

## REGULAMIN

### EduMakers Hackathon - maraton dla kreatorów edukacji technicznej

#### DEFINICJE:

**EduMakers Hackathon** - wydarzenie w formule maratonu konstruktorskiego i kreatywnego, którego celem jest opracowanie nowatorskich rozwiązań wspierających edukację, dydaktyków oraz proces popularyzacji i nauki techniki wśród dzieci i młodzieży. Zwany dalej **hackathon**.

**Organizator** - Fundacja Inteligentna Małopolska z siedzibą ul. Kordylewskiego 11, 31-542 Kraków  
REGON: 380127594 NIP: 6751645858 KRS: 0000730670

operator przestrzeni edukacyjno-wytwórczej FabLab Małopolska ul. Królewska 65a 30-081 Kraków.

**Grantodawca/Partner** - instytucja/przedsiębiorstwo wspierające finansowo bądź rzeczowo realizację wydarzenia.

**Uczestnik hackathonu** - osoba pełnoletnia, zamieszkała w woj. małopolskim, która dokonała poprawnego zgłoszenia w formularzu rejestracyjnym, zaakceptowała zapisy regulaminu i stosowne zgody oraz jest konstruktorem, projektantem podczas trwania wydarzenia, mająca prawo do nieodpłatnego uczestnictwa i korzystania z zaplecza technologicznego i materiałowego w trakcie trwania wydarzenia. Zwany dalej **uczestnikiem**.

**Zespół projektowy** – drużyna czteroosobowa zgłoszona jako zespół projektowy do uczestnictwa w wydarzeniu.

**Jury** - osoby wytypowane przez organizatora do oceny merytorycznej i kreatywnej powstałego prototypu, uprawnione do przyznania nagrody dla zwycięskiej drużyny.

**Prototyp** - obiekt, koncepcja, gra, urządzenie w formie fizycznej, powstałe w trakcie wydarzenia, stworzone przez uczestników.

**Warsztat** - pomieszczenia oraz zaplecze techniczne i maszynowe FabLab Małopolska, służące do celów konstruktorskich hackathonu.

**FabLab Małopolska** – przestrzeń edukacyjno-techniczna, lokalizacja realizacji hackathonu.

**Opiekun techniczny** - pracownik, osoba oddelegowana przez organizatora do wsparcia merytorycznego oraz technicznego podczas wykonywania prototypów w trakcie wydarzenia.

**Konkurs** – konkurs realizowany w trakcie wydarzenia, mający na celu wyłonienie najlepszego prototypu stworzonego przez zespół.

**Nagroda** - nagroda rzeczowa przyznana po obradach Jury dla zespołu, który zaprezentuje najciekawszą koncepcję prototypu.

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



## § 1

### POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem wydarzenia EduMakers Hackathon - maraton dla kreatorów edukacji technicznej (dalej "Hackathon") jest Fundacja Inteligentna Małopolska z siedzibą przy ul. Kordylewskiego 11, 31-542 Kraków REGON: 380127594 NIP: 6751645858 KRS: 0000730670.
2. Hackathon odbywa się w dniach **24 oraz 25 października** w siedzibie warsztatu techniczno-edukacyjnego **FabLab Małopolska przy ul. Królewskiej 65 a** w Krakowie.
3. "Partnerem" wydarzenia jest instytucja, osoba prawna lub fizyczna, która na określonych warunkach współpracuje z Organizatorem w celu realizacji wydarzenia. Partner może mieć status "Grantodawcy", "Partnera", "Patrona medialnego".
4. Motywem EduMakers Hackathon - maratonu dla kreatorów edukacji technicznej jest wsparcie techniczne procesu edukacji technicznej dzieci i młodzieży szkolnej poprzez opracowanie prototypów wspierających edukację szkolną/domową.
5. Dla zespołu projektowego wytypowanego przez Jury przewidziana jest nagroda rzeczowa.
6. Uczestnictwo dla zarejestrowanych osób/grup jest w pełni darmowe. Wszelkie materiały konstruktorskie do opracowania projektu dostępne są nieodpłatnie w trakcie wydarzenia.
7. Uczestnicy w trakcie wydarzenia zobligowani są do przestrzegania przepisów BHP oraz przepisów stanowiskowych obowiązujących w przestrzeni FabLab Małopolska. W dniu startu wydarzenia, uczestnik zostanie zapoznany z przepisami BHP i P.POŻ oraz zobligowany zostanie do przestrzegania zasad bezpieczeństwa.
8. W związku z obowiązującymi przepisami sanitarno-epidemiologicznymi wynikającymi z pandemii SARS COV-2, Covid 19, uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania standardów higienicznych, dezynfekcji rąk oraz osłony nosa i ust w trakcie realizacji wydarzenia na terenie warsztatu. Organizator zapewnia środki dezynfekujące.

