

# **REGULAMIN HACKATHONU GUS**

## **ShowMeData**

### **14-15 kwietnia 2018 r.**

#### **POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa warunki oraz zasady, według których odbywać się będzie wydarzenie Hackathon, realizowane w ramach umowy o dotację nr 11102.2017.009-2017.551 pn. „Wsparcie działań w zakresie umiejętności statystycznych w obszarze współzawodnictwa, grywalizacji, e-learningu, Temat 3: Opracowanie nowego cyfrowego produktu w celu uzupełnienia istniejących luk w obszarach e-learningu, rozgraniczenia lub powiązania dziedzin, które wspierają wymianę informacji statystycznych”, w trakcie którego zostanie stworzony prototyp aplikacji mobilnej z funkcją rzeczywistości rozszerzonej, promujący korzystanie z danych statystycznych dotyczących Polski i Unii Europejskiej – zwane dalej „Hackathonem”.
2. Organizatorem Hackathonu jest Główny Urząd Statystyczny w Warszawie, zwany dalej „Organizatorem”.
3. Hackathon odbędzie się w dniach 14-15 kwietnia 2018 r. w Głównym Urzędzie Statystycznym, adres: al. Niepodległości 208, 00-925 Warszawa.
4. Przewidywany czas trwania Hackathonu wynosi 36 godzin. W przypadku wcześniejszego ukończenia prac przez wszystkich Uczestników, przedstawiciel Organizatora może podjąć decyzję o jego skróceniu.
5. Hackathon skierowany jest do studentów i absolwentów szkół wyższych kierunków informatycznych lub pokrewnych, posiadających pełną zdolność do czynności prawnych, zwanych dalej „Uczestnikami”.
6. Celem Hackathonu jest wyłonienie najlepszego, stworzonego podczas Hackathonu, prototypu aplikacji mobilnej, który:
  - a. oferuje funkcję rzeczywistości rozszerzonej,
  - b. zawiera elementy e-learningu i grywalizacji,
  - c. jest skierowany do młodzieży w wieku 12-15 lat,
  - d. wykorzystuje dane statystyczne dla Polski i Unii Europejskiej pochodzące z baz Europejskiego Urzędu Statystycznego – Eurostatu.
7. Informacje dotyczące Hackathonu dostępne są na stronie [hackathon.stat.gov.pl](http://hackathon.stat.gov.pl)

#### **ZASADY ZGŁASZANIA**

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnicy biorą udział w Hackathonie wyłącznie w ramach stworzonych przez siebie Zespołów, liczących od 2 do 4 osób. Nie przewiduje się uczestnictwa pojedynczych osób oraz Zespołów liczących więcej niż 4 osoby.
3. Uczestnicy nie mogą być przypisani do więcej niż jednego Zespołu.
4. Nie przewiduje się zdalnego udziału w Hackathonie.
5. Z udziału w Hackathonie wyłączeni są pracownicy resortu statystyki, jurorzy, mentorzy oraz członkowie ich rodzin.

6. Liczba uczestników jest ograniczona. O ich liczbie decyduje Organizator.
7. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu.
8. Zgłoszenie do Hackathonu jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na utrwalenie, wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, video i audio w celach promocyjnych Hackathonu bez ograniczeń czasowych i terytorialnych. Uczestnik za wyrażenie takiej zgody nie otrzyma wynagrodzenia.

