



Regulamin Konkursu ENHANCE Smart City Challenge

ENHANCE HACKATHONS

Edycja 2024

I. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „**Regulaminem**”, określa zasady i warunki przeprowadzania konkursu ENHANCE Smart City Challenge zwany dalej „**Konkuresem**” w dniach 24-26 maja 2024 w Warszawie, jako część wydarzenia ENHANCE HACKATHONS.
2. „**Organizatorem**” konkursu jest Politechnika Warszawska z siedzibą w Warszawie, 00-661, przy Pl. Politechniki 1, NIP 525-00-05-834.
3. Konkurs ma charakter drużynowy.
4. Warunkiem udziału w konkursie jest złożenie przez Uczestnika oświadczenia o zapoznaniu się z Regulaminem Konkursu ENHANCE Smart City Challenge.
5. Udział w konkursie jest dobrowolny i nieodpłatny.
6. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez ok. 48 godzin. Uczestnik potwierdza swoim udziałem brak przeciwwskazań zdrowotnych do uczestnictwa w konkursie.
7. Decyzje Organizatora są ostateczne i nie mogą być zaskarżane w innym trybie.

II. Cel i przebieg konkursu

1. Głównym celem konkursu jest:
 - a) kształtowanie przedsiębiorczych postaw i zachowań wśród studentów,
 - b) umożliwienie poznania narzędzi wspomagających transfer wiedzy i umiejętności w branży Smart City,
 - c) rozwijanie zdolności komunikacji i pracy w interdyscyplinarnych, międzynarodowych zespołach,
2. Przedmiotem konkursu jest opracowanie przez Zespoły konkursowe rozwiązania wybranego problemu związanego z tematyką Smart City, z listy zagadnień ogłoszonej przez Organizatora z chwilą rozpoczęcia konkursu.
3. Ocenie podlega prototyp rozwiązania zwany dalej „**Projektem**” oraz jego prezentacja przed Jury.
4. Uczestnicy podczas wydarzenia uczestniczą w wykładach przygotowanych przez Organizatora.
5. Organizator zapewnia:
 - a) przestrzeń do działania;
 - b) zasilanie elektryczne;
 - c) dostęp do Internetu za pośrednictwem sieci Wi-Fi,
 - d) pełne wyżywienie, napoje oraz drobne przekąski.
6. Zespoły konkursowe otrzymają wsparcie poprzez konsultacje z Mentorami tj. specjalistami dziedzinowymi w przygotowywaniu prototypów rozwiązań.
7. Konkurs będzie przebiegał według harmonogramu udostępnionego Uczestnikom na początku wydarzenia. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu podczas wydarzenia.
8. Zespół ma możliwość ukończenia Projektu wcześniej niż wyznaczony czas, jednak organizator nie umożliwi prezentacji Projektów wcześniej, niż w czasie przewidzianym w harmonogramie.
9. Nie jest możliwe zdalne uczestnictwo w konkursie.
10. Projekt musi w całości powstać w czasie trwania konkursu.

11. Projekt powinien być realizowany samodzielnie przez członków Zespołu. Nie jest dopuszczalna pomoc osób trzecich, które nie biorą udziału w wydarzeniu.
12. W przypadku niedostarczenia Projektu przez Uczestników w wyznaczonym terminie, Zespół podlega dyskwalifikacji i kończy udział w konkursie.
13. Konkurs jest prowadzony wyłącznie w języku angielskim. Wymagany poziom znajomości języka Uczestnika to co najmniej B2 wg CEFR (link: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/level-descriptions>).

