

## 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 przy 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 dostała informację od Organizatora o zapisie na listę Uczestników. 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.

**Testerzy** – osoby zaproszone przez Organizatora do przetestowania i subiektywnej oceny powstałych prototypów. Każdy z Testerów może oddać swój głos na jeden z testowanych prototypów.

**Prototyp** - obiekt, koncepcja, gra, urządzenie w formie fizycznej, powstałe w trakcie wydarzenia EduMakers Hackathon, 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 pod adresem ul. Królewska 65a, 30-081 Kraków.

**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 **5 i 6 grudnia** w siedzibie warsztatu techniczno-edukacyjnego **FabLab Małopolska przy ul. Królewskiej 65a** 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 jest wsparcie procesu edukacji dzieci i młodzieży szkolnej poprzez opracowanie prototypów wspierających edukację szkolną i domową. "Dzieci rozumieją technikę". Uczestnicy będą projektować i kreować rozwiązania i produkty, dedykowane szeroko rozumianej nauce technicznej dzieci niezależnie od grupy wiekowej. Mogą być to rozwiązania dla rodziców, instytucji, placówek opiekuńczych czy też nauczycieli. Celem nadrzędnym jest opracowanie realnych i użytecznych koncepcji produktowo-usługowych wspierających i udoskonalających procesy uczenia się techniki.
5. Dla zespołu projektowego wytypowanego przez Jury przewidziana jest nagroda rzeczowa.
6. Uczestnictwo dla zarejestrowanych osób/grup jest w pełni darmowe. Materiały konstruktorskie i elektroniczne na których podstawie powstaną prototypy zostaną dostarczone przez Organizatora, Zespołom przed rozpoczęciem Hackathonu.
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. W przypadku organizacji wydarzenia w trybie hybrydowym lub całkowicie online, z powodu aktualnego stanu epidemicznego na terenie Małopolski, szkolenia stanowiskowe mogą się nie odbyć. Uczestnicy zostaną wtedy zapoznani z możliwościami wytwórczymi FabLab Małopolska w sposób online. Organizator przewiduje możliwość skorzystania z parku maszynowego przez Uczestników poprzez Opiekunów technicznych Hackathonu.
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.

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



## § 2

### CELE HACKATHONU

Celami Hackathonu są:

1. Opracowanie przez uczestników nowatorskich koncepcji i prototypów technicznych w zakresie wsparcia edukacji i dydaktyki technicznej dzieci i młodzieży. Efektem prac uczestników będą fizyczne obiekty, prototypy urządzeń, pomocy dydaktycznych, gier lub instalacji.
2. Podniesienie kompetencji uczestników Hackathonu w zakresie wykorzystania i obsługi narzędzi rapid prototyping oraz kreatywnej pracy zespołowej.
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 czterech Uczestników. Jeden Uczestnik może być członkiem tylko jednego zespołu.
3. Z uwagi na intensywny przebieg wydarzenia, Uczestnikiem Hackathonu może być jedynie pełnoletnia osoba posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych.
4. Program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres dwóch dni. Prosimy mieć na względzie indywidualne czynniki zdrowotne.
5. 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:

1. Rekrutacja odbywać się będzie w terminie **od dnia 20.11.2020 do dnia 04.12.2020** do godziny 23:59.
2. Rekrutacja uczestników odbywać się będzie za pośrednictwem formularza internetowego  
*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*

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)

3. 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.

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

W przypadku wyłonienia Uczestników przed terminem końca rekrutacji Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego kontaktu i poinformowania wyłonionych osób.

Każdy z uczestników zobowiązany jest do zgłoszenia uczestnictwa indywidualnie.

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

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

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

O wynikach rekrutacji zakwalifikowani uczestnicy zostaną poinformowani drogą elektroniczną lub telefoniczną najpóźniej w dniu 04.12.2020 r.

Mail potwierdzający przyjęcie zgłoszenia do udziału w Hackathonie zostanie przesłany na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym w ciągu 3 dni roboczych od daty dokonania zgłoszenia.

