

**UrbanLab**

## REGULAMIN HACKATHONU UrbanLab Gdynia

Realizowanego w ramach zadania „Adaptacja Koncepcji Urban Lab w Gdyni” w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna na lata 2014-2020, współfinansowanego ze środków Funduszu Spójności na podstawie umowy o dofinansowanie zadania nr DPT/BDG-II/POPT/19/19 przez United Global sp. z o.o. United Pro Academy sp. k. zgodnie z umową nr GK.251.0824.2020 z dnia 03 listopada 2020 r.

### § 1

#### POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa warunki oraz zasady, według których odbywać się będzie wydarzenie Hackathon UrbanLab Gdynia.
2. W trakcie wydarzenia zostanie stworzony produkt rozumiany jako: dodatkowy moduł lub system logowania lub raport dotyczący bezpieczeństwa z zaleceniami czynności zaradczych, rozwiązujący problemy napotkane w trakcie wdrażania systemu DECIDIM – zwane dalej „Hackathonem”.
3. Organizatorem Hackathonu jest United Global sp. z o.o. United Pro Academy sp. K. we współpracy z Laboratorium Innowacji Społecznych w Gdyni, zwany dalej „Organizatorem”.
4. Hackathon odbędzie się w dniu 12 grudnia 2020 roku zdalnie.
5. Hackathon rozpocznie się nie wcześniej niż o godzinie 9:00. Przewidywany czas trwania Hackathonu wynosi nie krócej niż 10 godzin. W przypadku wcześniejszego ukończenia prac przez wszystkich Uczestników, przedstawiciel Organizatora może podjąć decyzję o jego skróceniu.
6. Hackathon skierowany jest do osób posiadających pełną zdolność do czynności prawnych, zwanych dalej „Uczestnikami”. Organizator ogranicza możliwość uczestnictwa tylko dla tych osób, które ukończyły 18 lat.
7. Celem Hackathonu jest wyłonienie najlepszego, stworzonego podczas Hackathonu, produktu, w którym:



**UrbanLab**

- 1) Zostanie opracowany dodatkowy moduł związany z prowadzeniem dialogu obywatelskiego lub
  - 2) Zostanie opracowane rozwiązanie zapewniające bezpieczeństwo IT wdrażanego narzędzia (platforma Decidim), raport dotyczący bezpieczeństwa, sugestie zmian lub
  - 3) Opracowany zostanie system uwierzytelniania użytkowników korzystających z systemu (wg numerów pesel lub innych danych osobowych).
8. Informacje dotyczące Hackathonu dostępne są na stronie [www.urbanlab.gdynia.pl](http://www.urbanlab.gdynia.pl).

## § 2

### 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 3 osób.
3. Uczestnicy nie mogą być przypisani do więcej niż jednego Zespołu.
4. Z udziału w Hackathonie wyłączeni są pracownicy Laboratorium Innowacji Społecznych w Gdyni, Organizatora, pracownicy Urzędu Miasta Gdyni, jurorzy, mentorzy oraz członkowie ich rodzin tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo.
5. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie zgodnie z postanowieniami § 3 jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu.
6. Uczestnik może wyrazić zgodę na utrwalenie, wykorzystanie, rozpowszechnianie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, video i audio w celach promocyjnych Hackathonu przez 5 lat od zakończenia Hackathonu bez ograniczeń terytorialnych. Uczestnik za wyrażenie takiej zgody nie otrzyma wynagrodzenia.

## § 3

### REJESTRACJA UCZESTNIKÓW

1. Udział w Hackathonie należy zgłaszać za pomocą poczty elektronicznej na adres [hackathon@uacademy.pl](mailto:hackathon@uacademy.pl) Załączając formularz, dostępny na stronie [urbanlab.gdynia.pl](http://urbanlab.gdynia.pl) stanowiący załącznik numer 2 niniejszego Regulaminu.

