

REGULAMIN

9. 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 jednej autorskiej gry komputerowej 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 formularza zgłoszeniowego, który jest dostępny pod linkiem <https://forms.office.com/e/Gj8q72pUZY>.
 - b) Każda Szkoła może wydelegować maksymalnie 2 zespoły.
 - c) Zespoły mogą liczyć od 2 do 5 osób (4 programistów + 1 grafik).

- d) O zakwalifikowaniu Szkoły do udziału w Konkursie decyduje kolejność zgłoszeń. Pierwszeństwo zapisów mają szkoły, które będą brać udział w konkursie po raz pierwszy.
- 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 (120 uczestników).
- i) Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień regulaminu obiektu dostępnego w miejscu odbywania się Hackathonu i Regulaminu Hackathonu.
- j) Zabrania się wnoszenia i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych. W przypadku podejrzenia wnoszenia wymienionych przedmiotów Uczestnik deklaruje poddanie się kontroli przez Organizatora lub przez Osobę przez niego wyznaczoną.

§ 4

TERMINY I MIEJSCA

1. Zgłoszenie uczestnictwa Szkoły w Konkursie należy zgłosić do 14.02.2025 r.
2. Indywidualne terminy bezpłatnych warsztatów dla poszczególnych szkół zostaną osobno uzgodnione przez Szkołę i Organizatora. Warsztaty organizowane będą na terenie Szkoły lub w formie zdalnej.
3. Konkurs rozpoczyna się o godzinie 14:00, 14 marca 2025r. (piątek) i kończy o godzinie 15:00 dnia następnego, 15 marca 2024r. (sobota).
4. Konkurs zostanie przeprowadzony w Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Św. Filipa 17, 31-150 Kraków.
5. Organizacja Konkursu:
 - a) 14:00 – 15:00 – Rejestracja
 - b) 15:00 – 15:30 – Czas na przygotowanie stanowisk
 - c) 15:30 – 16:00 – Inauguracja

- d) 16:00 – 11:00 – Start projektowania gry
- e) 11:00 – 12:00 – Przesyłanie gry do oceny i sprzątanie stanowisk
- f) 12:00 – 14:00 – Oceny przez Jury
- g) 14:00 – 15:00 – Wyniki i zakończenie

§ 5

NAGRODY

1. Ocenie zostają poddane gry, które zostały przez uczestników zgrane do chmury udostępnionej przez Organizatora lub przesłane na adres e-mail.
2. Gry zostają ocenione przez jurorów po przesłaniu ich do chmury w wyznaczonym na to czasie, uwzględnionym w planie wydarzenia.
3. Wyniki zostają przedstawione na gali finałowej, podczas której zwycięskie zespoły zaprezentują swoją pracę.
4. Gry będą oceniane wg. wcześniej ustalonych kryteriów, które zostaną ogłoszone uczestnikom z wyprzedzeniem.
5. Skład jurorski oceniający gry zostanie przedstawiony podczas rozpoczęcia imprezy.
6. Każda gra będzie oceniana w 4 kategoriach, w których może uzyskać maksymalnie 5 pkt, łącznie gra może otrzymać max 20 pkt.
7. 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/>
8. Zwycięska drużyna otrzymuje dodatkowo zwolnienie z czesnego na kierunku Informatyka na pierwszych dwóch semestrach studiów dziennych pierwszego stopnia w Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie.
9. 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.
10. Wręczenie nagród nastąpi podczas gali finałowej w dniu 15 marca 2025 r.
11. Zwycięska gra powinna zawierać informację o zwycięstwie na 9. 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 Wseicraftu.

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 kworytkiewicz@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 prelegent bądź 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. 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.