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



## § 4

### PRZEBIEG HACKATHONU

1. Program czasowy wydarzenia dostępny jest na stronie:

<https://www.fablabmalopolska.pl/edumakers-hackathon-2>

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

3. W przypadku wprowadzenia na terenie Małopolski ograniczeń w organizacji imprez masowych dopuszcza się możliwość przeprowadzenia wydarzenia hybrydowo lub w całości online. W takim wypadku Zespoły powinny we własnym zakresie zorganizować przestrzeń w którym będą mogły spotkać się w gronie Uczestników oraz będą mogły pracować nad własnym prototypem. Organizator zapewni każdemu zespołowi:

a. Zestawy konstruktorskie w których znajdą się takie elementy jak:

- Zestawy startowe Arduino,
- Czujniki Arduino,
- Elementy elektroniczne pasywne,
- Elementy montażowe i konstruktorskie,
- Podstawowe narzędzia,
- Zasilacz.

b. Obiad w pierwszym i drugim dniu Hackathonu dostarczony pod wskazany adres przez Zespół.

c. Możliwość wykonania elementów konstrukcyjnych prototypu (w ramach możliwości wytwórczych parku maszynowego Warsztatu) po pierwszym dniu Hackathonu, które zostaną dostarczone Zespołom pod wskazany adres na początku drugiego dnia Hackathonu.

d. Stały kontakt online z Opiekunem technicznym, który będzie świadczył pomoc Zespołom w pracach koncepcyjnych, przy projektowaniu elementów konstruktorskich prototypu, a także przy ich wytwarzaniu.

4. Podczas rejestracji w dniu 05.11.2020 r. wszyscy uczestnicy zostaną dodatkowo poinformowani i przeszkoleni w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy w warunkach epidemiologicznych.

5. Organizator zastrzega, że rzeczy wymienione w paragrafie 4 pkt 3 niniejszego Regulaminu nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.

6. Zestawy dostarczone przez Organizatora po zakończeniu Hackathonu powinny wrócić do Organizatora. Za wyjątkiem elementów wykorzystanych do zbudowania przedmiotu konkursowego, które będą stanowiły własność Zespołu. Prototyp zostanie przekazany po spełnieniu warunku §8pkt4.

7. Możliwe jest skorzystanie z własnego laptopa.

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



## § 5

### KONKURS

1. W ramach Hackathonu przeprowadzony zostanie Konkurs na najbardziej nowatorskie rozwiązanie w zakresie dydaktyki i edukacji opisanej w §1pkt4, §2pkt1.
2. Zwycięski Zespół wyłoniony zostanie podczas Finału wydarzenia 6 grudnia 2020 r., po zaprezentowaniu wszystkich prototypów. Osoba wyłoniona przez Zespół ma za zadanie zaprezentowanie Jury oraz Testerom prototypu swojego Zespołu podczas Finału.
3. Organizator przewidział nagrodę rzeczową dla zwycięskiego Zespołu.
4. Organizator po przekazaniu nagrody Zespołowi nie ingeruje w ustalenia wewnątrz grupy zwycięskiej.

## § 6

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

1. Oceny merytorycznej rozwiązań zadania konkursowego dokonuje Jury pod względem:
  - a. zgodności wykonanego projektu z założeniami konkursu (§5pkt1);
  - b. potencjału edukacyjnego i rozwojowego dla grupy docelowej;
  - c. innowacyjności;
2. Projekty pozytywnie ocenione przez Jury (§6pkt1) zostaną dopuszczone do oceny przez Testerów.
3. Każdy z Testerów może oddać jeden subiektywny głos na oceniany prototyp Zespołu.
4. Zespół, który otrzyma pozytywną opinię Jury oraz największą ilość głosów Testerów wygra Konkurs oraz otrzyma główną nagrodę.
5. Decyzje Jury i Testerów 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.

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



3. Nagrody są ufundowane przez Sponsorów oraz Organizatora Hackathonu.
4. Organizator zastrzega możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych 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 06.12 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. W szczególności wykorzystanie praw intelektualnych i majątkowych osób trzecich do stworzenia autorskich projektów Uczestników.
  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.
- 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.
5. 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.
  6. 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.
  7. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą wyłącznie w celach związanych

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*



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

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 uniemożliwiające 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.

8. 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.
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

*Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego*





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*