**UrbanLab**

2. Rejestracja internetowa Uczestników Hackathonu w ramach stworzonych Zespołów trwa od dnia 4 grudnia 2020 roku do dnia 10 grudnia 2020 roku.
3. Zespół rejestruje Kapitan Zespołu.
4. Zgłoszenie powinno zawierać co najmniej:
  - 1) imię i nazwisko Kapitana Zespołu oraz poszczególnych członków Zespołu zgłoszonych przez Kapitana Zespołu;
  - 2) adresy e-mail Kapitana Zespołu i poszczególnych członków Zespołu;
  - 3) numery telefonów kontaktowych do Kapitana Zespołu i poszczególnych członków Zespołu;
  - 4) nazwę Zespołu.
5. Każdy członek Zespołu jest zobowiązany do złożenia oświadczeń zgodnie z załącznikiem nr 2 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) zgodzie na utrwalenie, wykorzystanie, rozpowszechnianie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, video i audio w celach promocyjnych Hackathonu przez 5 lat od zakończenia Hackathonu bez ograniczeń terytorialnych – przy czym brak zgody nie oznacza wykluczenia z Hackathonu;
  - 5) zgodności danych zawartych w formularzu rejestracyjnym ze stanem faktycznym;
  - 6) zapoznaniu się z klauzulą informacyjną o przetwarzaniu danych osobowych.
6. Uczestnik, o którym mowa w ust. 5 punkt 4 zobowiązany jest do stosowania się do poleceń Organizatora, mających na celu zabezpieczenie danych biometrycznych Uczestnika.
7. Brak złożenia oświadczeń uniemożliwia udział w Hackathonie.
8. Administratorem danych osobowych Uczestników Hackathonu jest United Global sp. z o.o. United Pro Academy sp. k. z siedzibą w Gdańsku.
9. W związku z realizacją wymogów Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z



**UrbanLab**

przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych)<sup>1</sup> (RODO), Administrator informuje o zasadach oraz o przysługujących Pani/Panu prawach związanych z przetwarzaniem Pani/Pana danych osobowych w załączniku numer 3.

10. 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.
11. Zespołom przysługuje prawo do zastępstwa zarejestrowanych członków Zespołu nie później niż na godzinę przed rozpoczęciem wydarzenia, co wymaga spełnienia wszystkich obowiązków określonych w ust. 4 i 5.
12. Zakwalifikowane Zespoły w ramach rejestracji internetowej zostaną o tym poinformowane za pomocą wiadomości e-mail nie później niż 24 godziny przed rozpoczęciem Hackathonu.

#### § 4

#### OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW

1. Uczestnicy Hackathonu korzystają z własnych zasobów sprzętowych (laptop + kamera internetowa + mikrofonem, a także połączenie internetowe) oraz oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi umożliwiających realizację zadania Hackathonu.
2. Zgłoszone do oceny rozwiązanie / koncepcja musi być opracowane podczas Hackathonu i bazować na pracy własnej Uczestników.
3. Uczestnicy nie mogą tworzyć rozwiązań / koncepcji sprzecznych z prawem (między innymi naruszających prawa autorskie innego podmiotu / osób fizycznych, korzystać z licencji „pirackich” itp.), ogólnie przyjętymi zasadami etyki, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
4. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności do przestrzegania postanowień Regulaminu.
5. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu lub przepisów prawa powszechnie obowiązujących lub zaleceń porządkowych Organizatora,



**UrbanLab**

podania nieprawdziwych danych, Organizatorowi przysługuje prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu z udziału w Hackathonie.

6. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.

