upoważnieni do reagowania na wszelkie naruszenia regulaminu, a w przypadku poważnych naruszeń mogą podjąć decyzję o usunięciu uczestnika z wydarzenia.

§ 5

Dostęp do sieci i zasoby informatyczne

1. Uczestnikom udostępniona zostanie **dedykowana sieć Wi-Fi**, odizolowana od głównej infrastruktury firmy. Wszelkie próby włamania do sieci wewnętrznej firmy będą się wiązały z poważnymi konsekwencjami w tym prawnymi.
2. Hasło do sieci Wi-Fi zostanie udostępnione uczestnikom w dniu wydarzenia.
3. Zabronione jest wykorzystywanie sieci w celach niezgodnych z prawem, próby włamania do wewnętrznej infrastruktury firmy oraz wszelkie działania mogące zagrozić bezpieczeństwu IT.
4. **Zakaz dostępu do infrastruktury IT firmy:** Uczestnicy nie mają prawa korzystać ani uzyskiwać dostępu do zasobów wewnętrznych firmy, takich jak serwery, bazy danych czy systemy operacyjne.

§ 6

Zasady korzystania ze sprzętu firmowego

1. Uczestnicy są zobowiązani do obchodzenia się należytą starannością ze sprzętem partnera.
2. Za wszelkie zniszczenia spowodowane nieprawidłowym używaniem sprzętu uczestnik ponosi odpowiedzialność.

§7

Bezpieczeństwo i zachowanie

1. Na terenie hackathonu obowiązuje **zakaz spożywania alkoholu, używek oraz jakichkolwiek substancji psychoaktywnych**.
2. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad współżycia społecznego, w szczególności **zakazuje się szerzenia mowy nienawiści** oraz wszelkich form dyskryminacji.
3. Należy stosować się do poleceń uprawnionych przedstawicieli organizatora i partnera oraz zgłaszać wszelkie przypadki naruszeń regulaminu lub sytuacje awaryjne na miejscu.

§ 8

Bezpieczeństwo systemów IT

1. **Zakaz działań destrukcyjnych:** Uczestnicy nie mogą przeprowadzać działań takich jak próby włamań, ataki typu DDoS, inżynieria wsteczna czy inne działania mogące zagrozić bezpieczeństwu infrastruktury IT firmy.
2. **Monitorowanie:** Firma zastrzega sobie prawo monitorowania aktywności sieciowej na wydzielonej infrastrukturze IT, aby zapewnić bezpieczeństwo.

§ 9

Zasady używania urządzeń osobistych (BYOD)

1. Uczestnicy mogą korzystać z własnych urządzeń, jednak są zobowiązani do zabezpieczenia ich przed potencjalnym zagrożeniem złośliwym oprogramowaniem. Zalecane jest posiadanie aktualnego oprogramowania zabezpieczającego (antywirus, firewall) oraz aby ich urządzenia były zabezpieczone hasłami.
2. Zabrania się instalowania nielegalnego oprogramowania lub naruszania licencji oprogramowania.

§ 10

Odpowiedzialność za naruszenia

1. W przypadku naruszenia zasad regulaminu lub działań mogących zagrażać bezpieczeństwu IT partnera, uczestnik zostanie niezwłocznie usunięty z wydarzenia
2. Za poważne naruszenia Keywords Studios może podjąć kroki prawne, włącznie z dochodzeniem odszkodowania za wyrządzone szkody.

§ 11

Zgłaszanie problemów i wypadków

1. W razie pytań, sytuacji awaryjnych, problemów technicznych lub usterek, należy niezwłocznie zgłosić to uprawnionym przedstawicielom obecnym na miejscu.