## § 2

### CELE HACKATHONU

Celami Hackathonu są:

1. Opracowanie przez uczestników nowatorskich koncepcji i prototypów technicznych

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



w zakresie wsparcia edukacji i dydaktyki technicznej dzieci i młodzieży. Efektem prac uczestników będą fizyczne obiekty, prototypy urządzeń, pomocy dydaktycznych, gier i instalacji.

2. Podniesienie kompetencji uczestników Hackathonu w zakresie wykorzystania i obsługi narzędzi rapid prototyping oraz kreatywnej pracy drużynowej.
3. Poszerzanie horyzontów technicznych w zakresie opracowywania innowacji, rozwiązań kreatywnych dla osiągnięcia pozytywnych zmian społecznych.
4. Pobudzenie działań kreatywnych oraz przedsiębiorczych młodych wynalazców oraz edukatorów.

### § 3

## REKRUTACJA I WARUNKI UCZESTNICTWA W HACKATHONIE

### Uczestnictwo:

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny. Liczba miejsc jest ograniczona do dwudziestu osób w pięciu czteroosobowych grupach.
2. Na potrzeby Hackathonu oraz Konkursu Uczestnicy tworzą/zgłaszają zespoły liczące 3 uczestników. Jeden uczestnik może być członkiem tylko jednego zespołu.
4. Z uwagi na intensywny przebieg wydarzenia, Uczestnikiem Hackathonu może być jedynie pełnoletnia osoba posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych (zwana dalej Uczestnikiem).
5. Program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres dwóch dni. Prosimy mieć na względzie indywidualne czynniki zdrowotne.
6. Uczestnicy zobowiązani są w trakcie trwania wydarzenia stosować się do przepisów BHP obowiązujących na terenie Warsztatu oraz stosować się do obowiązujących przepisów sanitarno-epidemiologicznych.
7. Zabrania się wnoszenia i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów łatwopalnych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych. W przypadku podejrzenia wnoszenia wymienionych przedmiotów, bądź podejrzenia bycia pod wpływem substancji psychoaktywnych Organizator zachowuje prawo do zgłoszenia tego faktu odpowiednim służbom oraz wydalenia uczestnika z wydarzenia.

### Rekrutacja:

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



8. Rekrutacja odbywać się będzie w terminie **od dnia 05.10.2020 do dnia 21.10.20** do godziny 23:59.

9. Rekrutacja uczestników odbywać się będzie za pośrednictwem formularza internetowego dostępnego pod linkiem:

[https://docs.google.com/forms/d/1jo4aB4OjkPaoxANmDmt3dA9tC4VHclGJClq0VRMibVc/vi/ewform?edit\\_requested=true](https://docs.google.com/forms/d/1jo4aB4OjkPaoxANmDmt3dA9tC4VHclGJClq0VRMibVc/vi/ewform?edit_requested=true)

10. **Podczas rejestracji Uczestnik zobowiązany jest:**

**podać**

a. imię i nazwisko;

b. wiek;

c. nazwę zespołu projektowego;

d. dane kontaktowe (nr telefonu, adres e-mail);

e. wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych do celów rejestracji i kontaktu ze strony organizatora;

f. zaakceptować Regulamin wydarzenia;

g. wypełnić krótki formularz dotyczący poziomu umiejętności technicznych.

10. W przypadku zgłoszenia większej, niż przewidywana, liczby uczestników, organizator zastrzega sobie możliwość utworzenia listy rezerwowej.

