

# REGULAMIN

## Inicjatywy **Hey Gamers!**

### § 1

#### POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem inicjatywy **Hey Gamers!** dla studentów WSEI, zwanego dalej Inicjatywą, jest Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Św. Filipa 17, 31-150 Kraków, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Inicjatywa polega na zainspirowaniu do rozwoju zawodowego studentów, poprzez ufundowanie im wyjazdu na MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL GIER Pixel Heaven 2022 dn. 11.06.2022 do Warszawy. Studenci wysyłając zgłoszenia deklarują chęć udziału w inicjatywie.
3. Inicjatywa skierowana jest do studentów Wyższej Szkoły Ekonomii i Informatyki w Krakowie.

### § 2

#### CELE INICJATYWY

1. Zainspirowanie do działania studentów Wyższej Szkoły Ekonomii i Informatyki w Krakowie.
2. Inspirowanie i rozwijanie zainteresowań technologicznych studentów WSEI.
3. Wspieranie studentów zdolnych w rozwijaniu i poszerzaniu zainteresowań w obszarze nowych technologii.
4. Umożliwienie studentom analizy rynku pracodawców oraz nawiązania nowych kontaktów biznesowych poprzez udział w festiwalu.
5. Umożliwienie studentom możliwości rozmów z doświadczonymi mentorami.
6. Promowanie wiedzy z zakresu nowych technologii dzięki udziałowi w festiwalu.

### § 3

#### PRZEBIEG, WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Zgłoszenie do Inicjatywy przebiega następująco:
  - a. Warunkiem udziału jest przesłanie przez studentów na adres e-mailowy Organizatora ([parktechnologiczny@wsei.edu.pl](mailto:parktechnologiczny@wsei.edu.pl)) zgłoszenia zawierającego deklarację udziału studenta w Inicjatywie. Termin nadesłania formularzy upływa z dniem **01.06.2022 roku**.
  - b. Warunkiem uczestnictwa w inicjatywie jest posiadanie statusu studenta WSEI. Uczelnia finansuje udział w wydarzeniu 6 studentom oraz 2 opiekunom.
  - c. Przebieg kwalifikacji Uczestnika na wyjazd w ramach organizowanej inicjatywy:
    - Pierwszeństwo udziału w wyjeździe posiadają studenci, którzy otrzymują stypendium naukowe przyznane za rok 2020/2021
    - Kolejne zgłoszenia rozpatrywane są wg. kryterium - średniej ocen z semestru zimowego 2021/2022.
  - d. W przypadku kiedy na jedno miejsce przypadają 2 osoby o takiej samej średniej ocen, pierwszeństwo kwalifikacji posiada student, który wykazuje dodatkowe aktywności w ramach działalności Uczelni czyli przynależy do koła naukowego bądź samorządu studentów WSEI. W Inicjatywie może brać udział maksymalnie **6 studentów + 2 opiekunów**.
  - e. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody, wypadki i zdarzenia losowe, dotyczące zdrowia i życia Uczestników w trakcie trwania Inicjatywy.

### § 4

#### Terminy i miejsca

1. Zgłoszenie chęci uczestnictwa w inicjatywie należy zgłosić do 01.06.2022 r.
2. Uczestnicy informowani są o zakwalifikowaniu do uczestnictwa w Inicjatywie do dn. 02.06.2022 r.
3. Udział w Inicjatywie Hey Gamers! rozpocznie się wyjazdem do Warszawy na MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL GIER Pixel Heaven 2022, 11.06.2022r. Kończy się tego samego dnia.
4. MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL GIER Pixel Heaven 2022 11.06.2022r odbywa się w SOHO WARSZAWA: HALA 19 + B58 + CHONO LULU + TEREN ZEWNĘTRZNY, ul. Mińska 25, Warszawa

5. Harmonogram uczestnictwa w Inicjatywie:

- Do 01.06.2022 rejestracja zgłoszeń
- Do 02.06.2022 poinformowanie Studentów zakwalifikowanych do uczestnictwa w Inicjatywie
- 11.06.2022 – wyjazd do Warszawy z Krakowa na Festiwal
- 11.06.2022 - 9:00 – 18:00 – udział studentów w festiwalu
- 11.06.2022 – powrót do Krakowa