## **REJESTRACJA UCZESTNIKÓW**

1. Udział w Hackathonie należy zgłaszać za pomocą formularza rejestracyjnego znajdującego się na stronie [hackathon.stat.gov.pl](http://hackathon.stat.gov.pl).
2. Rejestracja internetowa Uczestników Hackathonu trwa od dnia 12 marca 2018 r. od godz. 00.01 do dnia 29 marca 2018 roku do godz. 23.59.
3. Formularz rejestracyjny zawiera następujące dane:
  - 1) imię i nazwisko;
  - 2) adres e-mail;
  - 3) numer telefonu kontaktowego;
  - 4) informacje o Zespole (nazwa Zespołu, imię i nazwisko Kapitana Zespołu);
  - 5) status Uczestnika (student/absolwent);
  - 6) doświadczenie w tworzeniu aplikacji mobilnych;
  - 7) doświadczenie w tworzeniu aplikacji z funkcją rzeczywistości rozszerzonej;
  - 8) system operacyjny, w którym uczestnik planuje stworzyć aplikację mobilną podczas Hackathonu (Android, iOS);
  - 9) źródło informacji o Hackathonie.
4. Zespół rejestruje Kapitan Zespołu.
5. Każdy członek Zespołu jest zobowiązany do złożenia oświadczeń o:
  - 1) ukończeniu 18 lat;
  - 2) zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją zawartych w nim warunków;
  - 3) zgodzie na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora w celu organizacji wydarzenia;
  - 4) zgodności danych zawartych w formularzu rejestracyjnym ze stanem faktycznym.

Brak złożenia oświadczeń uniemożliwia rejestrację.

6. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator.
7. Organizator nie odpowiada za nieprawidłowo podane podczas rejestracji adresy e-mail oraz numery telefonów i w związku z tym za brak możliwości kontaktu z osobami zgłaszającymi się.
8. Zespołom przysługuje prawo do zastępstwa zarejestrowanych członków Zespołu do chwili rozpoczęcia Hackathonu.
9. Rejestracja Zespołu nie jest jednoznaczna z zakwalifikowaniem Zespołu do udziału w Hackathonie. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator

na podstawie informacji zawartych w formularzu rejestracyjnym. Decyzja Organizatora ma charakter ostateczny.

10. Zakwalifikowane Zespoły zostaną o tym poinformowane za pomocą wiadomości e-mail, nie później niż 7 dni kalendarzowych przed rozpoczęciem Hackathonu.
11. Uczestnik jest zobowiązany do okazania przedstawicielowi Organizatora dokumentu ze zdjęciem w dniu rozpoczęcia Hackathonu oraz podpisania listy obecności w recepcji.

## **OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW**

1. Uczestnicy Hackathonu korzystają z własnych zasobów sprzętowych oraz oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi.
2. Zgłoszony do oceny prototyp aplikacji mobilnej musi być stworzony podczas Hackathonu i bazować na pracy własnej Uczestników.
3. Każdy Zespół jest zobowiązany do posiadania konta w publicznym repozytorium kodów np. GitHub, w celu oceny przez Jury kodu źródłowego prototypu aplikacji mobilnej.
4. Uczestnicy nie mogą tworzyć prototypów aplikacji mobilnej sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
5. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności do przestrzegania postanowień Regulaminu oraz zaleceń porządkowych Organizatora.
6. Uczestnicy odpowiadają za ewentualne szkody, jakie wyrządzili w miejscu organizacji Hackathonu, podczas jego trwania.
7. 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.
8. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz zaleceń porządkowych Organizatora, Organizatorowi przysługuje prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu z udziału w Hackathonie.
9. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.

## **OBOWIĄZKI ORGANIZATORA**

1. Organizator, w trakcie Hackathonu, zapewnia Uczestnikom:
  - 1) miejsce do pracy,
  - 2) dostęp do Internetu,
  - 3) zasilanie elektryczne,
  - 4) projektor multimedialny do prezentacji wyników prac,
  - 5) wydzieloną przestrzeń do wypoczynku,
  - 6) wyżywienie oraz napoje.
2. Podczas trwania Hackathonu Organizator zapewnia pomoc Mentorów - specjalistów z zakresu statystyki i informatyki.

3. Organizator przygotowuje instrukcję korzystania z API Eurostatu oraz przygotowuje przykładowe zestawy danych statystycznych powiązanych z podstawą programową nauczania dla młodzieży w wieku 12-15 lat i opublikuje je na stronie [hackathon.stat.gov.pl](http://hackathon.stat.gov.pl) nie później niż w dniu rozpoczęcia rejestracji Uczestników.

