

## REGULAMIN

### 6. MAŁOPOLSKIEGO HACKATHONU DLA UCZNIÓW SZKÓŁ ŚREDNICH WSEICRAFT

#### § 1

##### POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Małopolskiego Hackathonu dla uczniów szkół średnich „WSEIcraft”, 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 zaprojektowaniu podczas 24-godzinnego maratonu dwóch autorskich gier komputerowych w programie Construct, przez zespół uczniów reprezentujących szkołę średnią.
3. Konkurs skierowany jest do uczniów szkół średnich z terenu Małopolski, zwanych dalej „Szkołami”.

#### § 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.

PRZEBIEG, WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Zgłoszenie do Konkursu przebiega następująco:

- a. Warunkiem udziału jest wypełnienie i przesłanie przez Szkołę na adres e-mailowy Organizatora ([btkach@wsei.edu.pl](mailto:btkach@wsei.edu.pl)) Karty Zgłoszeniowej zawierającej deklarację udziału uczniów w konkursie. Termin nadeśnięcia formularzy upływa z dniem 30.04.2022 roku.
- b. Każdy uczestnik zobowiązany jest do uzupełnienia formularza zgłoszeniowego, który znajduje się na stronie: <http://craft.wsei.edu.pl/> . Każdy zespół wyłania lidera, który reprezentuje drużynę w kontaktach z organizatorem - podczas uzupełniania formularza zgłoszeniowego lider podaje dodatkowe informacje o całym zespole. Formularze należy wypełnić najpóźniej do dn. 30.04.2022 roku.
- c. Każda Szkoła może wydelegować maksymalnie 3 zespoły + jeden zespół rezerwowy.
- d. Zespoły mogą liczyć od 2 do 5 osób (4 programistów + 1 grafik).
- e. O zakwalifikowaniu Szkoły do udziału w Konkursie decyduje kolejność zgłoszeń. Pierwszeństwo zapisów mają szkoły, które będą brać udział w konkursie po raz pierwszy.
- f. Dla uczniów zakwalifikowanej do Konkursu Szkoły zorganizowany zostanie bezpłatny, kompleksowy warsztat dla dowolnej liczby uczniów, dotyczący tworzenia gier na potrzeby Konkursu.
- g. Po złożeniu deklaracji i skorzystaniu z bezpłatnych warsztatów Szkoła nie może wycofać zespołu z uczestnictwa w konkursie, chyba że zajdą jakieś nieprzewidziane okoliczności.
- h. Uczestnictwo w Konkursie osób niepełnoletnich odbywa się za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych. Za uzyskanie zgód odpowiedzialna jest Szkoła delegująca Uczestnika. Zgody należy przekazać do organizatora, najpóźniej na 7 dni przed wydarzeniem.
- i. W Konkursie może brać udział maksymalnie 30 zespołów.
- j. Uczestnik zobowiązany jest do zawiadomienia Organizatora w przypadku odczucia zawrotów głowy, mdłości, silnego zmęczenia, bólu głowy lub innych niepokojących objawów.
- k. 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.

- l. Podczas trwania konkursu uczestnicy korzystają z własnego sprzętu. Organizator zapewnia uczestnikom dostęp do łącza Internetowego oraz zasilaczy.
- m. Organizator może wypożyczyć uczestnikom na okres trwania konkursu sprzęt: komputer, klawiatura, myszka, po wcześniejszym zgłoszeniu przez uczestnika takiej konieczności. Odpowiedzialność za wypożyczony sprzęt spoczywa na uczestniku.
- n. Uczestnicy, którzy nie ukończyli 18tego roku życia nie mogą samodzielnie opuszczać terenu uczelni przed zakończeniem wydarzenia, chyba że posiadają pisemną zgodę rodzica lub opiekuna prawnego.
- o. W trakcie trwania konkursu organizator zapewnia ciepły posiłek, przekąski oraz napoje.

#### § 4

#### Terminy i miejsca

1. Zgłoszenie uczestnictwa Szkoły w Konkursie należy zgłosić do 30 kwietnia 2022 r.
2. Indywidualne terminy bezpłatnych warsztatów dla poszczególnych szkół zostaną osobno uzgodnione przez Szkołę i Organizatora. Warsztaty organizowane będą na terenie Szkoły.
3. Konkurs rozpoczyna się o godzinie 15:00, 20 maja 2022 r. (piątek) i kończy o godzinie 14:00 dnia następnego, 21 maja 2022 r. (sobota).
4. Konkurs zostanie przeprowadzony w Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Św. Filipa 17, 31-150 Kraków.
5. Organizacja Konkursu:
  - 14:30 - 15:00 - Rejestracja
  - 15:00 - 15:30 - Przygotowanie stanowisk
  - 16:00 - 02:00 - Slot #1 (opracowanie 1 gry)
  - 02:00 - 03:00 - przerwa | Przesłanie pierwszej gry do oceny
  - 03:00 - 13:00 - Slot #2 (opracowanie 2 gry)
  - 13:00 - 14:00 - przesłanie drugiej gry do oceny | sprzątnięcie stanowisk
  - 14:00 - 16:00 - Ogłoszenie wyników + prezentacje zwycięskich zespołów
6. Podczas rozpoczęcia części oznaczonej jako SLOT #X, uczestnikom zostanie przedstawiony temat przewodni gry do zaprojektowania przez zespoły.

7. Na zaprojektowanie każdej z gier, przewidziane jest 10 godzin. Po zakończeniu czasu zaplanowanego na każdą z gier drużyna przesyła swoją pracę do oceny.

## § 5

### NAGRODY I OCENA PRAC

1. Ocenie zostają poddane gry, które zostały przez uczestników zgrane do chmury udostępnionej przez Organizatora.
2. Gry zostają ocenione przez jurorów po przesłaniu ich do chmury w wyznaczonym na to czasie, uwzględnionym w planie wydarzenia.
3. Wyniki zostają przedstawione na gali finałowej, podczas której zwycięskie zespoły zaprezentują swoją pracę.
4. Gry będą oceniane wg. wcześniej ustalonych kryteriów, które zostaną ogłoszone uczestnikom z wyprzedzeniem.
5. Skład jurorski oceniający gry zostanie przedstawiony podczas rozpoczęcia imprezy.
6. Każda gra może zostać nagrodzona maksymalnie 100 punktami.
7. 3 zwycięskie drużyny z największą ilością zdobytych punktów otrzymają pulę nagród rzeczowych. Nagrodę otrzyma każdy członek zwycięskiego zespołu. Pula nagród do wygrania przedstawiona zostanie na stronie wydarzenia <http://craft.wsei.edu.pl/>
8. Zwycięska drużyna otrzymuje dodatkowo zwolnienie z czesnego na kierunku Informatyka na pierwszych dwóch semestrach studiów dziennych w Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie.
9. 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.
10. Wręczenie nagród nastąpi podczas gali finałowej w dniu 21 maja 2022 r.
11. Wyniki oraz zwycięskie gry zostaną zaprezentowane na stronie internetowej Uczelni i Konkursu maksymalnie do tygodnia od zakończenia Konkursu.
12. Zwycięska gra powinna zawierać informację o zwycięstwie na 6. Małopolskim Hackathonie dla szkół średnich 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 Wseicraftu.
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 Prelegentów i Uczestników wykorzystywane będą w celach opisanych w niniejszym regulaminie i w informacji udzielanej Prelegentom 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 [nuchwat@wsei.edu.pl](mailto:nuchwat@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 prelegent bądź 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 przyjscie 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. 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 Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 7 dni od ich publikacji i rozestania 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 31.03.2022 r.