

w sprawie: przeprowadzenia konkursu Hackathon Partnerstwa Odry w ramach projektu Ministerstwa Spraw Zagranicznych „Dyplomacja publiczna 2021”

REGULAMIN WYDARZENIA „HACKATHON PARTNERSTWA ODRY”

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady i warunki organizacji i uczestnictwa w wydarzeniu pod nazwą „Hackathon Partnerstwa Odry” („Wydarzenie”), które odbędzie się w dniach 17-18.07.2021 roku i jest realizowane w ramach szerszego projektu „Hackathon Partnerstwa Odry - innowacyjni razem przeciwko pandemii” współfinansowanego ze środków publicznych w ramach konkursu Ministerstwa Spraw Zagranicznych „Dyplomacja Publiczna 2021”.
2. Organizatorem Wydarzenia jest Województwo Wielkopolskie z siedzibą Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego w Poznaniu, al. Niepodległości 34, 61-714 Poznań, NIP: 778-13-46-888 („Organizator”). Z Organizatorem można kontaktować się pod adresem e-mail hackathon-oder@umww.pl.
3. Obowiązki Organizatora: a) Marketing i komunikacja z Uczestnikami; b) Organizacja naboru; c) PR oraz nadzór nad technicznymi aspektami Wydarzenia; d) Nadzór nad platformą konkursową oraz stroną internetową; e) Weryfikacja pracy zespołu podczas hackathonu f) Wybór Komisji Oceniającej, g) Wsparcie merytoryczne i eksperckie podczas hackathonu oraz na etapie Inkubacji Projektu;
4. Organizator odpowiedzialny jest także za przyznanie nagród zwycięzcom hackathonu.
5. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i nieodpłatny.

§ 2 Zasady uczestnictwa

1. Grupy uczestników („Zespół”, „Zespoły”) od 3 do 7 osób pochodzące z regionów Partnerstwa Odry (w RP: Województwo Dolnośląskie, Lubuskie, Wielkopolskie i Zachodniopomorskie; w RFN: Brandenburgia, Berlin, Meklemburgia-Pomorze Przednie, Saksonia) od dnia 01.07.2021 roku do dnia 14.07.2021 roku za pomocą formularza zgłoszeniowego udostępnionego na stronie internetowej www.hackathon-oder.eu mogą zgłosić swój udział w hackathonie w celu znalezienia rozwiązania na jeden ze zidentyfikowanych wcześniej obszarów problemowych, udostępnionych na oficjalnej stronie Wydarzenia („Zgłoszenie”).
2. Każdy zespół musi wyznaczyć lidera, który będzie reprezentował Zespół w kontaktach z Organizatorem, dokona ostatecznej prezentacji projektu.
3. Spośród prawidłowo dokonanych Zgłoszeń nastąpi rejestracja grup Uczestników.
4. Każda z grup może złożyć nie więcej niż jedno Zgłoszenie.
5. Możliwe jest także indywidualne Zgłoszenie udziału w Wydarzeniu. Indywidualne Zgłoszenie nie jest jednak warunkiem ostatecznym udziału w hackathonie. Udział Uczestnika indywidualnego w Wydarzeniu możliwy jest tylko pod warunkiem przyporządkowania Uczestnika do Zespołu projektowego utworzonego ze Zgłoszeń indywidualnych.
6. Uczestnikami hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami lub współpracownikami w ramach projektu „Hackathon Partnerstwa Odry - innowacyjni razem przeciwko pandemii”, wykonującymi powierzone im zlecenia na podstawie umów cywilnoprawnych.
7. Uczestnikom Wydarzenia przedstawione zostaną do wyboru cztery konkretne wyzwania wypracowane na podstawie wcześniejszych debat eksperckich w różnych obszarach

tematycznych. Dokładny opis zadań konkursowych zostanie udostępniony na stronie internetowej www.hackathon-oder.eu.