§ 5

DANE OSOBOWE I PRAWA UCZESTNIKÓW KONKURSU

1. Przystępując do Konkursu i akceptując niniejszy Regulamin Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie przez Organizatora jego danych osobowych. Dane będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia niniejszej Inicjatywy. Administratorem danych osobowych jest Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki z siedzibą w Krakowie, przy ul. Św. Filipa 17.
2. Uczestnicy wyrażają zgodę na przekazanie podmiotom współpracującym z Organizatorem ich danych osobowych, w tym adresów e-mail, oraz wizerunku utrwalonego podczas Inicjatywy i na wykorzystywanie ich w działaniach służących marketingowi, promocji i informowaniu o Konkursie i jej przyszłych edycjach.
3. Uczestnicy wyrażają zgodę na utrwalenie lub wykorzystanie ich wizerunku oraz zarejestrowanych materiałów z ich udziałem, w tym również udzielonych wywiadów, prezentacji oraz materiałów audiowizualnych ich autorstwa, treści przeprowadzonych wykładów, w działaniach marketingowych prowadzonych przez Organizatora.
4. Szczegółowe zasady przetwarzania danych osobowych zawarte są w Polityce prywatności opublikowanej na stronie internetowej Uczelni pod adresem: [wsei.edu.pl/polityka-prywatności/](http://wsei.edu.pl/polityka-prywatności/).
5. Uczestnicy nie otrzymują wynagrodzenia z tytułu wykorzystania wyżej wymienionych materiałów przez Organizatora.
6. Zgody mogą zostać w każdym czasie odwołane. W celu odwołania zgody należy wysłać wiadomość email na adres [parktechnologiczny@wsei.edu.pl](mailto:parktechnologiczny@wsei.edu.pl).
7. Odwołanie zgody na wykorzystanie wizerunku uczestnika może być cofnięte jedynie na przyszłość, co oznacza, że od momentu złożenia oświadczenia w tym zakresie, Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie nie może wykorzystywać wizerunku uczestnika, w tym rozpowszechniać go w żadnych materiałach oprócz tych, w których na moment złożenia oświadczenia o cofnięciu zezwolenia wizerunek został już wykorzystany.

8. W przypadku wykorzystania wizerunku tego uczestnika na stronach internetowych, należących do Wyższej Szkoły Ekonomii i Informatyki w Krakowie, w mediach społecznościowych i portalach internetowych – w innej formie niż określona w ust. wyżej, niniejsza zgoda może zostać cofnięta również ze skutkiem wstecznym, o ile nie naraża Wyższej Szkoły Ekonomii i Informatyki w Krakowie na szkodę lub o ile usunięcie materiałów wykorzystujących wizerunek nie jest nadmiernie utrudnione.
9. Wysyłając zgłoszenie Uczestnik oświadcza, że nie istnieją żadne przeciwwskazania, w tym dotyczące jego zdrowia, które mogłyby mieć wpływ na możliwość udziału w Inicjatywie (w szczególności choroby przewlekłe bądź wymagające zapewnienia specjalistycznej opieki medycznej bądź konieczność hospitalizacji) oraz, że jest w stanie pod względem zdrowotnym wziąć udział w Inicjatywie.
10. Osoby niepełnosprawne, które ze względu na stopień swojej niepełnosprawności mogą mieć problem z samodzielnym uczestnictwem w Inicjatywie, proszone są o przyście w towarzystwie osoby asystującej (opiekuna).
11. Opiekun osoby niepełnosprawnej, podobnie jak pozostali uczestnicy Inicjatywy, zobowiązany jest do akceptacji niniejszego regulaminu.
12. O przybyciu w towarzystwie opiekuna należy poinformować Organizatora drogą e-mailową do 3 dni od zarejestrowania się do udziału w Inicjatywie.
13. Zabrania się uczestniczenia w Inicjatywie osobom pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz ich spożywania w trakcie Konkursu.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody osobiste i majątkowe, które mogą wystąpić przed, w trakcie lub po zakończeniu Inicjatywy.

## § 7

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Podczas zapisu, uczestnicy składają oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Inicjatywie.
2. Uczestnicy Inicjatywy Hey, Gamers! zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia na inny termin Inicjatywy na skutek zajścia nadzwyczajnych okoliczności, jak również w przypadku zbyt małej ilości zgłoszonych do Inicjatywy osób.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane

na stronie internetowej Parku Technologicznego oraz na profilu Facebook WSEI. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 7 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom.

5. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Inicjatywy za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
6. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Inicjatywy decyduje Organizator.
- 7. Regulamin wchodzi w życie w dniu 23.05.2022 r.**