11. W przypadku wyłonienia uczestników przed terminem końca rekrutacji organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego kontaktu i poinformowania wyłonionych osób.

12. Każdy z uczestników zobowiązany jest do zgłoszenia uczestnictwa indywidualnie.

13. Uczestnicy zgłaszający się indywidualnie akceptują możliwość przyłączenia do grupy istniejącej w dniu rozpoczęcia wydarzenia bądź utworzenia grupy z innymi uczestnikami indywidualnymi Hackathonu.

14. Uczestnicy zgłaszający się w grupie mniejszej niż cztery osoby akceptują możliwość przyłączenia osób indywidualnych w dniu rozpoczęcia wydarzenia.

15. Pierwszeństwo w rekrutacji mają zgłoszenia zespołów projektowych, a w następnej kolejności osób indywidualnych.

16. O wynikach rekrutacji zakwalifikowani uczestnicy zostaną poinformowani drogą elektroniczną lub telefoniczną najpóźniej w dniu 22.10.2020 r.

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



17. Mail potwierdzający przyjęcie zgłoszenia do udziału w Hackathonie zostanie przesłany na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym w ciągu 24 godzin od daty dokonania zgłoszenia.

## § 4

### PRZEBIEG HACKATHONU

1. Program czasowy wydarzenia dostępny jest na stronie:

<https://www.fablabmalopolska.pl/edumakers-2020>

2. Miejszem realizacji jest warsztat edukacyjno-techniczny FabLab Małopolska ul. Królewska 65 a, Kraków.

3. Podczas rejestracji w dniu 24.10.2020 r. wszyscy uczestnicy zostaną dodatkowo poinformowani i przeszkoleni w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy w warunkach epidemiologicznych.

4. Organizator w czasie trwania Hackathonu zapewnia:

a. poczęstunek, napoje oraz catering;

b. dostęp do instalacji sanitarnych;

c. dostęp do sieci wifi;

d. przestrzeń do pracy grupowej oraz stanowiskowej;

e. wsparcie merytoryczne mentorów oraz dostęp do narzędzi fabrykacji (laptopy, ploter laserowy, drukarki 3D, narzędzia ręczne i modelarskie, maszyny krawieckie i sprzęt krojczy, lutownice, stanowiska miernicze i elektroniczne);

f. ekran multimedialny do prezentacji.

5. Organizator zastrzega, że rzeczy wymienione w paragrafie 4 pkt 4 niniejszego Regulaminu nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.

6. Możliwe jest skorzystanie z własnego laptopa.

7. Wnoszenie i spożywanie alkoholu na terenie odbywania się Hackathonu jest zabronione.

## § 5

### KONKURS

1. W ramach Hackathonu przeprowadzony zostanie Konkurs na najbardziej nowatorskie rozwiązanie w zakresie dydaktyki i edukacji.

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



2. Zwycięski zespół wyłoniony zostanie podczas Finału wydarzenia 25 października 2020 r., po zaprezentowaniu wszystkich prototypów.
3. Organizator przewidział nagrodę rzeczową dla zwycięskiego zespołu.
4. Organizator po przekazaniu nagrody nie ingeruje w ustalenia wewnątrz grupy zwycięskiej.

## § 6

### JURY, NAGRODA I KRYTERIA OCEN I WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

1. Oceny rozwiązań zadania konkursowego dokonuje Jury Konkursu, składające się z minimum 4 członków. Członkowie Jury wybierani są przez Organizatora.
2. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem:
  - a. potencjału edukacyjnego i rozwojowego dla grupy docelowej;
  - b. innowacyjności;
  - c. możliwości wdrożenia i rozwoju projektu przez uczestników po zakończeniu Hackathonu;
  - d. zastosowanych technik i jakości wykonania produktu.
3. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów w głosowaniu tajnym. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury, wybranego przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Konkursu.
4. Decyzje Jury i członków Jury są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.

## § 7

### NAGRODA

1. Zwycięskiemu zespołowi przysługuje prawo do nagrody rzeczowej.
2. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
3. Nagrody są ufundowane przez Sponsorów oraz Organizatora Hackathonu.