8. Decyzja o zakwalifikowaniu do udziału w hackathonie będzie podejmowana przez Organizatora na podstawie kryteriów szczegółowo określonych w formularzu Wniosku, o którym mowa w ust. 1.
9. Każdy z Uczestników może być członkiem tylko jednego Zespołu.
10. Hackathon będzie miał formę online. Dokładne adresy do łączenia się zostaną przekazane bezpośrednio Uczestnikom zakwalifikowanym do udziału w Wydarzeniu.
11. Rozwiązywanie zadań konkursowych rozpocznie się w dniu 17.07.2021 roku, a zakończy w dniu 18.07.2021 roku. Dokładne godziny rozpoczęcia i zakończenia hackathonu zostaną podane na stronie internetowej www.hackathon-oder.eu.
12. Efekt pracy Zespołu zostanie przedstawiony przez lidera Zespołu w dniu 18.07.2021 roku w postaci jednego kreatywnego rozwiązania w ramach jednego wyzwania tematycznego. Nie dopuszcza się zgłoszenia jednego Projektu w dwóch lub więcej kategoriach.
13. W Wydarzeniu weźmie udział w charakterze współpracowników grupa mentorów i ekspertów, którzy będą wspierać Uczestników podczas przebiegu Wydarzenia. Wymienione osoby nie będą uważane za integralną część Zespołów, ale jako wsparcie doradcze ułatwiające działania prowadzone przez Zespoły.
14. Oficjalne ogłoszenie wyników hackathonu nastąpi w dniu 18.07.2021 roku. Uczestnicy zostaną powiadomieni o wynikach hackathonu po obradach Komisji Konkursowej oraz drogą elektroniczną na adres e-mail podany w Zgłoszeniu.
15. Dodatkowa prezentacja zwycięskich Projektów nastąpi podczas polsko-niemieckiej Gali Projektów w grudniu 2021 roku.
16. Złożenie Zgłoszenia lub Wniosku jest równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu i zobowiązaniem się do jego przestrzegania.

§ 3 Kryteria ocen

1. Komisja Konkursowa oceni przygotowane przez Zespoły rozwiązania w następujących kategoriach: DIAGNOZA (trafność i głębokość zrozumienia przez zespół problemu, zebrana wiedza o grupie docelowej oraz istniejących rozwiązaniach), KREACJA (innowacyjność i atrakcyjność pomysłu, stopień, w jakim propozycja realizuje cel, poziom dopasowania do grupy docelowej), WDRAŻALNOŚĆ (poziom gotowości koncepcji, realność przekucia koncepcji w finalny produkt lub usługę). Za każdy obszar uzyskać można maksymalnie 15 pkt.

§ 4 Komisja Konkursowa

1. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań konkursowych dokona jury („Komisja Konkursowa”), w skład którego wejdą osoby wybrane przez Organizatora.
2. Komisję Konkursową powoła Zarząd Województwa Wielkopolskiego.
3. Członkowie Komisji Konkursowej przyznawać będą punkty, w ramach trzech kryteriów oceny przedstawionych w § 3 ust. 1. Wygra zespół, który zdobędzie najwięcej punktów.
4. Komisja Konkursowa przyzna tytuł Zwycięzcy dla dwóch Zespołów ex aequo.
5. Decyzje Komisji Konkursowej 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 Komisję Konkursową.

§ 5 Inkubacja Projektu

1. Dwa zwycięskie zespoły zobowiązują się do wzięcia udziału w procesie rozwoju zwycięskiego projektu („Inkubacja Projektu”). Proces ten zakłada wsparcie merytoryczne i eksperckie mające dopracować koncepcje oraz przygotować prototyp rozwiązania.
2. Prototyp rozwiązania będzie testowany przez zainteresowaną wdrożeniem jednostkę administracji publicznej lub przedsiębiorstwo. Proces inkubacji kończy się z chwilą przekazania przez jednostkę/firmę testującą opinii z testów.
3. Dwa zwycięskie zespoły zobowiązują się wziąć udział w warsztatach online z mentorem hackatonowym oraz ekspertami (1 dzień do 8h) oraz w indywidualnych konsultacji eksperckich dla Zespołów (do 16 godzin) w innym uzgodnionym przez strony terminie (trzecia dekada roku)
4. Dwa zwycięskie zespoły zobowiązują się wziąć udział także w Polsko-Niemieckiej Akademii Liderów Projektów Międzynarodowych organizowanych przez stronę niemiecką w Trebnitz (1 dzień warsztatowy w trzeciej dekadzie roku). Ze względów sanitarno-epidemicznych istnieje możliwość, że Polsko-Niemiecka Akademia Liderów Projektów Międzynarodowych zorganizowana będzie w formule zdalnej lub hybrydowej.
5. Wdrożenie projektów musi być gotowe najpóźniej do 25 listopada 2021.
6. Wdrożenie dwóch zwycięskich projektów zaprezentowane zostanie podczas Gala projektów (pierwszy tydzień grudnia 2021), czyli podczas polsko-niemieckiego spotkania podsumowującego projekt – prezentacja online.

