

## REGULAMIN 7. 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 jednego autorskiego projektu gry komputerowej UNITY, przez zespół uczniów reprezentujących szkołę średnią.
3. Konkurs skierowany jest do uczniów szkół średnich z terenu Małopolski, Śląska, Podkarpacia, 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.

### § 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 ([ikurzeja@wsei.edu.pl](mailto:ikurzeja@wsei.edu.pl)) Formularza Zgłoszeniowego wraz z Oświadczeniami rodziców lub opiekunów prawnych zgłoszonych uczniów (oświadczenia można również zebrać i przekazać mentorowi podczas warsztatów w Szkole). Termin nadesłania formularzy upływa z dniem 10.03.2023r.
  - b. Każdy uczestnik zobowiązany jest do uzupełnienia formularza zgłoszeniowego “JESTEM UCZESTNIKIEM”, 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 “JESTEM LIDEREM” - lider podaje dodatkowe informacje o całym zespole. Formularze należy wypełnić najpóźniej do dn. 10.03.2023 roku.
  - c. Każda Szkoła może wydelegować maksymalnie 3 zespoły.
  - d. Zespoły mogą liczyć od 2 do 5 osób (w tym programistów i grafików)
  - 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 z wykorzystaniem silnika UNITY na potrzeby Konkursu. Planowany termin warsztatu zostanie ustalony ze Szkołą indywidualnie w terminie między: 13 a 23 marca 2023r. Dodatkowo, uczestnicy będą mieć możliwość wzięcia udziału w webinarze online dedykowanemu projektowaniu graficznemu i animacji, który odbędzie się jednego dnia po południu w terminie wybranym przez Organizatora - między 27 a 30.03.2023r.

g. Po złożeniu deklaracji i skorzystaniu z bezpłatnych warsztatów - Szkoła nie może wycofać zespołu z uczestnictwa w konkursie, chyba że zajdą jakieś nieprzewidziane okoliczności. Okoliczności te powinny zostać przedstawione Organizatorowi pisemnie i przesłane koordynatorowi wydarzenia (skanem na adres mailowy: [ikurzeja@wsei.edu.pl](mailto:ikurzeja@wsei.edu.pl))

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 (lub przekazać informację do obecnego wolontariusza) 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, monitor - po wcześniejszym zgłoszeniu przez uczestnika takiej potrzeby. Należy zgłosić taką jako lider zespołu wypełniając pole UWAGI w formularzu JESTEM LIDEREM. 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 - dostępne na czas trwania konkursu w strefie chillu, snu i gastro.

#### **§ 4 TERMINY I MIEJSCA**

1. Zgłoszenie uczestnictwa Szkoły w Konkursie należy zgłosić do 10 marca 2023 roku.

2. Indywidualne terminy bezpłatnych warsztatów dla poszczególnych szkół zostaną osobno uzgodnione przez Szkołę i Organizatora. Warsztaty organizowane będą na terenie Szkoły w terminie między 13 a 24 marca 2023r. Warsztaty będą prowadzone przez mentorów - studentów WSEI, wcześniej przeszkolonych do tego zadania i przekazania niezbędnej wiedzy.

3. Konkurs rozpoczyna się o godzinie 14:00, 31 marca 2023. (piątek) i kończy o godzinie 14:00 dnia następnego, 1.04.2023r. Ogłoszenie wyników odbędzie się najpóźniej o godzinie 15:00.

4. Konkurs zostanie przeprowadzony w Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Św. Filipa 17, 31-150 Kraków.

5. Organizacja Konkursu:

14:00-15:00 Rejestracja uczestników

15:00-15:30 Zajmowanie i przygotowanie stanowisk

15:30-16:00 Uroczyste gala rozpoczęcia: odkrycie tematu tegorocznej edycji

16:00 Start projektowania gry\*

21:00 Pizza Time

6:00-9:00 Śniadanko

11:00-12:00 Przesłanie gry do oceny i sprzątnięcie stanowisk

12:00-14:00 Oceny przez jurorów

12:00-14:00 Atrakcje w strefie chillu, gastro – czas wolny dla uczestników

13:00 Pizza Time

14:00 Ogłoszenie wyników i prezentacje gier przez zwycięskie zespoły

15:00 Networking, zdjęcia na ścianie i zielonym dywanie

\* Mentorzy służą doradztwem w trakcie całego eventu (dyżury), odwiedzając poszczególne zespoły

6. Podczas rozpoczęcia części oznaczonej jako Uroczyste rozpoczęcie hackathonu - uczestnikom zostanie przedstawiony temat przewodni gry do zaprojektowania przez zespoły.

7. Na zaprojektowanie gry, przewidziane jest maksymalnie 20 godzin. Po zakończeniu czasu zaplanowanego na przygotowanie gry - drużyna przesyła swoją pracę do oceny w miejsce wskazane przez Organizatora zgodnie z instrukcją przesłania gry (udostępnionej zespołom w dniu eventu) oraz oświadczeniem o autorskim projekcie.

## § 5 NAGRODY I OCENA PRAC

1. Ocenie zostają poddane gry, które zostały przez uczestników zgrane do chmury (ONE DRIVE) udostępnionej przez Organizatora.

2. Gry zostają ocenione przez jurorów po przesłaniu ich do chmury w wyznaczonym na to czasie, uwzględnionym w planie wydarzenia.

a. Uczestnicy (członkowie danego zespołu) deklarują autorski projekt gry - podpisując odpowiednie oświadczenie informujące o tym, że przygotowany przez nich projekt nie został skopiowany z gotowych gier (mowa zarówno o tematyce gry, wizualnej stronie, wykorzystanej grafice). Oświadczenie to, ma na celu wyeliminowanie nieuczciwej konkurencji, kierowanie się zasadami fair play i nie posługiwanie się gotowymi już rozwiązaniami.

3. Wyniki zostają przedstawione na gali finałowej, podczas której zwycięskie zespoły zaprezentują swoją pracę.
4. Gra będzie oceniana wg. wcześniej ustalonych kryteriów: pomysł, zgodność z tematem, grafika, grywalność. Każde kryterium może otrzymać od 1-10 pkt (łącznie 40 pkt/grę)
5. Skład jurorski oceniający gry jest przedstawiony na stronie [www.wydarzenia.wsei.edu.pl](http://www.wydarzenia.wsei.edu.pl).
6. 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/>
7. Zwycięska drużyna (1 miejsce) otrzymuje dodatkowo zwolnienie z czesnego na kierunku Informatyka stosowana 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 1 kwietnia 2023r.
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 7. 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 WSEICraft.
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: [ikurzeja@wsei.edu.pl](mailto:ikurzeja@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 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 przyście 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 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 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 24.02.2023r.

**Organizator:**

**Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie**

[www.wsei.edu.pl](http://www.wsei.edu.pl)



Wyższa Szkoła Ekonomii  
i Informatyki w Krakowie



**WSEICRAFT**  
EDITION 7.0



**WSEICRAFT**

EDITION 7.0

**HACKATHON PROJEKTOWANIA  
GIER KOMPUTEROWYCH**

**31.03-01.04.2023r**

CAMPUS WYŻSZEJ SZKOŁY EKONOMII  
I INFORMATYKI W KRAKOWIE

**COOMING SOON**