



REGULAMIN
Parkathonu/hackathonu "Przeobrażanie Świata"
Małopolski Festiwal Programowania 2024

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Parkathonu/hackathonu "Przeobrażanie Świata", zwanego dalej Hackathonem jest Fundacja Szkoła Medialna, ul. Piwna 27/9, 30-527 Kraków, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Współorganizatorem hackathonu jest Zakład Humanocentrycznej Sztucznej Inteligencji Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ w Krakowie, ul. Profesora Stanisława Łojasiewicza 11, 30-348 Kraków, zwany dalej Współorganizatorem i jest to miejsce odbywania się hackathonu.
3. Hackaton polega na zaprojektowaniu podczas maratonu 1 autorskiej gry komputerowej.
4. Hackaton skierowany jest do uczniów szkół średnich z terenu województwa małopolskiego.
5. Licealiści zostaną objęci mentoringiem opiekunów Koła Naukowego Studentów Zakładu Humanocentrycznej Sztucznej Inteligencji Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ w Krakowie, którzy dzieląc się wiedzą i doświadczeniem z zakresu programowania, systemów operacyjnych, projektowania cyfrowego i tworzenia aplikacji z dziedziny AI opracują i będą wspierać uczestników wydarzenia w tworzeniu własnych, autorskich projektów z zakresu technologii sztucznej inteligencji.

§ 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 hackathonu przebiega następująco:
 - a. Warunkiem udziału jest zgłoszenie przez opiekuna naukowego drużyny na adres mailowy: fundacja@szkolamedialna.pl.
 - b. O przyjęciu zgłoszenia decyduje kolejność zgłoszeń.
 - c. Zespoły mogą liczyć od 3 do 5 osób.
 - d. W przypadku zgłoszeń uczniów poniżej 16 r.ż. niezbędna jest zgoda rodzica/opiekuna prawnego do udziału w Hackathonie.
 - e. W hackathonie może brać udział maksymalnie 30 osób.



- f. Uczestnik zobowiązany jest do zawiadomienia Organizatora (w przypadku odczucia zawrotów głowy, mdłości, silnego zmęczenia, bólu głowy lub innych niepokojących objawów).
- g. Z zastrzeżeniem ogólnego obowiązku Organizatora do zapewnienia bezpieczeństwa na terytorium uczelni, 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.
- h. Podczas trwania konkursu uczestnicy korzystają ze sprzętu Współorganizatora. Współorganizator zapewnia uczestnikom dostęp do łącza Internetowego oraz zasilaczy.
- i. Organizator może wypożyczyć uczestnikom na okres trwania konkursu sprzęt: komputer, klawiatura, myszka, monitor - po wcześniejszym zgłoszeniu przez uczestnika takiej potrzeby. Odpowiedzialność za wypożyczony sprzęt spoczywa na uczestniku.
- j. W trakcie trwania Hackathonu Organizator zapewnia ciepły posiłek oraz napoje - dostępne na czas trwania konkursu w strefie chillu i gastro.

§ 4

TERMINY I MIEJSCA

1. Zgłoszenie uczestnictwa drużyny w konkursie należy przesłać do 12.11.2024 roku.
2. Konkurs rozpoczyna się o godzinie 14:00 15 listopada 2024 roku i kończy o godzinie 18:00 tego samego dnia ogłoszeniem i podsumowaniem wyników.
3. Hackathon zostanie przeprowadzony w Zakładzie Humanocentrycznej Sztucznej Inteligencji Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ w Krakowie, ul. Profesora Stanisława Łojasiewicza 11, 30-348 Kraków, który jest Współorganizatorem wydarzenia.
4. Organizacja Hackatghonu:
15.11.2024
14 – 14.15 – Rejestracja, przygotowanie stanowisk
14.15 – Rozpoczęcie hackathonu – ogłoszenie tematu hackathonu
do g. 17.45 – opracowanie gry
18.00 – Ogłoszenie wyników + prezentacje zespołów

§ 5

NAGRODY I OCENA PRAC

1. Ocenie zostaną poddane gry, zgłoszone przez drużyny do Organizatora.
2. Gry zostają ocenione przez jurorów w wyznaczonym na to czasie, uwzględnionym w planie wydarzenia:
3. Wyniki zostają przedstawione na podsumowaniu hackathonu, kiedy zespoły zaprezentują swoją pracę.
4. Gry będą oceniane wg. wcześniej ustalonych kryteriów: pomysł, zgodność z tematem, grafika, grywalność. Każde kryterium może otrzymać od 1-10 pkt (łącznie 40 pkt/gra).
5. Skład jurorski oceniający gry zostanie przedstawiony w dniu wydarzenia.
6. Każda gra może zostać nagrodzona maksymalnie 40 punktami.