## § 5

### OBOWIĄZKI ORGANIZATORA

1. Organizator na etapie zapisów zobowiązany jest do rozpatrywania wniosków i kwalifikowania zgłoszonych zespołów do udziału w Hackathonie, pod warunkiem realizacji wymogów, o których mowa w § 3.
2. Organizator zobowiązuje się do informowania o zakwalifikowaniu lub niezakwalifikowaniu do Hackathonu za pośrednictwem poczty elektronicznej.
3. Organizator zobowiązany jest przekazać bez zbędnej zwłoki do opublikowania na stronie internetowej [www.urbanlab.gdynia.pl](http://www.urbanlab.gdynia.pl) listę zwycięzców.
4. Organizator, w trakcie Hackathonu, zapewnia Uczestnikom:
  - 1) Dostęp do zdalnego pokoju w platformie/oprogramowaniu do wideokonferencji, w którym organizowany jest Hackathon, na podstawie licencji, których właścicielem jest Laboratorium Innowacji Społecznych w Gdyni;
  - 2) Udzielania bieżących informacji;
  - 3) Wsparcia technicznego w przypadku problemów występujących po stronie Organizatora.
5. Organizator zobowiązany jest do przekazania nagród na wskazane konta bankowe pod warunkiem realizacji przez Uczestników wymagań określonych w § 8 i § 9 niniejszego Regulaminu.

## § 6

### JURY




**UrbanLab**

1. W imieniu Organizatora, czynności związane z wyborem Jury będą wykonywali przedstawiciele wyznaczeni przez Organizatora jak i Laboratorium Innowacji Społecznych w Gdyni.
2. Dyrektor Laboratorium Innowacji Społecznych w Gdyni wskazuje osoby do Jury w tym Przewodniczącego Jury.
3. Jury za pełnienie swojej funkcji nie otrzyma wynagrodzenia.
4. Do zadań Jury należy ocena prototypów w trakcie Hackathonu i wybór laureatów Hackathonu.
5. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.
6. Jury sporządza protokół z przebiegu swoich prac.

## § 7

### WYBÓR LAUREATÓW

1. Zespoły zaprezentują koncepcje chronologicznie w kolejności zgłoszeń do Hackathonu przed Jury.
2. Prezentacja koncepcji trwa maksymalnie 10 minut, dla każdego Zespołu.
3. Zespoły mogą otrzymać maksymalnie 25 punktów.
4. Przyjmuje się następujące zasady punktowania
  - 1) Kryterium pierwsze:
    - a. **Czas wdrożenia na środowisko testowe** w przypadku aplikacji.  
Punktacja w tym kryterium zostanie przyznana według poniższego wzoru:  
 **$P_{cw} = (C_{wn}/C_{wb}) * 10$**   
gdzie:  
C<sub>wn</sub> – czas wdrożenia najkrótszy ( w godzinach)  
C<sub>wb</sub> – czas wdrożenia w badanej aplikacji ( w godzinach)  
P<sub>cw</sub> – punktacja uzyskana w kryterium czas wdrożenia na środowisko testowe  
W tym kryterium maksymalna ilość punktów możliwa do uzyskania wynosi 10.  
Zespoły mogą zadeklarować czas w godzinach. W przypadku zadeklarowania czasu w dniach Organizator przeliczy dni na godziny przyjmując 1 dzień = 24 godziny.


**UrbanLab**

- b. **Ilość uchybień bezpieczeństwa** wykrytych przez zespoły w przypadku diagnozy bezpieczeństwa systemu DECIDIM oraz zaleceń wzmocnienia bezpieczeństwa.

W tym kryterium punktacja zostanie przyznana według poniższego wzoru:

$$\text{Pub} = (\text{Bub}/\text{Nub}) * 10$$

gdzie:

Pub - punktacja uzyskana w kryterium Ilość uchybień bezpieczeństwa wykrytych przez Zespół

Bub – ilość uchybień bezpieczeństwa wykrytych przez dany zespół

Nub – największa ilość wykrytych uchybień bezpieczeństwa

W tym kryterium maksymalna ilość punktów wynosi 10

***W ramach pierwszego kryterium można uzyskać maksymalnie 10 punktów, ocenie będzie podlegać albo aplikacja albo diagnoza bezpieczeństwa systemu Decidim.***