§ 5 Nagrody

1. Zwycięskim drużynom zostaną przyznane 3 typy nagród: bezpłatne wsparcie w Inkubacji Projektu, udział w Akademii Liderów oraz nagrody rzeczowe o wartości 5 tys. zł.
2. Bezpłatne wsparcie Inkubacji Projektu polegać będzie na udziale w warsztatach online z mentorem hackatonowym oraz ekspertami (1 dzień do 8h) w miesiącach lipiec/sierpień oraz w indywidualnych konsultacji eksperckich dla Zespołów (do 16 godzin) w innym uzgodnionym przez strony terminie (trzecia dekada roku).
3. Udział w Polsko-Niemieckiej Akademii Liderów Projektów Międzynarodowych organizowanych przez stronę niemiecką w Trebnitz (1 dzień warsztatowy w trzeciej dekadzie roku) polegać będzie na wyjeździe do Zamku Trebnitz (Brandenburgia) by w kręgu społeczności polsko-niemieckiej uczestniczyć w warsztatach eksperckich, spotkaniu z potencjalnymi partnerami biznesowymi do wdrożenia projektu, zapoznaniu się z działalnością Stowarzyszenia Zamku Trebnitz - siedziby Pełnomocnika ds. Partnerstwa Kraju Związkowego Brandenburgia na Wielkopolskę oraz zapoznania się z polsko-niemieckimi projektami wzmacniającymi współpracę transgraniczną w nawiązaniu do 30. Rocznicy Traktatu o współpracy polsko-niemieckiej.
4. W ramach hackathonu dwóm zwycięskim Zespołom zostaną przyznane nagrody w formie rzeczowej, w łącznej kwocie do 5000 PLN brutto dla każdej z dwóch zwycięskich drużyn.
5. Nagrody, o których mowa w ust. 4 zostaną przyznane w terminie do 45 dni kalendarzowych od dnia 18 lipca 2021r., po formalnym podpisaniu protokołu zdawczo-odbiorczego. Organizator zastrzega sobie prawo wyznaczenia – w porozumieniu z laureatami Wydarzenia - innego terminu wręczenia nagród jeśli ze względów pandemicznych i obostrzeń sanitarnych (niezależnych od Organizatora) nie byłoby możliwe dotrzymanie wyznaczonego powyżej terminu.

6. Nagrody rzeczowej nie można zamienić na inną nagrodę, ani na ekwiwalent pieniężny. Organizator Wydarzenia nie ponosi odpowiedzialności z tytułu rękojmi za wady nagrody, ani nie udziela gwarancji jakości.
7. Przewiduje się nagrody jedynie dla dwóch zwycięskich Zespołów, jednakże Organizator zastrzega możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych drobnych nagród rzeczowych dla wybranych Zespołów, których Projekty zostaną uznane za wartościowe przez Organizatora bądź przez Komisję Konkursową.
8. W przypadku braku możliwości zorganizowania uroczystego wręczenia nagród Zwycięzcom oraz wyróżnionym Zespołom z przyczyn niezależnych od Organizatora, Organizator zastrzega sobie możliwość wysyłki nagród wraz dokumentacją, tj.: protokołem przekazania nagrody, Klauzulą Informacyjną, Zgodą na wykorzystanie wizerunku od zwycięskich i wyróżnionych Zespołów.

§ 6 Prawa własności intelektualnej

1. Uczestnicy gwarantują, że przedstawione przez nich Projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne Projektu, w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich lub innych praw osób trzecich, w tym w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do stworzenia Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
3. Uczestnik daje Organizatorowi prawo do promowania i korzystania z wizerunku wdrażanego projektu.
4. Z chwilą przekazania przez Zespół projektu do fazy testowej i wdrożenia, kwestie praw majątkowych i licencyjnych regulowane będą odrębnymi umowami w zależności od specyfiki projektu.
5. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że w zależności od specyfiki Projekt może obejmować zarówno warstwę programistyczną (program komputerowy) jak i elementy graficzne, interfejs oraz wszelkie innych elementy stworzone w ramach Wydarzenia, w tym także dokumentację techniczną.
6. Nagrodzeni Uczestnicy zobowiązują się, że w razie kontynuacji prac nad dalszym rozwojem Projektu, zamieszczą logotyp Województwa Wielkopolskiego, Ministerstwa Spraw Zagranicznych jako donatora oraz wszystkich partnerów projektu „Hackathon Partnerstwa Odry - innowacyjni razem przeciwko pandemii”, zgodnie ze specyfikacją (zależną od specyfiki projektu) oraz wraz z dostosowaną treścią informacyjną, która winna w takich okolicznościach towarzyszyć logotypowi. Umieszczanie stosownych logotypów winno odbywać się przy każdorazowym uzgodnieniu z Organizatorem projektu.
7. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że określone powyżej zobowiązania w zakresie udzielenia licencji nie dotyczą Uczestników, których Projekty nie zostały nagrodzone.