## **ZAŁOŻENIA APLIKACJI**

1. Celem stworzenia prototypu aplikacji mobilnej jest promocja statystyki publicznej poprzez przybliżenie wiedzy statystycznej młodzieży w wieku 12-15 lat oraz uczenie statystyki w przyjazny i atrakcyjny sposób.
2. Prototyp aplikacji mobilnej musi:
  - a. działać na urządzeniach mobilnych tj. smartfonach i tabletach, pod systemem operacyjnym Android lub iOS.
  - b. oferować funkcję rzeczywistości rozszerzonej,
  - c. zawierać elementy e-learningu i grywalizacji,
  - d. wykorzystywać dane statystyczne dla Polski i Unii Europejskiej z baz danych Eurostatu – minimum jeden zbiór.
3. Nagrodzony na Hackathonie prototyp aplikacji mobilnej zostanie umieszczony na koncie Organizatora w Google Play lub App Store, a następnie przekazany do Eurostatu wraz z prawem do ponownego wykorzystania i modyfikacji w ramach Europejskiego Systemu Statystycznego.
4. Ocenie podlegać będą:
  - 1) jakość pomysłu,
  - 2) jakość wykonania,
  - 3) walory edukacyjne,
  - 4) możliwości rozwoju prototypu aplikacji mobilnej.Maksymalna liczba możliwych do zdobycia punktów to 130. Szczegółowe Kryteria oceny prototypu aplikacji mobilnej zawarte są w załączniku nr 1 do Regulaminu.

## **JURY**

1. Prototypy aplikacji mobilnych stworzone podczas Hackathonu będą oceniane przez Jury, składające się z ekspertów wybranych przez Organizatora.
2. Organizator wskazuje Przewodniczącego Jury.
3. Do zadań Jury należy wybór laureatów Hackathonu.
4. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.
5. Jury sporządza protokół z przebiegu swoich prac.

## **SPONSORZY**

1. Organizator dopuszcza udział sponsorów w Hackathonie.
2. Szczegółowe warunki udziału sponsorów w Hackathonie zawarte są w Procedurze Wyboru Partnerów na Hackathon w załączniku nr 2 do Regulaminu.
3. Warunkiem udziału osób biorących udział w Procedurze Wyboru Partnerów Hackathonu jest podpisanie przez nie oświadczenia. Wzór oświadczenia zawarty jest w załączniku nr 3 do Regulaminu.

4. Warunkiem udziału sponsorów w Hackathonie jest podpisanie z Organizatorem porozumienia o współpracy partnerskiej, w którym zostaną określone zasady współpracy między Stronami. Wzór umowy partnerskiej zawarty jest w załączniku nr 4 do Regulaminu.
5. Sponsorzy mogą przyznać własne nagrody poza nagrodami przyznawanymi przez Organizatora. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

## WYBÓR LAUREATÓW

1. Zespoły zaprezentują prototypy aplikacji mobilnych w kolejności wskazanej przez Jury.
2. Prezentacja prototypu aplikacji mobilnej będzie trwała do 5 minut, dla każdego Zespołu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo nieprzyznania nagrody głównej w przypadku, gdy przedstawione prototypy aplikacji mobilnych nie uzyskają minimum 60 punktów przyznanych według kryteriów określonych w Załączniku nr 1 do Regulaminu.
4. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów przez Zespoły, Przewodniczący Jury wskazuje zwycięzcę Hackathonu.