- 2) Kryterium drugie: zgodność z założeniami zadań przekazanych do rozwiązania zespołom. Punkty w tym kryterium zostaną przyznane według następujących zasad:

- a) kompletność rozwiązania zagadnienia – kompleksowe rozwiązanie zagadnienia – nie ma potrzeby dalszego rozwijania zaproponowanego rozwiązania - 10 punktów
- b) kompletność rozwiązania zagadnienia – komisja zgłosiła do rozwiązania inne potrzeby rozszerzania zaproponowanego produktu (nie więcej niż 3 rozszerzenia) - 5 punktów
- c) kompletność rozwiązania zagadnienia – komisja zgłosiła do rozwiązania inne potrzeby rozszerzania zaproponowanego produktu (od 4 do 5) = 1 punktów
- d) kompletność rozwiązania zagadnienia – komisja zgłosiła do rozwiązania inne potrzeby rozszerzania zaproponowanego produktu więcej niż 5 = 0 punktów

***Maksymalnie w tym kryterium można uzyskać 10 punktów.***

- 3) Kryterium trzecie: Kompletność dokumentacji:

- a) Komisja nie zgłosiła żadnych uwag do dokumentacji: 5 punktów
- b) Komisja zgłosiła do dokumentacji nie więcej niż 3 uwagi: 3 punkty



**UrbanLab**

c) Komisja zgłosiła do dokumentacji nie więcej niż 5 uwag: 1 punkt

d) Komisja zgłosiła do dokumentacji więcej niż 6 uwag: 0 punktów

***Maksymalnie w tym kryterium można uzyskać 5 punktów.***

**Suma zdobytych w poszczególnych kryteriach punktów będzie stanowiła podstawę oceny poszczególnych Zespołów.**

## § 8

### NAGRODY

1. Jury przyzna ufundowaną przez Organizatora nagrodę główną w wysokości 8.000 brutto (słownie: osiem tysięcy 00/100 PLN ) dla zwycięskiego Zespołu za wykonanie koncepcji podczas Hackathonu i przekazanie w drodze umowy wyłącznych majątkowych praw autorskich do wykonanej koncepcji przez wszystkich członków zespołu. Przekazanie autorskich praw majątkowych będzie nieograniczone czasowo ani terytorialnie i będzie upoważniało do wykonywania praw zależnych.
2. Jury przyzna ufundowaną przez Organizatora nagrodę za II miejsce w wysokości 4.000 brutto (słownie: cztery tysiące 00/100 PLN) dla jednego Zespołu za wykonanie koncepcji podczas Hackathonu i przekazanie w drodze umowy wyłącznych majątkowych praw autorskich do wykonanej koncepcji przez wszystkich członków zespołu. Przekazanie autorskich praw majątkowych będzie nieograniczone czasowo ani terytorialnie i będzie upoważniało do wykonywania praw zależnych.
3. Jury przyzna ufundowaną przez Organizatora nagrodę za III miejsce w wysokości 3.000 brutto (słownie: trzy tysiące 00/100) dla jednego Zespołu za wykonanie koncepcji powstałej podczas Hackathonu i przekazanie w drodze umowy wyłącznych majątkowych praw autorskich do wykonanej koncepcji przez wszystkich członków zespołu. Przekazanie autorskich praw majątkowych będzie nieograniczone czasowo ani terytorialnie i będzie upoważniało do wykonywania praw zależnych.
4. Nagrodę główną zdobywa Zespół, którego koncepcja otrzyma największą liczbę punktów przyznanych według kryteriów określonych w § 7.





**UrbanLab**

5. Nagrodę za II i III miejsce zdobywają Zespoły, których prototypy otrzymają drugą i trzecią lokatę pod względem zebranej liczby punktów.