§ 12

Postanowienia końcowe

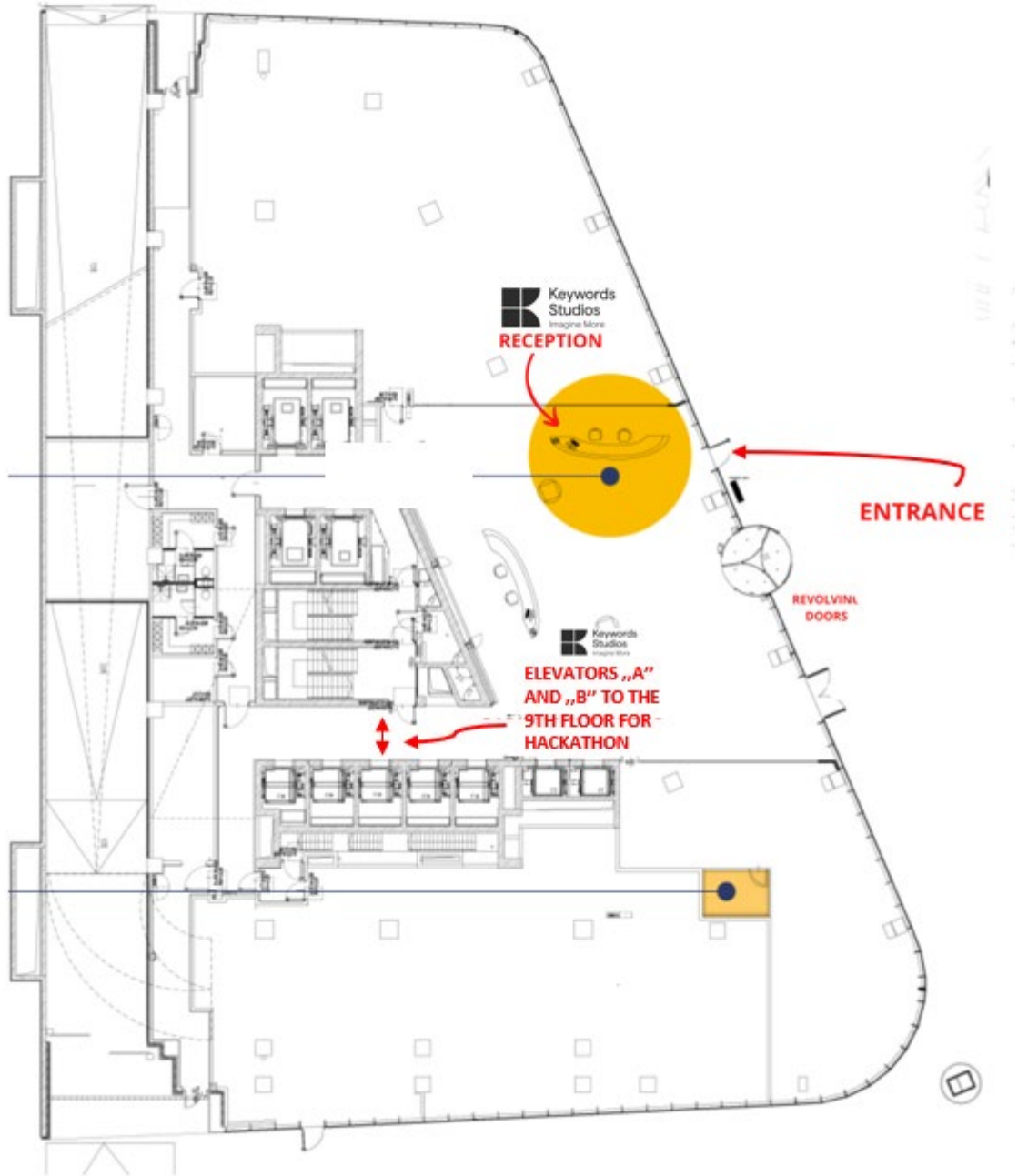
1. Przystąpienie do hackathonu jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
2. Regulamin obowiązuje przez cały czas trwania wydarzenia i może zostać uzupełniony lub zmieniony przez organizatora lub partnera w uzasadnionych przypadkach.

