

# REGULAMIN

## Inicjatywy Hey Gamers vol. 3!

### § 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 biletów na konferencję Digital Dragons 2024 dn. 19-21.05.2024 w Krakowie. 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 uzupełnionego formularza zgłoszeniowego dostępnego [pod linkiem](#) do Organizatora zgłoszenia zawierającego deklarację udziału studenta w inicjatywie oraz niezbędne informacje, które umożliwią organizatorowi wyłonienie 2 osób, które otrzymają bilety na wydarzenie. Termin nadesłania formularzy upływa z dniem **13.05.2024 roku**.
  - b. Warunkiem uczestnictwa w inicjatywie jest posiadanie statusu studenta WSEI. Uczelnia finansuje udział w wydarzeniu 2 studentom.

- c. Przebieg kwalifikacji Uczestnika na wyjazd w ramach organizowanej inicjatywy:
- Bilety na wydarzenie otrzymają osoby, które uzyskają sumarycznie największą liczbę punktów:
    - Średnia ocen z semestru zimowego 2023/2024 (liczona jako punkty)
    - Udokumentowana przynależność do Koła Naukowego – 1 pkt
    - Otrzymywanie stypendium naukowego za rok 2022-2023 – 1 pkt
    - Przynależność do Programu „Wysokie Loty” – 1 pkt
    - Realizacja praktyk/projektów w Parku Technologicznym – 1 pkt
    - Przynależność do Samorządu Studentów WSEI – 1 pkt
    - Nieodpłatne wspieranie inicjatyw organizowanych przez uczelnię (prośba o wskazanie jakich) – 1 pkt
- d. W przypadku kiedy na jedno miejsce przypadają 2 osoby lub więcej o takiej samej ilości punktów, pierwszeństwo kwalifikacji posiada student, który pierwszy wysłał zgłoszenie. W inicjatywie może brać udział maksymalnie **2 studentów**.
- 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 **13.05.2024 r.**
2. Uczestnicy informowani są o zakwalifikowaniu do uczestnictwa w Inicjatywie do dn. **15.05.2024 r.**
3. Udział w Inicjatywie Hey Gamers! Będzie obowiązywał w dniach 19-21.05.2024 w godzinach trwania konferencji Digital Dragons w Krakowie.
4. **Digital Dragons Conference 2024** odbywa się w dniach 19-21.05.2024 w ICE Kraków Congress Center, ul. Marii Konopnickiej 17, 30-302 Kraków.
5. Harmonogram uczestnictwa w Inicjatywie:
  - f. Do 13.05.2024 rejestracja zgłoszeń
  - g. Do 15.05.2024 poinformowanie Studentów zakwalifikowanych do uczestnictwa w Inicjatywie
  - h. 19-21.05.2024 – 9:00-18:00 - udział studentów w wydarzeniu

## § 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 zobowiązują się dostarczyć Organizatorowi konkursu fotorelację z wydarzenia, w którym uczestniczą.
6. Uczestnicy nie otrzymują wynagrodzenia z tytułu wykorzystania wyżej wymienionych materiałów przez Organizatora.
7. 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).
8. 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.
9. 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.
10. 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.
11. Osoby niepełnosprawne, które ze względu na stopień swojej niepełnosprawności mogą mieć problem z samodzielnym uczestnictwem w Inicjatywie, proszone są o przyjsię w towarzystwie osoby asystującej (opiekuna).

12. Opiekun osoby niepełnosprawnej, podobnie jak pozostali uczestnicy Inicjatywy, zobowiązany jest do akceptacji niniejszego regulaminu.
13. O przybyciu w towarzystwie opiekuna należy poinformować Organizatora drogą e-mailową do 3 dni od zarejestrowania się do udziału w Inicjatywie.
14. Zabrania się uczestniczenia w Inicjatywie osobom pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz ich spożywania w trakcie Konkursu.
15. 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 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.
4. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Inicjatywy za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
5. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Inicjatywy decyduje Organizator.
6. **Regulamin wchodzi w życie w dniu 29.04.2024 r.**