6. Warunkiem wypłaty nagród jest:

- 1) przekazanie Organizatorowi koncepcji wraz z dokumentacją techniczną w języku polskim i angielskim zawierającą: opis architektury aplikacji, instrukcję dla administratora i użytkownika, specyfikację użytego środowiska programistycznego (zewnętrznych bibliotek i innych zasobów, z których aplikacji korzysta), a także kodów źródłowych wraz z komentarzami w języku polskim i angielskim opisujących wszystkie zmienne i funkcje. Przekazanie kodów źródłowych może nastąpić poprzez wykorzystanie publicznego repozytorium typu GitHub, Bitbucket lub podobnego. Organizator pozostawia dowolność w tej kwestii Zespołowi;
- 2) dostarczenie Organizatorowi w ciągu 2 dni roboczych od dnia zakończenia Hackathonu przez każdego członka Zespołu przed podpisaniem umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych i zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do zwycięskiego prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej, dokumentów niezbędnych do zawarcia umowy wraz z pisemną informacją o podziale nagrody na poszczególnych członków Zespołu;
- 3) podpisanie przez każdego członka Zespołu umowy przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych i zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do zwycięskiego prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej na wszystkich polach eksploatacji zgodnie z wzorem umowy zawartym w załączniku nr 1 do Regulaminu;
- 4) dostarczenie do siedziby Organizatora lub przesłanie oryginału podpisanej umowy w terminie do 3 dni roboczych od jej otrzymania. Wszelkie koszty związane z dostarczeniem podpisanej umowy ponoszą członkowie Zespołu.

7. Nieprzekazanie koncepcji wraz z dokumentacją i kodami źródłowymi, niedostarczenie dokumentów niezbędnych do zawarcia umowy wraz z pisemną informacją o podziale nagrody na poszczególnych członków Zespołu w powyższym terminie, brak podpisania umowy przez każdego członka Zespołu lub brak dostarczenia umowy w powyższym terminie,



**UrbanLab**

jest równoznaczne z rezygnacją z zawarcia umowy i ze zrzeczeniem się nagrody. W tej sytuacji następny Zespół, który otrzymał najwyższą punktację zajmuje zwolnione miejsce.

8. Nagrody pieniężne, o których mowa w ust. 6, 8 i 10 będą wypłacone w walucie polskiej – (złoty). Organizator wypłaci nagrody w częściach określonych przez członków Zespołu na konta wskazane przez członków Zespołów. Nagrody zostaną wypłacone po potrąceniu należnych podatków.
9. Nagrody, o których mowa w ust. 6, 8 i 10, stanowią wynagrodzenie za wykonanie prototypu oraz przeniesienie na Organizatora autorskich praw majątkowych oraz zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do prototypu – zwycięskiej i za II i III miejsce.
10. Członkowie zwycięskich Zespołów nie mogą żądać wymiany otrzymanej nagrody na inną.

## § 9

### PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy udzielają Organizatorowi gwarancji, że zrealizowane podczas Hackathonu produkty są ich autorstwa oraz że nie naruszają jakichkolwiek praw osób czy podmiotów trzecich i ponoszą wszelką odpowiedzialność z tego tytułu.
2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne produktu, 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. Kwestię praw autorskich reguluje umowa, o której mowa w § 8 ust 6 punkt 3.

## § 10

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zapewnia sobie prawo zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania w przypadku zdarzeń od niego niezależnych, o czym niezwłocznie poinformuje Uczestników. Uczestnikom nie przysługują z tego tytułu żadne roszczenia.



**UrbanLab**

2. 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.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przerywania Hackathonu z przyczyn technicznych, prawnych lub naruszenia bezpieczeństwa środowiska informatycznego w wyniku dokonania lub próby cyberataku na środowisko informatyczne Organizatora.
4. Przez dni robocze rozumie się dni od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy oraz dni wolnych od pracy u Organizatora.
5. Organizator zapewnia sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu.
6. Organizator zapewnia sobie prawo do unieważnienia wydarzenia bez podania przyczyny.