§ 13

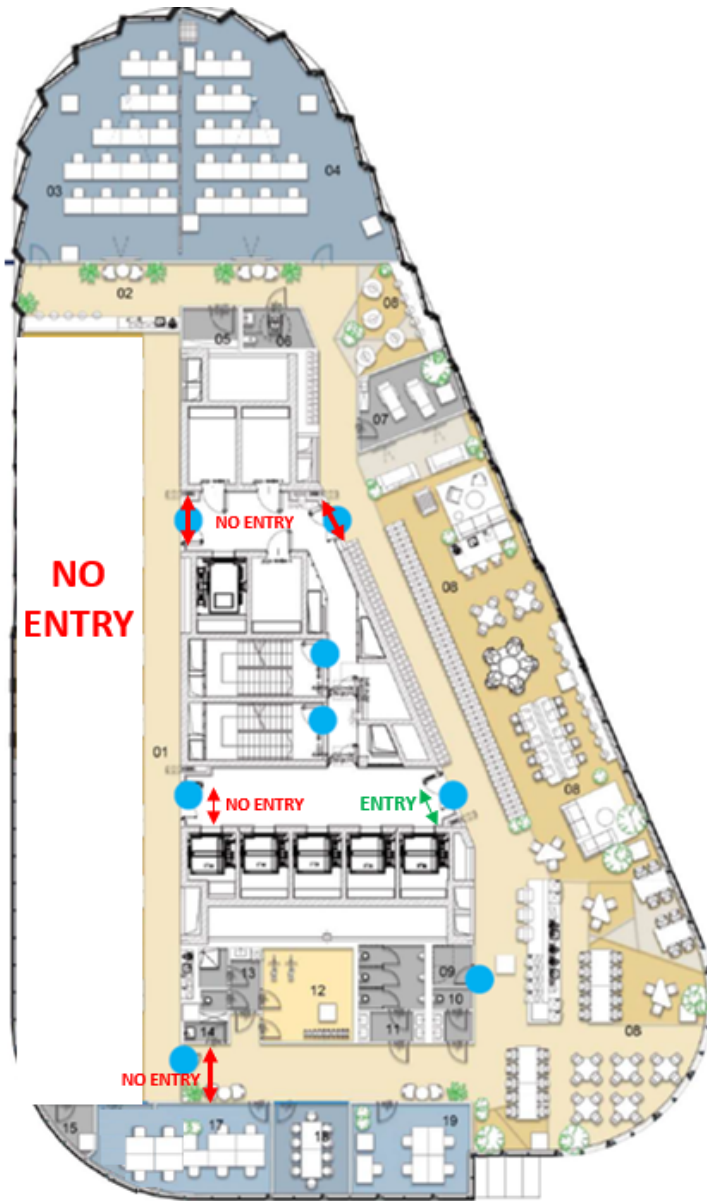
Mapy pomieszczeń

1. Mapa parteru z oznaczeniem recepcji i wind.
2. Mapa piętra 9 z oznaczeniem strefy Hakathonu.

1.



2.



- | | |
|----|-----------------------------------|
| 01 | <u>Closed area</u> |
| 02 | <u>Coffee point</u> |
| 03 | <u>Hackathon room</u> PAST |
| 04 | <u>Hackathon room</u> PIXEL GAMES |
| 05 | <u>Closed room</u> |
| 06 | <u>Accessible restroom</u> |
| 07 | <u>Mother's/ Zen room</u> |
| 08 | <u>Social zone</u> |
| 09 | <u>Closed room</u> |
| 10 | <u>Restroom for woman</u> |
| 11 | <u>Restroom for man</u> |
| 12 | <u>Closed room</u> |
| 13 | <u>Closed room</u> |
| 14 | <u>Closed room</u> |
| 15 | <u>Closed room</u> |
| 16 | <u>Closed room</u> |
| 17 | <u>Closed room</u> |
| 18 | <u>Hackathon room</u> FUTURE |
| 19 | <u>Closed room</u> |