

Regulamin Hackathon *HAcK NA ZDROWIE 4*

§ 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 4*, zwane dalej „Hackathon”.
2. Organizatorem wydarzenia jest Akademickie Biuro Karier Uniwersytetu Medycznego w Łodzi, z siedzibą przy Pl. Hallera 1, 90-643 w Łodzi, zwanym dalej „Organizatorem”.
3. Hackathon który będzie odbywał się w dniach 5/04/2025-14/05/2025 w formie zdalnej oraz w dniach 4/4/2025, 12/05/2025, 15/05/2025 w formie stacjonarnej 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. Uczestnicy mogą zgłaszać swój udział w Hackathonie jako Uczestnicy indywidualni oraz jako zespoły, z wyznaczeniem lidera zespołu.
2. Uczestnikami Hackathonu mogą być wyłącznie zespoły składające się od 3 do 6 osób – studentów, absolwentów (do jednego roku) publicznych i niepublicznych uczelni wyższych, wszystkich kierunków w Polsce, które tworzą zespoły interdyscyplinarne. Muszą to być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
3. Zespół biorący udział w Hackathonie musi mieć charakter interdyscyplinarny, a jego skład powinien obejmować co najmniej jednego studenta lub absolwenta z innej uczelni.
4. W uzasadnionych przypadkach Organizator może podjąć decyzję o zmianie liczby osób w zespole.
5. Każdy z Uczestników może być członkiem tylko jednego zespołu.
6. Uczestnicy we własnym zakresie organizują sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Hackathonie.

7. 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.

8. Od Uczestników oczekuje się wypracowania prototypu innowacyjnego produktu lub usługi w formie cyfrowej lub analogowej w odpowiedzi na wyzwania stawiane przez firmy współpracujące z Organizatorem w ramach Hackathonu.

9. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom i/lub zespołom, wobec których poweźmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonali rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Konkursie organizowanym w ramach Hackathonu. Ich zgłoszenie zostanie wówczas uznane za bezskuteczne.

10. 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.

11. W przypadku rezygnacji uczestnika lub całego zespołu, skutkującej nieprzystąpieniem do prac projektowych i finału oraz niezaopiekowaniem się przydzielonym wyzwaniem, bez uzasadnienia zdarzeniami losowymi, na zespół zostanie nałożona kara finansowa w wysokości 2 000 zł.

12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rezygnację uczestnika bądź grupy (zespołu studentów) z udziału w pracach projektowych.

13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niestawienie się grupy (zespołu studentów) do podjęcia danego wyzwania.

14. Hackathon prowadzony jest w języku polskim.

15. Uczestnicy zobowiązani są do zachowywania się w sposób nie zagrażający bezpieczeństwu innych osób oraz przestrzegać zaleceń porządkowych Organizatora i warunków wynikających z aktualnych przepisów BHP i p.poż.

16. Uczestnicy odpowiadają za ewentualne szkody, jakie wyrządzili w miejscu organizacji Hackathonu w trakcie jego trwania, w tym za stworzenie zagrożenia dla życia i zdrowia ludzkiego oraz za uszkodzenie składników mienia.

17. 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.

18. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby stanowiące zagrożenie dla porządku publicznego, mają zakaz wstępu na teren, w którym odbywa się Hackathon.

19. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub zespół postanowień Regulaminu lub przepisów prawa powszechnie obowiązującego lub zaleceń porządkowych Organizatora, podania nieprawdziwych danych, Organizatorowi przysługuje prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub zespołu z udziału w Hackathonie.

20. Organizator, w ramach współpracy, rozstawi materiały promocyjne Sponsora (np.: roll-upy, banery, ulotki) podczas trwania Hackathonu tj. inauguracji i finału.

21. Sponsor ponosi wszelkie koszty związane z dostarczeniem oraz odbiorem swoich materiałów promocyjnych (np.: roll-upy, banery, ulotki itd.).

22. Sponsor odpowiedzialny jest za odbiór swoich materiałów promocyjnych w ciągu 14 dni od zakończenia wydarzenia.

materiałów marketingowych

§ 3 PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Hackathon będzie przebiegał według harmonogramu umieszczonego przez Organizatora na stronie internetowej www.abk.umed.pl.

2. Wniosek zgłoszeniowy udziału w Hackathonie będzie można złożyć przy użyciu formularza udostępnionego na stronie internetowej Organizatora w okresie 03/03/2025 r. -26/03/2025 r.

3. Liczba miejsc jest ograniczona. O wynikach rekrutacji do sesji networkingowej „Team Challenge” zadecyduje Organizator na podstawie przesłanych zgłoszeń. Natomiast o uczestnictwie w Hackathonie Hacka na Zdrowie 4 decyduje Organizator na podstawie formularza zgłoszenia zespołu.