§ 6

DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW KONKURSU

1. Przystępując do konkursu i akceptując niniejszy Regulamin uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie przez Organizatora oraz Współorganizatora jego danych osobowych. Dane będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia niniejszego konkursu. Administratorem danych osobowych jest Fundacja Szkoła Medialna z siedzibą w Krakowie, ul. Piwna 27/9.
2. Uczestnicy wyrażają zgodę na przekazanie podmiotom współpracującym z Organizatorem i Współorganizatorem 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.
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 lub Współorganizatora.
4. Uczestnicy nie otrzymują wynagrodzenia z tytułu wykorzystania wyżej wymienionych materiałów przez Organizatora lub Współorganizatora.

§ 7

WARUNKI OGÓLNE

1. Administratorem danych osobowych jest Organizator tj. Fundacja Szkoła Medialna, ul. Piwna 27/9, 30-527 Kraków. Dane osobowe jury i uczestników wykorzystywane będą w celach opisanych w niniejszym regulaminie i w informacji udzielanej jury 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: fundacja@szkolamedialna.pl
3. Odwołanie zgody na wykorzystanie wizerunku uczestnika może być cofnięte jedynie na przyszłość, co oznacza, że od momentu złożenia oświadczenia w tym zakresie, Fundacja Szkoła Medialna, ul. Piwna 27/9, 30-527 Kraków 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 Fundacji Szkoła Medialna 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 Fundacji Szkoła Medialna 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 swojego 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 przyjsię 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. Z zastrzeżeniem ogólnego obowiązku Organizatora do zapewnienia bezpieczeństwa na terytorium uczelni, 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 hackathonu 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 MFP 2024 www.malopolskakoduje.pl. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator informuje 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 07.11.2024 r.



Zgoda rodzica/opiekuna prawnego na udział ucznia w Hackatonie

Oświadczenie podpisuje przedstawiciel ustawowy Uczestnika, który ukończył / nie ukończył 16 lat (należy podkreślić właściwą odpowiedź)

imię i nazwisko uczestnika _____

imię i nazwisko Rodzica _____

nazwa szkoły _____

Działając jako rodzic/opiekun prawny* wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w Hackatonie organizowanym w ramach Małopolskiego Festiwalu Programowania 2024 przez Fundację Szkoła Medialna we współpracy z Zakładem Humanocentrycznej Sztucznej Inteligencji Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ, realizowanym przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.

Jednocześnie:

- a) oświadczam, że zapoznałam/em się z Regulaminem Hackatonu i akceptuję jego treść;
- b) wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka oraz wyrażam zgodę na publikowanie na stronie internetowej organizatora (www.malopolskakoduje.pl) imienia i nazwiska oraz nazwy szkoły mojego dziecka na liście finalistów i laureatów konkursu;
- c) wyrażam zgodę na wykorzystanie wizerunku mojego dziecka w formie nieodpłatnego utrwalenia, wykorzystania i powielania zdjęć oraz nagrań wideo wykonanych podczas Małopolskiego Festiwalu Programowania 2024 i publikowanych w mediach internetowych.
- d) oświadczam, że zostałam/am poinformowany/a, iż administratorem danych osobowych jest Fundacja Szkoła Medialna z siedzibą w Krakowie, ul. Piwna 27/9.
- e) przekazanie wyżej wskazanych danych jest dobrowolne, aczkolwiek niezbędne do udziału dziecka w Hackatonie;
- f) przysługuje mi prawo do dostępu do treści moich danych oraz ich poprawienia.

(miejscowość, data)

(czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego)

**niepotrzebne skreślić*