## NAGRODY

1. Jury przyzna ufundowaną przez Organizatora nagrodę główną w wysokości 20.000 zł brutto dla zwycięskiego Zespołu za dopracowanie prototypu aplikacji mobilnej z funkcją rzeczywistości rozszerzonej powstałego podczas Hackathonu.
2. Jury przyzna ufundowane przez Organizatora dwa wyróżnienia w wysokości 5.000 zł brutto dla dwóch Zespołów za dopracowanie prototypu aplikacji mobilnej z funkcją rzeczywistości rozszerzonej powstałego podczas Hackathonu.
3. Nagrodę główną zdobywa Zespół, którego prototyp aplikacji mobilnej otrzyma największą liczbę punktów przyznanych według kryteriów określonych w Załączniku nr 1 do Regulaminu.
4. Wyróżnienia zdobywają dwa Zespoły, których prototypy aplikacji mobilnych zdobędą drugą i trzecią lokatę pod względem zebranej liczby punktów.
5. Warunkiem wypłaty **nagrody głównej** jest:
  - 1) uzupełnienie w ciągu 21 dni kalendarzowych od zakończenia Hackathonu prototypu aplikacji mobilnej o wskazane poniżej elementy:
    - a) uzupełnienie aplikacji o wersję angielską i przekazanie kompletu materiałów wymaganych przez systemy sklepów Google Play lub App Store w celu umieszczenia jej na koncie Organizatora w sklepach Google Play lub App Store,
    - b) przekazanie kodów źródłowych wraz z opisem w języku angielskim wszystkich zmiennych i funkcji używanych w aplikacji. Opisy kodu powinny być zgodne z dobrymi praktykami dokumentowania kodu tzn. z opisu powinno jednoznacznie wynikać do czego służy dana zmienna lub co robi dana funkcja bez konieczności analizowania implementacji,
    - c) przekazanie materiałów multimedialnych i innych elementów niezbędnych do prawidłowego skompilowania i działania aplikacji,
    - d) przekazanie dokumentacji technicznej (w języku angielskim) zawierającej co najmniej: opis architektury aplikacji, użytego środowiska programistycznego, powiązań elementów aplikacji, zewnętrznych bibliotek i innych zasobów z których aplikacja korzysta,
    - e) przekazanie instrukcji (w języku angielskim) opisującej krok po kroku jak skompilować aplikację.

2) dostarczenie Organizatorowi:

- a) dokumentów niezbędnych do zawarcia umowy, przed podpisaniem umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych i praw zależnych do zwycięskiego prototypu aplikacji mobilnej na Organizatora,
- b) oryginałów podpisanej umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych i praw zależnych do zwycięskiego prototypu aplikacji mobilnej na wszystkich polach eksploatacji według wzoru stanowiącego załącznik nr 5 do Regulaminu oraz oświadczenia stanowiącego załącznik nr 6 do Regulaminu w terminie do 7 dni kalendarzowych od ich otrzymania. Organizator nie ponosi kosztów związanych z dostarczeniem podpisanej umowy przez członków Zespołu.