III. Uczestnicy

1. Do udziału w konkursie mogą zgłosić się pełnoletni, zainteresowani studenci/studentki studiów I lub II stopnia, z uczelni partnerskich konsorcjum ENHANCE, tj. Norwegian University of Science and Technology (NTNU), Rhine-Westphalia Technical University of Aachen (RWTH), Technische Universität Berlin (TUB), Universitat Politècnica de València (UPV), Chalmers University of Science and Technology (Chalmers), Politechnika Warszawska (WUT), Politecnico di Milano (POLIMI), Technische Universiteit Delft (TU Delft), Politechnika Gdańska (TU Gdańsk), Eidgenössische Technische Hochschule Zürich (ETH Zurich) oraz uczelni stowarzyszonych z konsorcjum tj. Lviv Polytechnic National University i National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute", a także Universitatea Politehnica Timișoara oraz Szkoły Głównej Handlowej zwani dalej "**Uczestnikami**".
2. Zgłoszenia do konkursu przyjmowane są do 21 kwietnia 2024 r.
3. Zapisy prowadzone są poprzez formularz rejestracyjny dostępny pod linkiem <https://forms.office.com/e/JWpzqf0iXn>
4. Liczba Uczestników jest ograniczona. Maksymalna liczba to 100 osób.
5. W przypadku liczby zgłoszeń większej, niż limit Uczestników Organizator zastrzega sobie prawo do zaproszenia do udziału tylko wybranych osób, które wypełniły formularz rejestracyjny.
6. Zakwalifikowani Uczestnicy zostaną o tym fakcie poinformowani drogą mailową, na adres e-mailowy wskazany w formularzu rekrutacyjnym.
7. Do konkursu Uczestnicy zgłaszają się indywidualnie, następnie Organizatorzy łączą ich w maksymalnie 5-osobowe zespoły konkursowe zwane dalej „**Zespołami**”. Zespoły będą miały charakter międzynarodowy oraz będą tworzone tak, aby łączyć osoby z różnych uczelni i o różnych umiejętnościach i specjalnościach.
8. Uczestnik może uczestniczyć w konkursie tylko w ramach jednego Zespołu.
9. Uczestnicy są zobowiązani do zapewnienia sobie własnego sprzętu komputerowego na potrzeby udziału w konkursie.
10. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą (w tym sprzęt komputerowy).
11. Uczestnicy zobowiązani są umożliwić spokojną pracę pozostałym Zespołom, a w szczególności zabronione jest celowe rozpraszenie pozostałych Zespołów podczas prezentacji oraz uniemożliwianie pracy nad Projektem pozostałym Zespołom.
12. Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania regulaminu obiektu, na którego terenie odbywa się konkurs oraz stosować się do poleceń porządkowych Organizatora i osób przez niego wyznaczonych.
13. Uczestnik odpowiada za wyrządzone przez siebie szkody materialne i niematerialne na terenie obiektu, gdzie odbywać się będzie konkurs.
14. Uczestnicy są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników oraz i innych osób zaangażowanych w przeprowadzenie konkursu.
15. Uczestnik zobowiązany jest do noszenia identyfikatora w widocznym dla Organizatora miejscu (bądź zobowiązany jest do okazania go każdorazowo na prośbę Organizatora), przez cały czas trwania konkursu.
16. Organizator przewiduje rozpowszechnianie wizerunków Uczestników, m.in. w postaci fotografii, nagrań audio lub audio-wideo, sporządzonych w trakcie konkursu oraz w trakcie ogłoszenia wyników i wręczania nagród w celach informacyjnych i promocji ENHANCE HACKATHONS lub Organizatora. W zakresie, w jakim na takie rozpowszechnianie wizerunku

konieczna jest zgoda Uczestnika, Uczestnicy taką zgodę wyrażają poprzez akceptację Regulaminu.

17. Uczestnik wyraża zgodę na nieodpłatne wielokrotne wykorzystanie jego wizerunku utrwalonego w formie fotografii lub zapisu wideo oraz udziela Organizatorowi nieodpłatnej licencji na wykorzystanie go na wszystkich polach eksploatacji, w tym: utrwalania i rozpowszechniania w dowolnej formie oraz wprowadzanie do pamięci komputera, udostępniania, w celu działalności promocyjno-marketingowej Organizatora, w tym również zamieszczania i publikowania w mediach społecznościowych lub drukowanych materiałach promocyjnych.
18. Dane osobowe w postaci wizerunku będą przetwarzane na zasadach opisanych w niniejszym Regulaminie