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



4. Organizator zastrzega możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych drobnych nagród rzeczowych dla konkretnych zespołów, których projekty zostaną uznane za wartościowe przez Organizatora, bądź przez Jury.
5. Wręczenie nagród nastąpi podczas zakończenia Hackathonu w dniu 25.10 2020 r.
6. Wyniki oraz zwycięskie i wyróżnione rozwiązania mogą zostać zaprezentowane na stronie internetowej organizatora oraz Partnerów.

## § 8

### **DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW KONKURSU ORAZ WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA**

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnych i majątkowych do prac i koncepcji prototypów stworzonych podczas Hackathonu są Uczestnicy.
2. Uczestnik oświadcza, że jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz, że prace te nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
3. Uczestnik oświadcza, że bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość zachowania powstałych prototypów do celów wystawienniczych, prezentacyjnych i promocyjnych przez okres dwóch miesięcy. Po upływie tego okresu reprezentant zespołu może zgłosić się po odbiór instalacji, obiektu do swobodnej dyspozycji.
5. Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności: pornograficznych, obrzydliwych, wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej, propagującą narkotyki.
6. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela Organizatorowi oraz Grantodawcy tj. Zarządowi Województwa Małopolskiego zezwolenia na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto i video w celach promocyjnych efektów działań bez ograniczeń czasowych, terytorialnych oraz bez względu na typ nośnika.
7. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z przepisami rozp. Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator.

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



8. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą wyłącznie w celach związanych

z przeprowadzeniem Hackathonu, w tym celem wydania Nagród i uregulowania ewentualnych zobowiązań podatkowych związanych z ich wydaniem.

9. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale jest niezbędne do udziału

w Hackathonie, w celu otrzymania Nagrody i wykonania obowiązków podatkowych. Każdy Uczestnik ma prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych przekazując stosowne żądanie drogą elektroniczną Organizatorowi. Złożenie oświadczenia o cofnięciu zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Uczestnika w trakcie trwania Hackathonu, uważane będzie za wycofanie się Uczestnika z Hackathonu. Wycofanie zgody uniemożliwiający przekazanie Uczestnikowi Nagrody uprawnia Organizatora do odmowy jej wydania. Cofnięcie zgody pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody Uczestnika przed jej cofnięciem. Niezależnie od przetwarzania danych osobowych Uczestnika na podstawie jego zgody, administrator może przetwarzać dane osobowe także w celu ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami, jeżeli roszczenia dotyczą Hackathonu. W tym celu administrator może przetwarzać dane osobowe w oparciu o jego prawnie uzasadniony interes, polegający na ustaleniu, dochodzeniu lub obrony przed roszczeniami w postępowaniu przed sądami lub organami państwowymi. Uczestnik ma prawo dostępu do danych, w tym uzyskania ich kopii, sprostowania nieprawidłowych i uzupełnienia niekompletnych danych osobowych, żądania ich usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz ich przeniesienia do innego administratora danych. Uczestnik ma także prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych. Dane osobowe będą przetwarzane w w/w celach przez okres do chwili wydania Uczestnikowi uzyskanej Nagrody na potrzeby jej wydania, a następnie po jej wydaniu przez okres wymagany przez właściwe przepisy prawa podatkowego tj. przez okres 5 lat liczony od daty zakończenia roku kalendarzowego, w którym wydano Nagrodę, na potrzeby uregulowania zobowiązań podatkowych związanych z jej wydaniem, w tym ewentualnej kontroli podatkowej.

10. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów ze swoim wizerunkiem i głosem oraz treści wypowiedzi bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć oraz materiałów video za pośrednictwem dowolnego medium, w tym przez Partnerów, wyłącznie w celach związanych z Hackathonem.

## § 9

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W czasie rejestracji Uczestnicy składają oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie.

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*





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 są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia Hackathonu i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia na inny termin Wydarzenia oraz konkursu na skutek zajęć nadzwyczajnych, w szczególności wynikających z obecnego stanu epidemiologicznego, 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. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników.

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 02.10.2020 r.

Organizator

Fundacja Inteligentna Małopolska

ul. Kordylewskiego 11, 31-542 Kraków

REGON: 380127594 NIP: 6751645858 KRS: 0000730670

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*

