



Regulamin Hackathonu HACK NA ZDROWIE

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin Hackathonu HACK NA ZDROWIE (dalej „Regulamin”) określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie Hackathon HACK NA ZDROWIE, zwane dalej „Hackathon”.
2. Organizatorem wydarzenia jest Akademickie Biuro Karier Uniwersytetu Medycznego w Łodzi, z siedzibą przy ulicy Pl. Hallera 1 90-643 w Łodzi, zwanym dalej „Organizatorem”.
3. Hackathon odbędzie się w dniach 25-26-27 marca 2022 w formie zdalnej oraz 08-10 kwietnia 2022 r. na terenie siedziby Uniwersytetu Medycznego w Łodzi.
4. Wszelkie informacje o Hackathonie - w tym Harmonogram wydarzenia, dostępne będą na stronie internetowej www.abk.umed.pl

§ 2 ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnikami Hackathonu mogą być wyłącznie zespoły składające się od 3 do 6 osób – studentów uczelni województwa łódzkiego. Muszą to być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Każdy z Uczestników może być członkiem tylko jednego Zespołu.
3. Uczestnicy we własnym zakresie organizują sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Hackathonie.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej nadzorowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.
5. Od Uczestników oczekuje się wypracowania prototypu, projektu low-fidelity, innowacyjnego produktu cyfrowego lub analogowego, prototypu aplikacji lub usługi z branży medycznej w obszarach zarządzania, cyfryzacji, zdrowia. Studenci w trakcie trwania Hackathonu będą mogli również pracować nad wyzwaniami, które wyznaczą im firmy.
7. Projekt musi w całości powstać w czasie trwania Hackathonu.
8. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom i/lub Zespołom, wobec których powyżmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Konkursie organizowanym w ramach Hackathonu. Ich zgłoszenie zostanie wówczas uznane za bezskuteczne.
9. W przypadku rezygnacji Uczestnika z udziału w Hackathonie lub braku możliwości udziału Uczestnika w Hackathonie z powodu decyzji Organizatora w związku z naruszeniem postanowień Regulaminu, Uczestnikowi nie przysługują względem Organizatora żadne roszczenia.





§ 3 PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Hackathon będzie przebiegał według harmonogramu przesłanego przez Organizatora drogą e-mailową.
2. Wniosek zgłoszeniowy udziału w Hackathonie będzie można złożyć przy użyciu formularza udostępnionego na stronie internetowej Organizatora w dniach od 21.02.2022r. do 21.03.2022r.
3. Liczba miejsc jest ograniczona. O wynikach rekrutacji do sesji networkingowej decyduje kolejność zgłoszeń natomiast o wynikach udziału w sesji głównej decyduje ilość przyznanych punktów jury.
4. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni: dostęp do Internetu, zasilanie elektryczne, materiały biurowe, przewy na catering.
5. W pozostałym zakresie każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu (§ 2 pkt. 3).
6. Organizator zapewnia wsparcie mentorów podczas trwającego wydarzenia. Realizując zadania w ramach Hackathonu, Uczestnicy będą mogli zasięgnąć porad ekspertów co do planowanego rozwiązania. Zasięgnięcie przez Zespół porady u eksperta jest opcjonalne i nie skorzystanie z tej możliwości nie wpływa w żaden sposób na ocenę projektu przez Jury.
7. Podczas trwania Hackathonu, Uczestnicy będą pracować w zespołach w celu stworzenia innowacyjnego rozwiązania technologicznego (§ 2 pkt. 5).
8. Hackathon zakończy się prezentacją stworzonych rozwiązań przed panelem Jury w celu wyłonienia zwycięzcy.
9. W przypadku gdy dany Zespół nie wykona zadania i nie zaprezentuje finalnej wersji tegoż zadania zostanie zdyskwalifikowany i nie bierze udziału w wyłonieniu zwycięzcy. Organizator nie odpowiada za ewentualne problemy techniczne Zespołu/Uczestników, które mogą utrudnić lub uniemożliwić prezentację finalnej wersji zadania i negatywne konsekwencje powyższego takie jak np. dyskwalifikacja.

§ 4 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW I NAGRODY

1. Zespoły biorące udział w Hackathonie zaprezentują przed Jury przygotowany w trakcie trwania Hackathonu projekt.
2. W skład Jury wchodzić eksperci z branży medycznej i technologicznej wskazani przez Organizatora.
3. Zwycięzcy Hackathonu zostaną wyłonieni na podstawie ocen Jury.