IV. Ocena konkursowa.

1. Każdy Zespół konkursowy podczas sesji pitchingowej dokonuje prezentacji swojego prototypu. Prezentacja trwa maksymalnie 3 min. Po niej zostanie wyłonione 10 Zespołów, które zaprezentują swój prototyp podczas finału. Czas prezentacji finałowej to maksymalnie 5 min.
2. Wszystkie prototypy oraz prezentacje muszą spełniać normy etyczne w zakresie języka, treści wizualnych oraz praw własności. Niespełnienie tych warunków spowoduje dyskwalifikację Zespołu.
3. O wyłonieniu zwycięzców konkursu i przyznaniu nagród decyduje 5 osobowe Jury konkursu zwane dalej „Jury” powołane w tym celu przez Organizatora.
4. Każdy z członków Jury dokonuje oceny punktowej na karcie do głosowania, stanowiącej załącznik nr 1 do Regulaminu. Następnie przyznane punkty na wszystkich kartach do głosowania są sumowane. Wygrywa Zespół, którego prototyp otrzymał największą liczbę punktów.
5. Jury dodatkowo, może przyznać nagrodę w postaci wyróżnień.
6. Jury dokonuje oceny prototypu rozwiązania i sposobu jego prezentacji według następujących kryteriów:
 - A. **Zgodność z celami zrównoważonego rozwoju (waga: 25%)**
 - a. zgodność z Celami Zrównoważonego Rozwoju, w szczególności cele nr 3, 11, 13, 7 lub 12
 - B. **Inkluzywność i użyteczność społeczna oraz oddziaływanie na lokalne środowisko (waga 20%)**
 - a. identyfikacja problemu społecznego dla miejscowej ludności,
 - b. eliminacja wykluczeń ze względu na wiek, płeć, stan zdrowia itp.
 - c. rozwój lokalnej społeczności w duchu demokracji deliberatywnej
 - d. wpływ proponowanego rozwiązania na środowisko lokalne
 - e. wpływ stosowanej technologii na zrównoważenie pod względem społecznym i środowiskowym
 - C. **Innowacyjność i zastosowane technologie (waga 25%)**
 - a. poziom innowacyjności rozwiązania
 - b. rodzaje technologii wpisujących się w koncepcję Smart City i ich wykorzystanie w projekcie
 - D. **Wykonalność i możliwość wdrożenia w innych miastach – generyczność (waga 10%)**
 - a. możliwość zastosowania
 - b. ograniczenia pomysłu
 - c. jakość modelu biznesowego
 - E. **Prezentacja prototypu (20%)**
 - a. wykorzystane narzędzia do przedstawienia pomysłu
 - b. forma prezentacji
7. Decyzja Jury jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
8. Uczestnicy zostaną poinformowani o wynikach konkursu bezpośrednio po obradach Jury w dniu 26 maja 2023.

V. Nagrody

1. Fundatorem nagród w konkursie jest Organizator i/lub Sponsorzy.
2. Nagrodami w konkursie są:
 - a) Nagroda – nagroda pieniężna w wysokości 2000 EUR (słownie: dwa tysiące EURO), wypłacona w złotych polskich według średniego kursu wymiany walut Narodowego Banku Polskiego z dnia wypłaty oraz nagroda dodatkowa ufundowana przez Sponsora,
 - b) Wyróżnienie – nagroda ufundowana przez Sponsora.
3. Nagrody do których przepisy prawa przewidują powstanie obowiązku podatkowego, podlegają opodatkowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa podatkowego.
4. Przyznane nagrody zostaną odpowiednio do wartości rozdzielone w równych częściach pomiędzy Uczestników nagrodzonych Zespołów.
5. Wypłata nagród pieniężnych nastąpi za pośrednictwem przelewu bankowego do 14 dni od dnia ogłoszenia wyników konkursu i pod warunkiem złożenia przez członków nagrodzonych Zespołów informacji niezbędnych dla dokonania rozliczeń podatkowych.
6. Wyniki konkursu zostaną opublikowane do dnia 31 maja 2024 r. na stronie internetowej Organizatora <https://ssp.w.pl/hackathon/>
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność ani utrudnienia odbioru nagrody z przyczyn leżących po stronie Uczestnika nagrodzonego Zespołu.

