

REGULAMIN

4. 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. Filipa 17, 31-150 Kraków, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Konkurs polega na zaprojektowaniu podczas 24-godzinnego maratonu trzech autorskich gier komputerowych 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.

§ 3

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 Karty Zgłoszeniowej zawierającej deklarację udziału uczniów w konkursie.

- b) Każda Szkoła może wydelegować maksymalnie 4 zespoły + jeden zespół rezerwowany.
- c) Zespoły mogą liczyć od 2 do 5 osób (4 programistów + 1 grafik).
- d) O zakwalifikowaniu Szkoły do udziału w Konkursie decyduje kolejność zgłoszeń.
- e) Dla uczniów zakwalifikowanej do Konkursu Szkoły zorganizowany zostanie bezpłatny, kompleksowy warsztat dla dowolnej liczby uczniów, dotyczący tworzenia gier na potrzeby Konkursu.
- f) Po złożeniu deklaracji i skorzystaniu z bezpłatnych warsztatów Szkoła nie może wycofać zespołu z uczestnictwa w konkursie, chyba że zajdą jakieś nieprzewidziane okoliczności.
- g) Uczestnictwo w Konkursie osób niepełnoletnich odbywa się za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych. Za uzyskanie zgód odpowiedzialna jest Szkoła delegująca Uczestnika.
- h) W Konkursie może brać udział maksymalnie 30 zespołów

§ 4

Terminy i miejsca

1. Zgłoszenie uczestnictwa Szkoły w Konkursie należy zgłosić do 31 Stycznia 2019 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, 1 marca 2019 r. (piątek) i kończy o godzinie 15:00 dnia następnego, 2 marca 2019 r. (sobota).
4. Konkurs zostanie przeprowadzony w Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Filipa 17, 31-150 Kraków.
5. Organizacja Konkursu:
 - a) 15:00 - 15:30 - Otwarcie
 - b) 15:30 - 16:00 - Czas na przygotowanie stanowisk
 - c) 16:00 - 23:00 - SLOT #1 (opracowanie 1 gry)
 - d) 23:00 - 06:00 - SLOT #2 (opracowanie 2 gry)
 - e) 06:00 - 13:00 - SLOT #3 (opracowanie 3 gry)

- f) 13:00 - 14:00 - Czas na posprzątanie stanowisk, podliczenie wyników
- g) 14:00 - 15:00 - Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród i certyfikatów uczestnictwa

5.1 Konkurs podzielony jest na 7 części, każda trwająca kilka godzin:

5.2 Podczas rozpoczęcia części oznaczonej jako SLOT #X, uczestnikom zostanie przedstawiony temat przewodni gry do zaprojektowania przez zespoły.

5.3 Jeżeli drużyna nie zakończy procesu tworzenia aplikacji w wyznaczonym 7-godzinny czasie (przybliżony czas trwania pojedynczej części), ma prawo skończyć ją przed rozpoczęciem kolejnej części konkursu. W takim przypadku aplikacja może zdobyć już tylko maksymalnie 50 punktów. Aplikacja nie zostanie nagrodzona punktami, jeżeli drużynie nie uda się oddać aplikacji w bieżącej oraz następującej po niej części imprezy.

§ 5

NAGRODY

1. Gry zostają ocenione przez jurorów podczas trwania konkursu, po każdym z etapów konkursu.
2. Skład jurorski oceniający gry zostanie przedstawiony podczas rozpoczęcia imprezy.
3. Każda gra może zostać nagrodzona maksymalnie 100 punktami.
4. Podczas oceny gier będą brane pod uwagę następujące kryteria: pomysł, wyglądu interfejsu graficznego, zgodność z tematem i użyteczność aplikacji.
5. Organizatorzy przewidują nagrody gwarantowane dla zespołów (wszystkich członków zespołu), którzy osiągną podany pułap punktów:
 - a) 151 punktów - koszulki
 - b) 201 punktów - nagrody rzeczowe przygotowane przez Organizatora
 - c) 251 punktów - nagrody specjalne przygotowane przez Organizatora i Sponsorów
6. Drużyna z największą ilością zdobytych punktów otrzyma pulę nagród rzeczowych o łącznej wartości ok. 3000 zł. Nagrodę otrzyma każdy członek zwycięskiego zespołu.
7. Zwycięska drużyna otrzymuje dodatkowo zwolnienie z chesnego na kierunku Informatyka na pierwszych dwóch semestrach studiów dziennych w Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie.
8. 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.

9. Wręczenie nagród nastąpi podczas gali finałowej w dniu 02 marca 2019 r.
10. Wyniki oraz zwycięskie gry zostaną zaprezentowane na stronie internetowej Uczelni i Konkursu maksymalnie do tygodnia od zakończenia Konkursu.
11. Zwycięska gra powinna zawierać informację o zwycięstwie na 4. 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.

§ 7

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. 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.
2. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu.