

## **Regulamin**

### **Projekt Obywatel Hackathon – pilotaż.**

#### **§ 1. Postanowienia ogólne**

Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady na jakich odbywa się wydarzenie typu hackathon w Projekt Obywatel zwane dalej Hackathonem. Projekt Obywatel ma w roku szkolnym 2022/23 charakter pilotażu.

Organizatorem Hackathonu jest Wrocławskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli z siedzibą: ul. Swobodna73a, 50-089 we Wrocławiu, zwanego dalej Organizatorem

przy wsparciu technicznym i technologicznym firmy Microsoft sp. z o.o. z siedzibą: Aleje Jerozolimskie 195A, 02-222 Warszawa, zwanego dalej Operatorem

#### **§ 2. Termin i miejsce**

Hackathon odbędzie się w dniach 18 listopada – 30 listopada 2022 r. Hackathon odbędzie się w Internecie, na platformie Microsoft Teams z wykorzystaniem Minecraft Education Edition

#### **§ 3. Zasady i warunki udziału**

Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny, przy użyciu własnego sprzętu komputerowego.

W Hackathonie uczestniczą szkoły podstawowe oraz ponadpodstawowe zaproszone przez Organizatora.

Rekrutacja na Hackathon odbywa się poprzez rejestrację elektroniczną na stronie WCDN. Projekt ma charakter pilotażowy. W rekrutacji uczestniczą nauczyciele, którzy reprezentują szkoły. Nauczyciel uczestniczący w Hackatonie wyłania w swojej szkole zespół. Za wyłonienie uczniów do zespołu z danej szkoły, odpowiedzialny jest nauczyciel. Informację o rozpoczęciu Hackathonu Organizator upowszechnia za pomocą własnych kanałów promocji (strony www, media społecznościowe, mailing do szkół).

Rejestracja na Hackathon trwa od dnia 9 listopada 2022 r. do dnia 21 listopada 2022 r.

Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zakończenia rekrutacji w przypadku osiągnięcia limitu miejsc. O przyjęciu do Hackathonu decyduje kolejność zgłoszeń.

W ramach przygotowań do Hackathonu Organizator przy wsparciu Operatora zorganizuje dwa webinaria 14 listopada 2022r. oraz 17 listopada 2022 r., by uczestnicy posiadali wiedzę i umiejętności adekwatną do specyfiki Hackathonu.

Zgłoszenie następuje poprzez odesłanie deklaracji uczestnictwa przez nauczyciela do 14 listopada 2022 roku na adres mailowy [e.skrzywanek@wcdn.wroc.pl](mailto:e.skrzywanek@wcdn.wroc.pl)

Osoby, które zostały zakwalifikowane zostaną o tym fakcie poinformowane drogą mailową nie później niż na 2 dni przed rozpoczęciem Hackathonu.

Mail potwierdzający zakwalifikowanie na Hackathon zostanie przesłany na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym.

W Hackathonie mogą wziąć udział zespoły złożone z minimum 2, a maksymalnie 5 Uczestników. O składzie zespołów decyduje nauczyciel uczestniczący w Hackathonie.

Zespół może pracować podczas Hackathonu tylko nad jednym Projektem. Technologia wykonania projektu przez zespół w ramach Hackathonu jest dowolna.

Kategoria tematyczna obowiązująca podczas Hackathonu to: kompetencje obywatelskie. Zespoły są podzielone w zależności od poziomu edukacji: Inny temat otrzymują zespoły ze szkół podstawowych, inny temat zespoły ze szkół ponadpodstawowych. Tematy zostaną przekazane nauczycielom.

Publikacja tematów odbędzie się podczas konferencji inaugurującej Hackathon Projekt Obywatel.

Uczestnicy podczas Hackathonu mogą tworzyć: mapy i quasi-gry komputerowe.

#### **§ 4. Przebieg Hackathonu**

Hackathon rozpocznie się dnia 18 listopada 2022r. o godzinie 08.00 i zakończy się dnia 30 listopada 2022 roku o godzinie 12:00

Czas trwania Hackathonu obejmuje: pracę nad projektem w zespołach, prace na platformie Minecraft Education Edition oraz przygotowanie filmiku o przygotowywanym temacie/mapie z użyciem smartfona.

Hackathon odbywa się poprzez platformę MS Teams z wykorzystaniem dostępu do Minecraft Education Edition. Dostęp do platformy zapewnia Partner Strategiczny za pośrednictwem udostępnienia linku: <https://education.minecraft.net/pl-pl/get-started/download>

Zespoły będą mieć prawo do 10 logowań. Nauczyciele będą mieć prawo do 24 logowań.

Regulamin Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej [www.wcdn.wroc.pl](http://www.wcdn.wroc.pl) w zakładce Projekt Obywatel w terminie do 18 listopada 2022 r.

Organizator zapewnia, przy wsparciu Operatora:

dostęp do omówienia problemów, w oparciu o które uczestnicy będą tworzyć rozwiązania. Zorganizuje konferencję otwarcia z udziałem Partnera Strategicznego i Operatora Hackathon – firmę Microsoft Polska. Ponadto Uczestnicy mogą korzystać z innych źródeł powszechnie dostępnych, z zastrzeżeniem korzystania z nich w sposób zgodny z prawem oraz podania źródła danych;

możliwość konsultacji swoich pomysłów i rozwiązań z ekspertami dostępnymi na platformie Teams w trakcie trwania prac nad projektem.

W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów technicznych, w szczególności sprzętu, oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi.

Organizator zastrzega, że udostępnione dane oraz systemy i programy komputerowe nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.

#### **§ 5. Wybór laureatów**

Hackathon Projekt Obywatel ma charakter innowacyjnego projektu edukacyjnego, w którym Zespoły przygotowują prace w Minecraft Education Edition. Każdy z zespołów udostępni swój Projekt Organizatorowi oraz Operatorowi wraz z filmikiem przygotowanym podczas realizacji zadania na nośniku typu pendrive do 2 grudnia 2022 roku do siedziby Organizatora.

Powołanie komisji konkursowej wraz z regulaminem nastąpi na mocy zarządzenia dyrektora WCDN do dnia 2 grudnia 2022r. Praca komisji konkursowej rozpocznie się 3 grudnia 2022 r. a zakończy 22 grudnia 2022 roku.

Projekty oceniane będą według następujących kryteriów:

innowacyjność i pomysłowość zaproponowanych rozwiązań; użyteczność i potencjał społeczny – możliwy wpływ na sytuację grup, której problem jest rozwiązywany; design; adekwatność do możliwości – tj. możliwość wykorzystania przez grupę docelową.

Przygotowane Projekty zostaną ocenione przez Komisję, w skład której wejdą osoby reprezentujące i zaproszone przez Organizatora oraz przedstawicieli Operatora

Wszystkie zespoły przystępujące do Hackathonu zyskają miano laureata. Komisja będzie miała prawo wyróżnić 2 zespoły (w każdej kategorii: Szkoły Podstawowej oraz Szkoły Ponadpodstawowej)

Komisja zobowiązana jest do przygotowania pisemnego protokołu z przebiegu prowadzonych działań Komisji, w terminie do 7 dni od daty zakończenia swoich prac.

### **§ 6. Nagrody**

Laureaci- zespoły uczestniczące w Hackathonie otrzymają Certyfikat Udziału wystawiony przez Organizatora oraz drobne upominki rzeczowe przygotowane przez Organizatora, Operatora lub instytucje współpracujące z Organizatorem.

Komisja Konkursowa może wyróżnić po jednym z zespołów w każdej kategorii: Szkoły Podstawowej oraz Szkoły Ponadpodstawowej, przyznając nagrody dodatkowe dla laureatów.

### **§ 7. Własność intelektualna**

Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu pozostają Uczestnicy – przedstawiciele zespołów.

Uczestnik poprzez uczestnictwo w Hackathonie udziela Organizatorowi zgody na utrwalanie jego wizerunku na materiałach foto i video w celach promocyjnych przez nieokreślony okres czasu, bez ograniczeń i bez wynagrodzenia.

Uczestnik udziela Organizatorom zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii, filmów, dokumentacji, screenów i prezentacji ukazujących Projekt, który został stworzony w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych.

### **§ 8. Dane osobowe**

Dane osobowe nauczycieli pozyskiwane w trakcie Projektu Obywatel są przetwarzane zgodnie z dokumentem „Polityka ochrony danych osobowych dla Wrocławskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli ul. Swobodna 73a, 50-089 Wrocław, wynikającym z przepisów 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 (dalej: RODO).

Polityka Ochrony Danych Osobowych uwzględnia wymogi wynikające z przepisów RODO, polskiej ustawy z dnia 10 kwietnia 2018 roku o ochronie danych osobowych (dalej: Ustawa) oraz przepisów

szczególnych. Polityka powinna podlegać okresowym aktualizacjom w miarę rozwoju prawa ochrony danych osobowych i praktyki jego stosowania w Polsce oraz w Unii Europejskiej.

Organizator oraz Operator nie pozyskuje danych osobowych uczniów, członków zespołów.

### **§ 9. Postanowienia końcowe**

Regulamin Hackathonu będzie dostępny od 21 listopada 2022 r. na stronie [www.wcdn.wroc.pl/projektobywatel](http://www.wcdn.wroc.pl/projektobywatel)

Regulamin niniejszy jest jedynym dokumentem określającym zasady organizacji i przebiegu Hackathonu.

W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu do momentu rozpoczęcia Hackathonu.

Organizator nie ponosi odpowiedzialności, ani żadnych konsekwencji wynikających z odwołania lub odłożenia Hackathonu w czasie, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.

Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział, Uczestnik uznaje postanowienia niniejszego Regulaminu i akceptuje je, zrzekając się roszczeń prawnych i majątkowych wobec Organizatora konkursu i współuczestników.

Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności naruszenie przepisów prawa lub dobrych obyczajów w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu i organizowanego w jego ramach Konkursu oraz powoduje utratę prawa do nagrody.

Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i w razie jakichkolwiek szkód powstałych w czasie trwania Hackathonu lub w ramach jego następstwa Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność za ewentualne straty.

Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.

**KONIEC**