4. W przypadku zbyt dużej liczby zgłoszeń Uczestników indywidualnych lub zespołów, Organizator zastrzega sobie prawo do odmówienia udziału w Hackathonie lub wskazania innego rozwiązania np. zmiana wyzwania lub dogrywka.
5. Udział w sesji networkingowej oraz sesji warsztatowej, odbywających się w formie zdalnej, jest obowiązkowy i stanowi jedno z kryterium zakwalifikowania do sesji głównej.
6. Udział w warsztatach online i stacjonarnych jest obowiązkowy dla wszystkich uczestników. W uzasadnionych przypadkach dopuszcza się niepełny skład zespołu, jednak aby zespół otrzymał punkty za obecność, musi w nich uczestniczyć co najmniej 60% jego członków. Punkty za obecność są wliczane do oceny końcowej.
7. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni: zasilanie elektryczne oraz przerwę kawową.
8. W pozostałym zakresie każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu (§ 2 pkt. 5 i 6).
9. Organizator zapewnia wsparcie mentorów podczas trwającego wydarzenia. Realizując zadania w ramach Hackathonu, Uczestnicy konsultują swoje pomysły na rozwiązania z mentorami. Zasięgnięcie przez zespół porady u mentorów nie wpływa w żaden sposób na ocenę projektu przez Jury. Mentorzy nie wchodzi w skład Jury.
10. Podczas trwania Hackathonu, Uczestnicy będą pracować w zespołach w celu stworzenia innowacyjnego prototypu rozwiązania (§ 2 pkt. 7).
11. Hackathon zakończy się prezentacją stworzonych rozwiązań przed panelem Jury w celu wyłonienia zwycięzcy.
12. Jeśli zespół nie wykona zadania i nie zaprezentuje jego finalnej wersji, zostanie zdyskwalifikowany i nie będzie brany pod uwagę przy wyłanianiu zwycięzcy. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy techniczne po stronie Zespołu lub Uczestników, które mogą utrudnić lub uniemożliwić prezentację finalnej wersji zadania, a także za wynikające z tego konsekwencje, w tym dyskwalifikację.

§ 4 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW I NAGRODY

1. Zespoły biorące udział w Hackathonie zaprezentują przed Jury przygotowany w trakcie trwania Hackathonu *Projekt*.
2. W skład Jury wchodzi eksperci z branży medycznej, technologicznej i biznesowej wskazani przez Organizatora.

3. Zwycięzcy Hackathonu zostaną wyłonieni na podstawie ocen Jury.

4. Projekty zostaną poddane ocenie na podstawie następujących kryteriów:

- Innowacyjność
- Praktyczne zastosowanie
- Wykonanie prototypu
- Znaczenie dla branży
- Wartość biznesowa
- Sposób prezentacji
- Jasność przekazu
- Obecności i zaangażowane uczestnictwo w warsztatach oraz spotkaniach mentoringowych odbywających się w okresie od 04/04/2025 do 14/05/2025

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. Kolejność prezentacji zespołów jest losowa.

8. W ramach Hackathonu wyłonione zostaną 3 miejsca. Zwycięskie zespoły otrzymają nagrody finansowe adekwatne do zajętego miejsca.

9. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagród, jeżeli żadne z rozwiązań wypracowanych przez zespół nie spełni wymogów Hackathonu.

10. Przekazanie nagród nastąpi w ustalonym przez Organizatora czasie w porozumieniu z laureatami Hackathonu. Wpłata nagrody może wiązać się z koniecznością podpisania przez laureatów dodatkowej dokumentacji np. umowa, oświadczenie. Z powodu wymogów formalnych wypłata nagrody może nastąpić w częściach.

11. Wszystkie zespoły uczestniczące w sesji głównej są zobowiązane do dostarczenia Organizatorowi w wyznaczonym terminie opisu rozwiązania stworzonego w ramach Hackathonu, opisu modelu biznesowego rozwiązania oraz prezentacji, która była przedstawiona przed Jury. Zespoły są zobowiązane do stosowania określonych szablonów i dostarczonych przez Organizatora.

12. Zespoły są zobowiązane do ewaluacji uczestnictwa w Hackathonie oraz stałego kontaktu z Organizatorem w celu monitorowania rezultatów udziału w Hackathonie przez minimum 12 miesięcy.

§ 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 zmaterializowanej, 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 Hackathonu 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 Hackathonu 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 Hackathonu (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 Hackathonu, w celu podjęcia działań promocyjnych po ustaleniu zwycięzców Hackathonu 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 Hackathonu.

6. Dane osobowe Uczestników Hackathonu 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 Hackathonu mają prawo do:

- a) dostępu do treści swoich danych oraz ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania,
- b) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania,
- c) przenoszenia danych,
- d) 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.

§ 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 określonych w niniejszym Regulaminie.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zakłócenia w pracy systemów teleinformatycznych wspierających prowadzenie Hackathonu, wywołane działaniem siły wyższej, awarią sprzętu lub niedozwoloną ingerencją osób trzecich lub innych Uczestników.
4. Organizator zastrzega sobie prawo przerwania Hackathonu z przyczyn technicznych, prawnych lub naruszenia bezpieczeństwa środowiska informatycznego w wyniku dokonania lub próby cyberataku na środowisko informatyczne Organizatora.
5. Organizator nie zwraca kosztów zakwaterowania i przejazdu Uczestników oraz dodatkowych kosztów mogących wynikać z udziału w stacjonarnej części Hackathonu.
6. Poprzez zgłoszenie udziału w wydarzeniu Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu.

7. 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.