VI. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Politechnika Warszawska z siedzibą przy Placu Politechniki 1, 00-661 Warszawa
2. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych do nadzoru nad przetwarzaniem danych osobowych. Z Inspektorem można się skontaktować pod adresem e-mail: iod@pw.edu.pl.
3. Dane osobowe są przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia 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 (Dz. Urz. UE L 119/1 z 4 maja 2016 - GDPR), tj. na podstawie zgody udzielonej przez Uczestnika Konkursu.
4. Dane osobowe Uczestnika są przetwarzane w związku z ich udziałem w Konkursie, tj. w celu jego organizacji, przeprowadzenia, a także przekazania nagród.
5. Dane osobowe Uczestnika są przechowywane przez okres trwania Konkursu oraz po zakończeniu Konkursu przez okres wynikający z przepisów archiwalnych
6. Podanie danych osobowych jest dobrowolne i jest warunkiem uczestnictwa w konkursie i otrzymania nagrody.
7. W związku z przetwarzaniem danych osobowych Uczestnik ma prawo do:
 - a) dostępu do swoich danych,
 - b) żądania ich sprostowania,
 - c) żądania ich usunięcia w przypadku uznania, że nie ma podstaw do tego, aby dane były przetwarzane,
 - d) żądania ograniczenia ich przetwarzania,
 - e) sprzeciwu co do przetwarzania danych, których podanie jest dobrowolne,
 - f) przenoszenia danych,
 - g) cofnięcia zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie. Cofnięcie zgody nie będzie wpływać na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie uzyskanej zgody,
 - h) wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
8. Wyżej wymienione prawa można zrealizować poprzez kontakt z Inspektorem Ochrony Danych Osobowych Organizatora.
9. Organizator nie podejmuje wobec Uczestnika zautomatyzowanych decyzji, w tym będących wynikiem profilowania.

VII. Prawa autorskie

1. Uczestnicy gwarantują, że opracowane podczas konkursu Projekty są współautorstwa całego Zespołu i nie naruszają, jakichkolwiek praw osób trzecich. W przypadku wątpliwości, przyjmuje się, że udział członków Zespołu jest w częściach równych.
2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne Projektu, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich, w szczególności w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do powstania Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczenia.
3. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego, w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw w związku ze zgłoszonym Projektem.
4. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wydatki w tym.in. koszty obsługi prawnej poniesione przez Organizatora na skutek roszczenia lub żądania, o którym mowa powyżej, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą.
5. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisanym powyżej roszczeniem lub zastrzeżeniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.
6. Osobiste prawa autorskie do opracowanego Projektu przysługują Uczestnikom zespołów, w częściach równych.
7. Kwestie dotyczące przeniesienia autorskich prawa majątkowych regulują przepisy ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2021 r., poz. 1062).

VIII. Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin stanowi jedyny dokument określający zasady konkursu.
2. Kwestie nieuwzględnione w Regulaminie rozstrzyga Organizator.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednio przepisy kodeksu cywilnego.
4. Wszelkie ewentualne spory mogące wyniknąć w związku z realizacją konkursu będą rozstrzygane przez sąd właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.
5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany terminu konkursu, bądź jego odwołania w przypadku zdarzeń od niego niezależnych, o czym niezwłocznie poinformuje.
6. Niniejszy Regulamin został sporządzony w polskiej oraz angielskiej wersji językowej. W przypadku rozbieżności pomiędzy obiema wersjami językowymi rozstrzygająca będzie wersja polska.
7. Regulamin podlega ogłoszeniu na dedykowanej stronie Organizatora <https://sppw.pl/hackathon/>

Załącznik 1 karta oceny konkursowej