



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 przesać 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 przesłać 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

- Ocenie zostają poddane projekty, które zostały przez uczestników zgrane do chmury (ONE DRIVE) udostępnionej przez Organizatora.
- 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.
- Wyniki zostają przedstawione na gali finałowej, podczas której zwycięskie zespoły zaprezentują swoją pracę.
- 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)
- Skład jurorski oceniający projekty zostanie przedstawiony na stronie internetowej konkursu.
- Nagrody dla drużyn:
 - a. voucher zniżkowy na czesne na studiach magisterskich na kierunku Informatyka Stosowana (80% I semestr, 20% II semestr)
 - o zestaw elektroniczny "SensorTile Box" przekazany przez firmę ST Microelectronics.
 - b. zestaw elektroniczny "SensorTile Development Kit" przekazany przez firmę ST Microelectronics.
- 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.
- 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/>

- 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.
- Wręczenie nagród nastąpi podczas gali finałowej w dniu 8 czerwca 2024r.
- Wyniki oraz zwycięskie projekty zostaną zaprezentowane na stronie internetowej Uczelni i Konkursu maksymalnie do tygodnia od zakończenia Konkursu.
- 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. 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.
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 przyjsięcie 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 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