6. Warunkiem wypłaty **nagród za wyróżnienia** jest:

- 1) uzupełnienie w ciągu 14 dni kalendarzowych od zakończenia Hackathonu wyróżnionych aplikacji mobilnych o wersję angielską i przekazanie kompletu materiałów wymaganych przez systemy sklepów Google Play lub App Store w celu umieszczenia ich na koncie Organizatora w sklepach Google Play lub App Store.
  - 2) dostarczenie do siedziby Organizatora dokumentów niezbędnych do zawarcia umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych i praw zależnych do wyróżnionych prototypów aplikacji mobilnych,
  - 3) podpisanie umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych i praw zależnych do wyróżnionych prototypów aplikacji mobilnych na wszystkich polach eksploatacji według wzoru stanowiącego załącznik nr 7 do Regulaminu, oraz oświadczenia stanowiącego załącznik nr 8 do Regulaminu,
  - 4) dostarczenie oryginałów podpisanej umowy w terminie do 7 dni kalendarzowych od ich otrzymania. Organizator nie ponosi kosztów związanych z dostarczeniem podpisanej umowy przez członków Zespołu.
7. Otrzymanie przez Organizatora uzupełnionej zwycięskiej aplikacji mobilnej o elementy wskazane w ust. 5 oraz wyróżnionych aplikacji mobilnych o elementy wskazane w ust. 6 zostanie potwierdzone na piśmie.
8. W ciągu 7 dni kalendarzowych od otrzymania uzupełnionej zwycięskiej aplikacji mobilnej oraz wyróżnionych aplikacji mobilnych Organizator może zgłosić uwagi. Zespoły mają 7 dni kalendarzowych na dokonanie zmian oraz przekazanie Organizatorowi zmodyfikowanych aplikacji mobilnych.
9. Niedostarczenie Organizatorowi zmodyfikowanych aplikacji mobilnych - zwycięskiej oraz wyróżnionych we wskazanych terminach, o których mowa w ust. 5 pkt 1 oraz w ust. 6 pkt 1, jest równoznaczne ze zrzeczeniem się nagród. Wówczas nagroda główna i nagrody wyróżnienia przechodzą na Zespół kolejny pod względem liczby zdobytych punktów. Warunkiem wypłacenia nagrody jest wypełnienie postanowień, o których mowa w ust. 5, w przypadku nagrody głównej i ust. 6, w przypadku nagród wyróżnienia oraz w ust. 8.
10. W przypadku braku uwag, Organizator zaakceptuje na piśmie przyjęcie zmodyfikowanych aplikacji mobilnych.
11. Nagrody pieniężne, o których mowa w ust. 1 i 2, będą wypłacone w walucie polskiej – (złoty), nie później niż w ciągu 14 dni kalendarzowych od dnia akceptacji przyjęcia przez Organizatora zwycięskiej aplikacji i wyróżnionych aplikacji oraz podpisania umowy przenoszącej autorskie prawa majątkowe i prawa zależne wraz z oświadczeniem, poprzez wpłatę nagrody w częściach określonych przez członków Zespołu w umowie, o której mowa w ust. 5 pkt 2 lit. b albo ust. 6 pkt 3, na konta wskazane przez członków zwycięskiego Zespołu i wyróżnionych Zespołów. Nagrody zostaną wypłacone po potrąceniu należnych podatków.

12. Nagrody, o których mowa w ust. 1 i 2, stanowią wynagrodzenie za przeniesienie na Organizatora autorskich praw majątkowych oraz praw zależnych do aplikacji mobilnej - zwycięskiej i wyróżnionych.
13. Członkowie zwycięskiego Zespołu i wyróżnionych Zespołów nie mogą żądać wymiany otrzymanej nagrody na inną.
14. Prototyp aplikacji mobilnej, który otrzymał nagrodę główną, po spełnieniu warunków, o których mowa w ust. 5 i ust. 8, będzie bezpłatnie promowany przez Główny Urząd Statystyczny.

## **PRAWA AUTORSKIE**

1. Uczestnicy udzielają Organizatorowi gwarancji, że zrealizowane podczas Hackathonu prototypy aplikacji mobilnych są ich autorstwa oraz że nie naruszają jakichkolwiek praw osób czy podmiotów trzecich.
2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne prototypu aplikacji, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
3. Wyniki prac zwycięskiego Zespołu wraz z kodami źródłowymi zostanie przekazany do Eurostatu z prawem do udostępnienia ich innym urządzeniom statystycznym oraz instytucjom w ramach Europejskiego Systemu Statystycznego.

## **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Organizator zapewnia sobie prawo zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania w przypadku zdarzeń od niego niezależnych, o czym niezwłocznie poinformuje Uczestników.
2. Organizator zapewnia sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu.
3. Organizator nie zwraca kosztów zakwaterowania i przejazdu Uczestników.
4. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem uczestników ani nad innymi przedmiotami używanymi w trakcie tworzenia prac konkursowych.

WICEPREZES

4/2 

dr Grażyna Marciniak

08.03.2018