4. Projekty zostaną poddane ocenie na podstawie następujących kryteriów:
 - Innowacyjność/ Oryginalność rozwiązania,
 - Praktyczne zastosowanie/ Wykonanie,
 - Znaczenie dla branży/ Wartość biznesowa,
 - Sposób prezentacji/ Jasność przekazu.
5. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
6. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w Projekcie. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.
7. W ramach Hackathonu wyłonione zostaną 3 miejsca. Zwycięskie Zespoły otrzymają nagrody adekwatne do zajętego miejsca.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagród, jeżeli żadne z rozwiązań wypracowanych przez Zespół nie spełni wymogów Konkursowych.
9. Przekazanie nagród nastąpi w ustalonym przez Organizatora czasie w porozumieniu z Laureatami Hackathonu.

§ 5 PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

1. W drodze realizacji programu może zostać wytworzona nowa własność intelektualna.
2. Prawa do wytworzonej własności intelektualnej należą do autorów a skład uprawnionych będzie ustalany każdorazowo.
3. Własność intelektualna wytworzona przez Organizatora jak i Uczestnika przed rozpoczęciem Hackathonu pozostaje własnością stron.
4. Organizator ma jednak prawo wykorzystywania wizerunku wytworzonych produktów celem promocji Hackathonu, na zasadach licencji niewyłącznej, na co Uczestnik wyraża zgodę.
5. W zamian za prawo do udziału w Hackathonie, Uczestnik przekazuje Organizatorowi wyniki swojej pracy w celu dalszego ich procedowania przez Organizatora w ramach Hackathonu.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wady prawne zadań realizowanych przez Zespoły, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich wynikające z naruszenia ich dóbr osobistych lub praw własności intelektualnej, w tym za nieprzestrzeganie przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych w związku z wykonywaniem zadań w trakcie Hackathonu.
7. Uczestnik/Zespół oświadcza, iż wszelkie wyniki pracy powstałe podczas Hackathonu w momencie ich materializacji w postaci projektów, szkiców, makiet, rysunków, opisów, zdjęć, filmów, animacji, grafik, kodów, prototypów, prezentacji lub w zmaterializowane w jakiegokolwiek formie stanowią jego własną oryginalną, twórczość, nie zawierają zapożyczeń oraz nie naśladują innych utworów, w szczególności nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.





§ 6 INFORMACJE O PRZETWARZANIU DANYCH

1. Przetwarzanie danych osobowych odbywa się na zasadach przewidzianych Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE.
2. Administratorami Danych Uczestników Konkursu jest Organizator.
3. Administrator Danych w celu należytej ochrony danych osobowych powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym można się skontaktować pod adresem e-mail: iod@umed.lodz.pl
4. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane przez Organizatora w celu wykonania zadania realizowanego w interesie publicznym zgodnie z podstawowymi zadaniami szkolnictwa wyższego prowadzenie w ramach upowszechniania i pomnażania osiągnięć wiedzy medycznej (art. 6 ust. 1 lit. e) RODO), w celu dokonania czynności niezbędnych do prawidłowego przeprowadzenia Konkursu (zgłoszenie, wybór zwycięzców, kontakt w sprawie obioru nagród), na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO – czyli prawnie uzasadnionego interesu Administratora polegający na przeprowadzeniu i rozstrzygnięciu Konkursu, w celu podjęcia działań promocyjnych po ustaleniu zwycięzców konkursu oraz w celu ewentualnego ustalenia, dochodzenia i obrony roszczeń.
5. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz jest to element niezbędny do przystąpienia przez Uczestnika do Konkursu.
6. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przechowywane przez Organizatora tylko przez okres niezbędny do przeprowadzenia Konkursu i wydania nagród wyróżnionym Uczestnikom. Po tym okresie dane mogą być przetwarzane w celach marketingowych i promocyjnych na stronach internetowych lub portalach społecznościowych Administratora.
7. Odbiorcami danych osobowych mogą być podmioty współpracujące z Administratorem w zakresie realizowanych umów, wyłącznie na mocy stosownych umów powierzenia przetwarzania danych osobowych oraz przy zapewnieniu stosowania przez ww. podmioty adekwatnych środków technicznych i organizacyjnych zapewniających ochronę danych. Dane osobowe mogą również być udostępnione podmiotom uprawnionym na podstawie obowiązujących przepisów prawa.
8. Uczestnicy Konkursu mają prawo
 - a) dostępu do treści swoich danych oraz ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania,
 - b) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania,
 - c) przenoszenia danych,
 - e) wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z Administratorem danych za pośrednictwem adresu e –mail: iod@umed.lodz.pl
10. Dane osobowe nie podlegają zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji w tym profilowaniu.





11. Dane osobowe mogą być przekazywane do państw trzecich w związku z publikacją danych uczestników konkursu w portalach społecznościowych Administratora w celach promocyjnych (Facebook, Instagram).

§ 7 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu lub formuły Hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (zagrożenie epidemiologiczne, stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwia przeprowadzenie Hackathonu w terminie lub na zasadach określonym w niniejszym Regulaminie.
3. Poprzez zgłoszenie udziału w wydarzeniu Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu.
4. Wszelkie naruszenia niniejszego regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z udziału w Hackathonie.

