



REGULAMIN

Hackathonu projektowania gier – WSEI HACK GAME

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem hackathonu projektowania gier – „WSEI HACK GAME”, zwanego dalej Konkursem, jest Fundacja Szkoła Medialna, ul. Piwna 27/9, 30-527 Kraków, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Współorganizatorem hackathonu jest Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Św. Filipa 17, 31-150 Kraków, jest to miejsce odbywania się hackathonu.
3. Konkurs polega na zaprojektowaniu podczas 12-godzinnego maratonu 1 autorskiej gry komputerowej.
4. Konkurs skierowany jest do uczniów szkół średnich z terenu województwa małopolskiego.

§ 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 szkół do rozpoznawania i rozwijania zainteresowań i uzdolnień uczniów.
4. Promowanie wiedzy z zakresu tworzenia gier komputerowych.
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 www wydarzenia: <https://wsei.edu.pl/wsei-hack-game/>.
 - b. O przyjęciu zgłoszenia decyduje kolejność zgłoszeń.
 - c. Zespoły mogą liczyć od 3 do 5 osób.
 - d. W przypadku zgłoszeń uczniów poniżej 16 r.ż. niezbędna jest zgoda rodzica/opiekuna prawnego do udziału w Hackathonie WSEI HACK GAME.
 - e. W konkursie może brać udział minimalnie 70 osób - maksymalnie 100 osób. W przypadku nie osiągnięcia minimalnej liczby uczestników, organizator zastrzega sobie prawo do przesunięcia terminu /odwołania hackathonu.
 - f. 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.
 - g. 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 Hackathonu, a także za ewentualne uszkodzenie sprzętu.
 - h. Podczas trwania konkursu uczestnicy korzystają z własnego sprzętu. Organizator zapewnia uczestnikom dostęp do łącza Internetowego oraz zasilaczy.



- i. Organizator może wypożyczyć uczestnikom na okres trwania konkursu sprzęt: komputer, klawiatura, myszka, monitor - po wcześniejszym zgłoszeniu przez uczestnika takiej potrzeby. Należy zgłosić taką jako lider zespołu wypełniając pole UWAGI w formularzu JESTEM LIDEREM. Odpowiedzialność za wypożyczony sprzęt spoczywa na uczestniku.
- j. W trakcie trwania konkursu Organizator zapewnia ciepły posiłek oraz napoje - dostępne na czas trwania konkursu w strefie chillu i gastro.

§ 4

TERMINY I MIEJSCA

1. Zgłoszenie uczestnictwa drużyny w konkursie należy przesać do **23/10/2023 roku.**
2. Konkurs rozpoczyna się o godzinie 8:30, 2 listopada 2023 roku (czwartek) i kończy o godzinie 20:00 tego samego dnia. Ogłoszenie wyników odbędzie się najpóźniej o godzinie 21:30.
3. Konkurs zostanie przeprowadzony w Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Św. Filipa 17, 31-150 Kraków, która jest Współorganizatorem wydarzenia.
4. Organizacja Konkursu:
02.11.2023
8:00 – 8:30 – Rejestracja
8:30 – 9:00 – Przygotowanie stanowisk
9:00 – 9:15 – Rozpoczęcie hackathonu – ogłoszenie tematu hackathonu
9:15 – 20:00 – opracowanie gry
20:00-20:15 - przesłanie gry do oceny | sprzątnięcie stanowisk
20:15-20:45 – oceny jurorów
20:45-21:30 – Ogłoszenie wyników + prezentacje zwycięskich zespołów
5. Podczas rozpoczęcia części inauguracyjnej, uczestnikom zostanie przedstawiony temat przewodni gry do zaprojektowania przez zespoły.
6. Na zaprojektowanie gry, przewidziane jest maksymalnie 11 godzin. Po zakończeniu czasu zaplanowanego drużyna przesyła swoją pracę do oceny w miejsce wskazane przez Organizatora zgodnie z instrukcją przesłania gry (udostępnionej zespołom w dniu eventu).

§ 5

NAGRODY I OCENA PRAC

1. Ocenie zostają poddane gry, które zostały przez uczestników zgrane do chmury (ONE DRIVE) udostępnionej przez Organizatora.
2. Gry zostają ocenione przez jurorów po przesłaniu ich do chmury w wyznaczonym na to czasie, uwzględnionym w planie wydarzenia: a. Uczestnicy (członkowie danego zespołu) deklarują autorski projekt gry - podpisując odpowiednie oświadczenie informujące o tym, że przygotowany przez nich projekt nie został skopiowany z gotowych gier (mowa zarówno o tematyce gry, wizualnej stronie, wykorzystanej grafice). 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. Gry będą oceniane wg. wcześniej ustalonych kryteriów: pomysł, zgodność z tematem, grafika, grywalność. Każde kryterium może otrzymać od 1-10 pkt (łącznie 40 pkt/gra)
5. Skład jurorski oceniający gry zostanie przedstawiony w dniu wydarzenia.
6. Każda gra może zostać nagrodzona maksymalnie 80 punktami.



