

Hackathon – regulamin

Ogólne założenia

1. Organizatorem imprezy pod nazwą “Koderek” zwanej dalej Imprezą jest Zespół Szkół Podstawowej nr 10 i Gimnazjum nr 27 STO pod adresem 04-175 Warszawa, ul Ostrobramska 72.
2. Impreza odbędzie się 11 marca 2017 w szkole w budynkach należących do szkół: Podstawowej Nr 10 i Gimnazjum Nr 27 pod adresem Ostrobramska 72, Warszawa.
3. Uczestnicy zobowiązani są do stawienia się na miejscu imprezy w podanym terminie.
4. Uczestnicy zgadzają się przestrzegać poniższego regulaminu. Wszelkie naruszenia regulaminu lub ogólnych przepisów prawnych mogą skutkować wykluczeniem z imprezy i koniecznością opuszczenia terenu imprezy (budynków szkół).
5. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych w postaci imienia, nazwiska i adresu poczty elektronicznej oraz użycza swojego wizerunku dla materiałów publikowanych przez organizatora. Przetwarzanie danych osobowych uczestników odbywać się będzie na zasadach przewidzianych ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101 poz. 926 z późn. zm.).
6. Uczestnictwo w imprezie jest darmowe, wymagana jest jednak wcześniejsza rejestracja drużyny poprzez formularz internetowy dostępny pod adresem <https://goo.gl/forms/anobrEANbDK1jeQ2>. Każda drużyna dostanie informację o zakwalifikowaniu się do Imprezy.
7. Zespół może zawierać od jednej do pięciu osób.
8. W Imprezie weźmie udział maksymalnie 10 zespołów. Organizator zastrzega sobie możliwość zwiększenia tej liczby w dowolnym terminie. Kryterium kwalifikacji jest termin nadesłania zgłoszenia.
9. Organizator nie zapewnia sprzętu ani oprogramowania, na którym będą pracować uczestnicy.
10. Organizator zastrzega sobie prawo dokonania zmian w niniejszym regulaminie, z zastrzeżeniem, że zmiana warunków regulaminu pozostanie bez wpływu na prawa nabyte przez uczestników przed wejściem w życie zmian w regulaminie.

Zasady konkursu

1. W ramach konkursu uczestnicy będą tworzyć aplikację użyteczności szkolnej. Dokładne wymagania będą opublikowane na stronie <http://koderek.edu.pl/>.
2. Zespół ekspertów będzie dostępny do dyspozycji uczestników zarówno w trakcie trwania konkursu jak i przed jego rozpoczęciem poprzez kontakt mailowy.
3. Dozwolone jest wcześniejsze przygotowanie koncepcji i założeń tworzonego oprogramowania oraz grafik, które zostaną wykorzystane w oprogramowaniu lub w jego prezentacji. Niedozwolone jest przygotowanie fragmentów kodu.
4. Uczestnicy używają wybranych przez siebie technologii. Gotowa aplikacja musi nadawać się do wdrożenia na konfigurację sprzętową i software’ową opisaną na stronie <http://koderek.edu.pl/>.
5. W trakcie dnia drużyny będą prowadzić dwie prezentacje. Pierwsza z nich nie wpływa na końcową ocenę pracy. Druga, która odbędzie się na koniec dnia będzie podstawą oceny aplikacji przez jury.

6. Aplikacje zostaną ocenione przez jury składającą się z osób wyznaczonych przez organizatora.
7. Po prezentacjach wszystkich zespołów jury dokona oceny każdej aplikacji przydzielając od 1 do 5 punktów w następujących kategoriach: rozwiązanie problemu, user experience, projekt graficzny i potencjał techniczny. Każdy członek jury może zrzec się oceniania wszystkich aplikacji w wybranych przez siebie kategoriach.
8. Zwycięzcą konkursu zostanie zespół, który uzyska najwyższą sumę punktów. Remisy rozstrzygane są przez jury.
9. Jury może przyznać wyróżnienia w ogłoszonych przez siebie kategoriach.
10. Nagrody ufundowane przez organizatorów i partnerów zostaną osobiście przekazane członkom zwycięskich i wyróżnionych zespołów.

Prawa do kodu

1. Uczestnicy deklarują, że cała aplikacja składająca się z kodu źródłowego oraz grafik zostaną objęte licencją Creative Commons. Twórcy korzystając z licencji zachowają prawa autorskie, jednocześnie umożliwiając innym kopiowanie i rozpowszechnianie wyłącznie w warunkach niekomercyjnych.

Harmonogram

8:00-9:00	Rejestracja uczestników
9:00-9:15	Przygotowanie stanowisk pracy
9:15-9:30	Powitanie, przedstawienie zasad
13:00-14:00	Mid-day prezentacje
14:00-15:00	Obiad
21:00	Zakończenie pracy nad projektami
21:00-22:00	Prezentacja gotowych aplikacji
22:00-22:30	Narada jury
22:30-23:00	Ogłoszenie wyników, wręczenie nagród
23:00	Zakończenie imprezy