§ 7 Dane osobowe

Zgodnie z 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1 ze zm.), dalej „RODO” informuje, że:

1. Administratorem danych osobowych jest Województwo Wielkopolskie z siedzibą Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego w Poznaniu przy al. Niepodległości 34, 61-714 Poznań, e-mail: kancelaria@umww.pl, fax 61 626 69 69, adres skrytki urzędu na platformie ePUAP: /umarszwlkp/SkrytkaESP.
2. Dane osobowe uczestników, ekspertów i mentorów oraz członków Komisji Konkursowej wydarzenia pod nazwą „Hackathon Partnerstwa Odry” są przetwarzane w celach:
 - a) organizacji i realizacji wydarzenia pod nazwą „Hackathon Partnerstwa Odry”;
 - b) działań promocyjnych i informacyjnych dotyczących ww. wydarzenia;
 - c) archiwizacji.
3. Dane osobowe przetwarzamy:
 - a) na podstawie wyrażonej zgody w zakresie wykorzystania wizerunku;
 - b) w związku z wypełnieniem obowiązku prawnego ciążącego na administratorze tj. ustawy z dnia 5 czerwca 1998 r. o samorządzie województwa, ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach oraz rozporządzenia Prezesa rady Ministrów z dnia 18 stycznia 2011 r. w sprawie instrukcji kancelaryjnej, jednolitych rzeczowych wykazów akt oraz instrukcji w sprawie organizacji i zakresu działania archiwów zakładowych.
4. W sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych można kontaktować się z Inspektorem ochrony danych osobowych listownie pod adresem administratora danych, lub elektronicznie poprzez skrytkę ePUAP: /umarszwlkp/SkrytkaESP i e-mail: inspektor.ochrony@umww.pl.
5. Dane osobowe będą przetwarzane wiecześnie, licząc od roku następnego, w którym zakończono sprawę, zgodnie z Instrukcją kancelaryjną.
6. Udział w wydarzeniu jest dobrowolny a podanie danych osobowych jest warunkiem ustawowym, ich niepodanie skutkuje brakiem możliwości udziału w wydarzeniu. Natomiast zgoda na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolna, a jej niepodanie nie skutkuje żadnymi konsekwencjami.
7. Osobom, których dane dotyczą przysługuje prawo do usunięcia danych osobowych, o ile dane osobowe są przetwarzane na podstawie wyrażonej zgody, lub wynika to z wymogu prawa, lub gdy dane są już niepotrzebne do przetwarzania danych.
8. Osobom, których dane dotyczą przysługuje prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych, o ile dane osobowe uczestników, ekspertów i mentorów oraz członków Komisji Konkursowej są przetwarzane na podstawie wyrażonej zgody. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
9. Osobom, których dane dotyczą przysługuje prawo do przenoszenia danych, o ile dane osobowe uczestników, ekspertów i mentorów oraz członków Komisji Konkursowej są przetwarzane na podstawie wyrażonej zgody lub są niezbędne do zawarcia umowy oraz gdy dane te są przetwarzane w sposób zautomatyzowany.
10. Osobom, których dane dotyczą przysługuje prawo do dostępu do danych osobowych, ich sprostowania lub ograniczenia przetwarzania.
11. Osobom, których dane dotyczą przysługuje prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania w związku z sytuacją szczególną o ile przetwarzanie danych osobowych uczestników, ekspertów i mentorów oraz członków Komisji Konkursowej jest niezbędne do zrealizowania zadania w interesie publicznym lub sprawowania władzy publicznej.
12. Osobom, których dane dotyczą przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych o ile uczestnicy, eksperci i mentorzy oraz członkowie Komisji Konkursowej uważają, iż przetwarzanie ich danych odbywa się w sposób niezgodny z prawem.
13. Dane osobowe będą ujawniane:

- a) podmiotom świadczącym usługi na rzecz administratora danych na podstawie zawartych umów dotyczących: serwisu i wsparcia systemów informatycznych, utylizacji dokumentacji niearchiwalnej, przekazywania przesyłek pocztowych;
 - b) Ministrowi Spraw Zagranicznych w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia kontroli wykonywania projektu w ramach konkursu „Polska dyplomacja 2021”.
14. Dane osobowe nie są przetwarzane w sposób zautomatyzowany w celu podjęcia jakiegokolwiek decyzji oraz profilowania.
15. Dane osobowe nie są przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy oraz do organizacji międzynarodowych.

§ 8 Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg hackathonu, mogą zostać wykluczeni z udziału w Wydarzeniu na każdym jego etapie i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu lub formuły hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (zagrożenie epidemiczne, stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwia przeprowadzenie hackathonu w terminie lub na zasadach określonym w niniejszym Regulaminie.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej www.hackathon-oder.eu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie po ich opublikowaniu i rozesłaniu wiadomości Uczestnikom.
4. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
5. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Wydarzenia decyduje Organizator.