7. 3 zwycięskie drużyny z największą ilością zdobytych punktów otrzymają pulę nagród rzeczowych. Nagrodę otrzyma każdy członek zwycięskiego zespołu.
8. W sytuacji, gdy kilka zespołów uzyska identyczną ilość punktów uprawniającą do otrzymania Nagrody Głównej, zostaną one zaproszone podczas Gali Finałowej do prezentacji swojej gry. Zwycięzca zostanie wyłoniony przez głosowanie publiczności. W razie równego rozkładu głosów ostateczną decyzję podejmuje Jury.
9. Wręczenie nagród nastąpi podczas gali finałowej w dniu 2 listopada 2023 r.
10. Wyniki oraz zwycięskie gry zostaną zaprezentowane na stronie internetowej Uczelni i Konkursu maksymalnie do tygodnia od zakończenia Konkursu.
11. Zwycięska gra powinna zawierać informację o zwycięstwie w WSEI HACK GAME - Hackathonie projektowania gier komputerowych 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 oraz Współorganizatora 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 oraz Fundacja Szkoła Medialna z siedzibą w Krakowie, ul. Piwna 27/9.
2. Uczestnicy wyrażają zgodę na przekazanie podmiotom współpracującym z Organizatorem i Współorganizatorem 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 lub Współorganizatora.
4. Uczestnicy nie otrzymują wynagrodzenia z tytułu wykorzystania wyżej wymienionych materiałów przez Organizatora lub Współorganizatora.

§ 7

WARUNKI OGÓLNE

1. Administratorem danych osobowych jest Organizator i Współorganizator, tj. Fundacja Szkoła Medialna, ul. Piwna 27/9, 30-527 Kraków oraz 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: ktokarz@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, Fundacja Szkoła Medialna, ul. Piwna 27/9, 30-527 Kraków oraz 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 Fundacji Szkoła Medialna oraz 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 Fundacji Szkoła Medialna lub Wyższej Szkoły Ekonomii i Informatyki w Krakowie na szkodę lub o ile usunięcie materiałów wykorzystujących wizerunek nie jest nadmiernie utrudnione.
5. Wysyłając zgłoszenie uczestnik oświadcza, że nie istnieją żadne przeciwwskazania, w tym dotyczące jego zdrowia, które mogłyby mieć wpływ na możliwość udziału w Hackathonie (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.
6. Uczestnik nie może dochodzić względem Organizatora żadnych roszczeń, związanych z pogorszeniem swego stanu zdrowia podczas trwania konkursu.
7. Osoby niepełnosprawne, które ze względu na stopień swojej niepełnosprawności mogą mieć problem z samodzielnym uczestnictwem w konkursie, proszone są o przyjsie w towarzystwie osoby asystującej (opiekuna).
8. Opiekun osoby niepełnosprawnej, podobnie jak pozostali uczestnicy konkursu, zobowiązany jest do akceptacji niniejszego regulaminu.
9. O przybyciu w towarzystwie opiekuna należy poinformować Organizatora drogą e-mailową do 2 dni od zarejestrowania się na konkurs.
10. Zabrania się uczestniczenia w konkursie osobom pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz ich spożywania w trakcie konkursu.
11. 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 Hackathonu 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 Hackathonu 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 Hackathonu oraz na profilu Facebook Wyższej Szkoły Ekonomii i Informatyki w Krakowie. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator informuje 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 Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.

7. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
8. Regulamin wchodzi w życie w dniu 17.10.2023 r.

Organizator: Fundacja Szkoła Medialna, ul. Piwna 27/9, 30-527 Kraków

Zgoda rodzica/opiekuna prawnego na udział ucznia w Hackatonie WSEI HACK GAME

**Oświadczenie podpisuje przedstawiciel ustawowy Uczestnika, który
ukończył / nie ukończył 16 lat (należy podkreślić właściwą odpowiedź)**

imię i nazwisko uczestnika _____

imię i nazwisko Rodzica _____

nazwa szkoły _____

Działając jako rodzic/opiekun prawny* wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w Hackatonie organizowanym w ramach Małopolskiego Festiwalu Programowania 2023 przez Fundację Szkoła Medialna we współpracy z Wyższą Szkołą Ekonomii i Informatyki, realizowanym przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.

Jednocześnie:

- a) oświadczam, że zapoznałam/em się z Regulaminem Hackatonu i akceptuję jego treść;
- b) wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka oraz wyrażam zgodę na publikowanie na stronie internetowej organizatora (www.malopolskakoduje.pl) imienia i nazwiska oraz nazwy szkoły mojego dziecka na liście finalistów i laureatów konkursu;
- c) wyrażam zgodę na wykorzystanie wizerunku mojego dziecka w formie nieodpłatnego utrwalenia, wykorzystania i powielania zdjęć oraz nagrań wideo wykonanych podczas Małopolskiego Festiwalu Programowania i publikowanych w mediach internetowych i tradycyjnych.
- d) oświadczam, że zostałam/am poinformowany/a, iż administratorem danych osobowych jest Fundacja Szkoła Medialna z siedzibą w Krakowie, ul. Piwna 27/9.

e) przekazanie wyżej wskazanych danych jest dobrowolne, aczkolwiek niezbędne do udziału dziecka w Hackatonie;

f) przysługuje mi prawo do dostępu do treści moich danych oraz ich poprawienia.

(miejsowość, data)

(czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego)

*niepotrzebne skreślić