



REGULAMIN

Hackathonu: Algorithmic AI Hackathon

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Hackathonu – „ Algorithmic AI Hackathon”, zwanego dalej Konkursem, jest Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Św. Filipa 17, 31-150 Kraków, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Konkurs polega na realizacji zadania konkursowego podczas 10-godzinnego maratonu.
3. Konkurs skierowany jest do studentów WSEI.

§ 2

CELE KONKURSU

1. Rozwijanie zainteresowań i budowanie kompetencji informatycznych młodzieży.
2. Wyłanianie i wspieranie uczniów zdolnych w rozwijaniu i poszerzaniu zainteresowań informatycznych.
3. Zachęcanie studentów do rozpoznawania i rozwijania ich zainteresowań i uzdolnień.
4. Promowanie wiedzy z zakresu programowania.
5. Nawiązanie integracji, networking pomiędzy uczestnikami wydarzenia.

§ 3

PRZEBIEG, WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Zgłoszenie do konkursu przebiega następująco:
 - a. Warunkiem udziału jest wypełnienie i przesłanie przez drużynę formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie:
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScsx7J5kb-haSRI6X2wNb9O52ghfgFg-dwnm18H4iJungQpaQ/viewform>
 - b. Przy wypełnieniu formularza zgłoszeniowego, drużyna powinna wyznaczyć lidera zespołu - lider drużyny reprezentuje drużynę w kontaktach z organizatorem.
 - c. Formularze zgłoszeniowe należy wypełnić i przesłać najpóźniej do dn. 03.06.2024 roku.
 - d. Zespoły mogą liczyć od 1 do 3 osób.
 - e. W konkursie może brać udział minimalnie 4 zespoły - maksymalnie 10 zespołów. W przypadku nie osiągnięcia minimalnej liczby zespołów, organizator zastrzega sobie prawo do przesunięcia terminu lub odwołania Konkursu.
 - f. W przypadku przekroczenia limitu miejsc, liczy się kolejność zgłoszeń.
 - g. Uczestnik zobowiązany jest do zawiadomienia Organizatora (lub przekazać informację do obecnego wolontariusza) w przypadku odczucia zawrotów głowy, mdłości, silnego zmęczenia, bólu głowy lub innych niepokojących objawów.
 - h. Z zastrzeżeniem ogólnego obowiązku Organizatora do zapewnienia bezpieczeństwa na terytorium uczelni, Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody, wypadki i zdarzenia losowe, dotyczące zdrowia i życia uczestników w trakcie trwania Konkursu, a także za ewentualne uszkodzenie sprzętu.
 - i. Podczas trwania konkursu uczestnicy korzystają z własnego sprzętu. Organizator zapewnia uczestnikom dostęp do łącza Internetowego oraz zasilaczy.

- j. Organizator może wypożyczyć uczestnikom na okres trwania konkursu sprzęt: komputer, klawiatura, myszka, monitor - po wcześniejszym zgłoszeniu przez uczestnika takiej potrzebny. Należy zgłosić taką jako lider zespołu na maila: mparfieniuk@wsei.edu.pl. Odpowiedzialność za wypożyczony sprzęt spoczywa na uczestniku.
- k. W konkursie mogą wziąć udział jedynie osoby pełnoletnie posiadające status studenta WSEI.
- l. W trakcie trwania konkursu Organizator zapewnia ciepły posiłek oraz napoje - dostępne na czas trwania konkursu.

§ 4

TERMINY I MIEJSCA

1. Zgłoszenie uczestnictwa drużyny w konkursie należy przestać do 03.06.2024 roku.
2. Konkurs rozpoczyna się o godzinie 9:30, 8 czerwca 2024 i kończy o godzinie 19:30. Ogłoszenie wyników odbędzie się o godzinie 20:00.
3. Konkurs zostanie przeprowadzony w Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Św. Filipa 17, 31-150 Kraków.
4. Organizacja Konkursu:
08.06.2024
9:00 – 9:15 – Rejestracja
9:15 – 9:25 – Przygotowanie stanowisk
9:25 – 9:30 – Ogłoszenie szczegółów konkursu
9:30 – 19:30 – Programowanie
19:30 – 20:00 – Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród
20:00 – Koniec
5. Podczas rozpoczęcia części inauguracyjnej, uczestnikom zostaną przedstawione temat i szczegóły zadania konkursowego.
6. Na realizację zadania konkursowego przewidziane jest maksymalnie 10 godzin. Po zakończeniu czasu zaplanowanego drużyna przesyła swoją pracę do oceny w miejsce wskazane przez Organizatora zgodnie z instrukcją (udostępnionej zespołom w dniu konkursu)

