

Regulamin Hackathonu 2025

§ 1

1. Celem Hackathonu jest
2. Organizatorem Hackathonu jest Instytut Informatyki na Wydziale Nauk Ścisłych i Technicznych Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, województwo śląskie,
3. Patronem Hackathonu jest Keywords Studios zarejestrowana jako Sperasoft Poland Sp. z o.o. Oddział w Katowicach, ul. Na Kozłowie 27, 30-664 Kraków, NIP – 6793108964, Regon – 361017311
4. Hackathon odbędzie się w dniach 21-22 listopada 2025 r.
5. Miejscem odbywania się Hackathon odbędzie Biuro Keywords Studios, ul. Zabrska 17, budynek A1, piętro 9.

§ 2

Zasady udziału w Hackathonie

6. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
7. Uczestnikami Hackathonu mogą być osoby, które potwierdziły chęć udziału w przedsięwzięciu poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego pod adresem
8. Rejestracja internetowa uczestników Hackathonu odbędzie się w terminie do Termin może ulec przedłużeniu ze strony Organizatora.
9. 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 uczelni, nazwa wydziału, kierunek studiów, rok studiów, rodzaj studiów – w przypadku osób studiujących,
 - 7) Miejsce pracy – w przypadku osób pracujących,
 - 8) Opis specjalnych potrzeb umożliwiających udział osób z niepełnosprawnością,
 - 9) Oświadczenie o akceptacji regulaminu,
 - 10) Oświadczenie o prawdziwości danych,
 - 11) 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 17:30 w dniu 21 listopada. Pierwsza godzina będzie przeznaczona na wprowadzenie, następnie będzie czas 20 godzin na praktyczną realizację zadania. Po zakończeniu Hackathonu odbędzie się prezentacja projektów, ocena i wręczenie nagród.
2. Uczestnicy muszą 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)
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.
 4. Organizator nie przewiduje możliwości odwołania się od decyzji Jury.
 5. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania dodatkowych nagród rzeczowych dla uczestników Hackathonu.

§ 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.