

REGULAMIN

3. MAŁOPOLSKIEGO HACKATHONU DLA UCZNIÓW SZKÓŁ ŚREDNICH WSEICRAFT

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Małopolski Hackathon dla szkół średnich organizowany pod nazwą „WSEIcraft” , zwany jest dalej „Konkursem”.
2. Organizatorem Konkursu jest Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Filipa 17, 31-150 Kraków.
3. Konkurs polega na zaprojektowaniu 3 autorskich gier komputerowych przez zespół uczniów reprezentujących szkołę podczas 24- godzinnego maratonu.

§ 2

CEL 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. Konkurs skierowany jest do uczniów szkół średnich z terenu Małopolski.
2. 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 składać się z 2-max 5 osób (4 programistów + 1 grafik).
- d) O zakwalifikowaniu szkoły do udziału w Konkursie decyduje kolejność zgłoszeń.
- e) Uczniowie zakwalifikowanej do konkursu szkoły otrzymają bezpłatny, kompleksowy warsztat dla dowolnej liczby uczniów dotyczący tworzenia gier na potrzeby maratonu.
- 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 dla 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 27 lutego 2018r.
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 17:00, 9 marca 2018r. (piątek) i kończy o godzinie 17:00 dnia następnego (sobota).
4. Konkurs zostanie przeprowadzony w Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Filipa 17, 31-150 Kraków.
5. Organizacja Konkursu:
 - a) 17:00 – 17:30 – Otwarcie
 - b) 17:30 – 18:00 – Czas na przygotowanie stanowisk
 - c) 18:00 – 01:00 – SLOT #1 (opracowanie 1 gry)
 - d) 01:00 – 08:00 – SLOT #2 (opracowanie 2 gry)
 - e) 08:00 – 15:00 – SLOT #3 (opracowanie 3 gry)
 - f) 15:00 – 16:00 – Czas na posprzątanie stanowisk, podliczenie wyników
 - g) 16:00 – 17:00 – Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród i certyfikatów uczestnictwa
- 5.1 Konkurs podzielony jest na 8 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-godzinnym 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: Wpływ na ocenę gier, oprócz pomysłu oraz wyglądu interfejsu graficznego, będzie miała także 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 czesnego na nowo powstałym kierunku Produkcja i Projektowanie gier 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 10 marca 2018r.
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 3. 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.

§ 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.