§ 5

NAGRODY I OCENA PRAC

1. Ocenie zostają poddane projekty, które zostały przez uczestników zgrane do chmury (ONE DRIVE) udostępnionej przez Organizatora.
2. Projekty zostają ocenione przez jurorów po przesłaniu ich do chmury do godziny 19:30. Uczestnicy (członkowie danego zespołu) deklarują autorski projekt - podpisując odpowiednie oświadczenie informujące o tym, że przygotowany przez nich projekt nie został skopiowany z gotowych rozwiązań i nie został stworzony w części lub całości przy pomocy narzędzi sztucznej inteligencji. Oświadczenie to, ma na celu wyeliminowanie nieuczciwej konkurencji, kierowanie się zasadami fair play i nie posługiwanie się gotowymi już rozwiązaniami.
3. Wyniki zostają przedstawione na gali finałowej, podczas której zwycięskie zespoły zaprezentują swoją pracę.
4. Projekty będą oceniane wg. wcześniej ustalonych kryteriów: pomysł, zgodność z tematem, wydajność oraz jakość kodu rozwiązania. Każde kryterium może otrzymać od 0-25 pkt (łącznie 100 pkt)
5. Skład jurorski oceniający projekty zostanie przedstawiony na stronie internetowej konkursu.
6. Nagrody dla drużyn:
 - a. voucher zniżkowy na czesne na studiach magisterskich na kierunku Informatyka Stosowana (80% I semestr, 20% II semestr)
 - b. zestaw elektroniczny "SensorTile Box" przekazany przez firmę ST Microelectronics.
 - c. zestaw elektroniczny "SensorTile Development Kit" przekazany przez firmę ST Microelectronics.
7. W przypadku, gdy drużyna, składa się z wielu osób, razem z wgraniem programu konkursowego, uczestnicy grupy muszą wgrać plik tekstowy, który zawiera informację, która osoba z grupy będzie prawnym posiadaczem nagrody. Podzielenie nagrody pomiędzy sobą uczestnicy mogą uregulować prywatnie.
8. Pierwsza zwycięska drużyna z największą ilością zdobytych punktów otrzyma pulę nagród rzeczowych. Nagrodę otrzyma każdy członek zwycięskiego zespołu. Pula nagród do wygrania przedstawiona zostanie na stronie wydarzenia <https://parktechnologiczny.wsei.edu.pl/algorithmic-ai-Hackathon/>

9. W sytuacji, gdy kilka zespołów uzyska identyczną ilość punktów uprawniającą do otrzymania Nagrody Głównej, zostaną one zaproszone podczas Gali Finałowej do prezentacji swojego programu. Zwycięzca zostanie wyłoniony przez głosowanie publiczności. W razie równego rozkładu głosów ostateczną decyzję podejmuje Jury.
10. Wręczenie nagród nastąpi podczas gali finałowej w dniu 8 czerwca 2024 r.
11. Wyniki oraz zwycięskie projekty zostaną zaprezentowane na stronie internetowej Uczelni i Konkursu maksymalnie do tygodnia od zakończenia Konkursu.
12. Zwycięski projekt powinien zawierać informację o zwycięstwie w Algorithmic AI Hackathon wraz z umieszczeniem logo WSEI.

§ 6

DANE OSOBOWE 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 niniejszego konkursu. 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 Konkursu i na wykorzystywanie ich w działaniach służących marketingowi, promocji i informowaniu o konkursie i jej przyszłych edycjach oraz służących marketingowi sponsorów WSEI Game Jam.
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. Uczestnicy nie otrzymują wynagrodzenia z tytułu wykorzystania wyżej wymienionych materiałów przez Organizatora.

§ 7

WARUNKI OGÓLNE

1. Administratorem danych osobowych jest Organizator, tj. Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie z siedzibą przy ul. św. Filipa 17, 31-155 Kraków. Dane osobowe jury i uczestników wykorzystywane będą w celach opisanych w niniejszym regulaminie i w informacji udzielanej jury i uczestnikom podczas rejestracji, do czasu cofnięcia przez nich zgody na przetwarzanie ich danych osobowych.
2. Zgody mogą zostać w każdym czasie odwołane. W celu odwołania zgody należy wysłać wiadomość email na adres: mparfieniuk@wsei.edu.pl.
3. 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.
4. 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.
5. Szczegółowe zasady przetwarzania danych osobowych zawarte zostały w Polityce prywatności opublikowanej na stronie internetowej Uczelni pod adresem: wsei.edu.pl/polityka-prywatnosci/.
6. Wysyłając zgłoszenie uczestnik oświadcza, że nie istnieją żadne przeciwwskazania, w tym dotyczące jego zdrowia, które mogłyby mieć wpływ na możliwość udziału w Konkursie (w szczególności choroby przewlekłe bądź wymagające zapewnienia specjalistycznej opieki medycznej bądź konieczność hospitalizacji) oraz, że jest w stanie pod względem zdrowotnym wziąć udział w konkursie.
7. Uczestnik nie może dochodzić względem Organizatora żadnych roszczeń, związanych z pogorszeniem swego stanu zdrowia podczas trwania konkursu.

8. Osoby niepełnosprawne, które ze względu na stopień swojej niepełnosprawności mogą mieć problem z samodzielnym uczestnictwem w konkursie, proszone są o przyjęcie w towarzystwie osoby asystującej (opiekuna).
9. Opiekun osoby niepełnosprawnej, podobnie jak pozostali uczestnicy konkursu, zobowiązany jest do akceptacji niniejszego regulaminu.
10. O przybyciu w towarzystwie opiekuna należy poinformować Organizatora drogą e-mailową do 2 dni od zarejestrowania się na konkurs.
11. Zabrania się uczestniczenia w konkursie osobom pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz ich spożywania w trakcie konkursu.
12. Z zastrzeżeniem ogólnego obowiązku Organizatora do zapewnienia bezpieczeństwa na terytorium uczelni, Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody osobiste i majątkowe, które mogą wystąpić przed, w trakcie lub po zakończeniu Konkursu.

§ 8

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 konkursie.
2. Uczestnicy Konkursu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
3. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych uczestników, bądź zakłócają przebieg Konkursu zostaną zdyskwalifikowani z udziału w konkursie i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia na inny termin konkursu na skutek zajścia nadzwyczajnych okoliczności, jak również w przypadku zbyt małej ilości zgłoszonych do konkursu zespołów.
5. 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 Konkursu oraz na profilu Facebook Wyższej Szkoły Ekonomii i Informatyki w Krakowie. 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.
6. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Konkursu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
7. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Konkursu decyduje Organizator.
8. Regulamin wchodzi w życie w dniu 2.05.2024r.

Organizator:

Koło Naukowe Studentów AI Possibilities Lab

Park Technologiczny WSEI - Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie

www.wsei.edu.pl