

ZARZĄDZENIE NR 492/2022
PREZYDENTA MIASTA TARNOWA
z dnia 2 listopada 2022 r.

w sprawie ogłoszenia Konkursu Hackathon „Tarnów - technologie przyszłości”

Na podstawie art. 7 ust. 1 pkt 17 oraz art. 30 ust. 1 ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym (Dz. U. z 2022 r. poz. 559 z późn. zm.) zarządzam, co następuje:

§ 1.

1. Ogłasza się Konkurs Hackathon „Tarnów - technologie przyszłości”, który odbędzie się w dniach 27-28 listopada 2022 r. w Tarnowie.
2. Ustala się Regulamin Konkursu określony w Załączniku do niniejszego Zarządzenia.

§ 2.

Ogłoszenie o Konkursie podaje się do wiadomości publicznej w następujący sposób:

- 1) na stronie internetowej www.tarnow.pl/biznes;
- 2) w mediach społecznościowych, fanpage „Biznes w Tarnowie”; profil na portalu LinkedIn, pn.: „Biznes w Tarnowie”;
- 3) poprzez „SMS Biznes”.

§ 3.

Wykonanie zarządzenia powierza się Dyrektorowi Wydziału Rozwoju Gospodarczego.

§ 4.

Zarządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania.

**Regulamin Konkursu Hackathon „Tarnów - technologie przyszłości”
w ramach Forum Gospodarczego w Tarnowie
27-28 listopada 2022 r., Tarnów**

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady Hackathonu pod nazwą „Tarnów - technologie przyszłości”, zwanego w dalszej części Regulaminu Hackathonem.
2. Organizatorem Hackathonu jest Prezydent Miasta Tarnowa, zwany w dalszej części niniejszego Regulaminu „Organizatorem”.
3. Obsługę techniczną oraz nadzór nad przebiegiem Konkursu sprawuje Wydział Rozwoju Gospodarczego Urzędu Miasta Tarnowa.
4. Hackathon ma charakter edukacyjno-naukowy, a jego celem jest kształtowanie postaw naukowo - technicznych wśród uczniów szkół ponadpodstawowych, studentów szkół wyższych oraz młodzieży i wychowanków innych jednostek oświatowych, a także promocja nauk informatycznych oraz innowacyjnych technologii z nimi związanych.
5. Hackathon rozpocznie się w dniu 27 listopada 2022 r. o godz. 9:00, a zakończy się 28 listopada 2022 r. o godz. 21:00 (łącznie 36 godzin).
6. Hackathon odbędzie się w Zespole Szkół Muzycznych im. Ignacego Jana Paderewskiego w Tarnowie, przy ul. Lippóczy'ego 4.
7. Celem Hackathonu jest programowanie oraz rozwój innowacyjnych rozwiązań z dziedziny technologii SMART dla miasta Tarnowa.
8. Formą prac powstałych w trakcie Hackathonu są aplikacje wspierające rozwój miasta Tarnowa i ułatwiające życie jego mieszkańców.
9. Udział w Hackathonie oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.

§2 ZASADY HACKATHONU

1. Uczestnictwo w Hackathonie jest dobrowolne i nieodpłatne.
2. W Hackathonie uczestniczą minimalnie 2-osobowe, a maksymalnie 4-osobowe zespoły, zwane dalej „Zespołami”.
3. Członkowie Zespołów wybierają spośród siebie kapitana Zespołu, zwanego dalej „Kapitanem Zespołu”.
4. Członkiem Zespołu może być pełnoletnia osoba fizyczna lub uczeń szkoły ponadpodstawowej z zastrzeżeniem §2 pkt. 5, zwana w dalszej części Regulaminu „Uczestnikiem”.
5. Niepełnoletni Uczestnicy są zobowiązani do przesłania na adres Organizatora w Tarnowie (Tarnowskie Centrum Przedsiębiorczości – Wydział Rozwoju Gospodarczego Urzędu Miasta Tarnowa, ul. Wałowa 10, 33-100 Tarnów), do dnia 21 listopada 2022 r. (decyduje data wpływu), zgody na udział w Hackathonie, podpisanej przez rodzica lub opiekuna prawnego. Dodatkowo należy przesłać skan lub fotografię podpisanej zgody na adres m.pawlowski@umt.tarnow.pl
6. Wzór zgody stanowi Załącznik Nr 2 do niniejszego Regulaminu.
7. Warunkiem udziału w Konkursie jest rejestracja przez formularz zgłoszeniowy zamieszczony na stronie internetowej www.tarnow.pl/ForumGospodarcze2022 lub wypełnienie formularza zgłoszeniowego, stanowiącego Załącznik Nr 1 do niniejszego

Regulaminu oraz dostarczenie go do siedziby Tarnowskiego Centrum Przedsiębiorczości - Wydział Rozwoju Gospodarczego Urzędu Miasta Tarnowa, przy ul. Wałowej 10, pok. 1, 33-100 Tarnów, od poniedziałku do piątku w godz.: 7:30-18:00, do dnia 21 listopada 2022 r.

8. Rejestracji dokonuje Kapitan Zespołu. Rejestrując Zespół, Kapitan Zespołu potwierdza, iż każdy Uczestnik Zespołu wyraża zgodę na osobisty odbiór przez Kapitana Zespołu nagrody, podczas Gali o której mowa w ust. 27. Wszelkie ewentualne odwołania Uczestników Zespołu w w/w zakresie są bezskuteczne.
9. Termin rejestracji mija 21 listopada 2022 r.
10. Przygotowane przez Zespoły w trakcie Hackathonu prace, muszą być wykonane w całości samodzielnie, z wykorzystaniem własnego sprzętu i własnych narzędzi programistycznych. Organizator nie zapewnia nadzoru nad sprzętem i pozostałym mieniem uczestników.
11. Zespoły mogą pracować wyłącznie na legalnym oprogramowaniu.
12. Organizator zapewni Uczestnikom:
 - a) miejsce do pracy z dostępem do Internetu (za pośrednictwem sieci LAN oraz WIFI) oraz zasilania elektrycznego;
 - b) wyżywienie;
 - c) konsultacje Mentorów w zakresie wsparcia merytorycznego;
 - d) miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni *chill-out*.
13. Uczestnicy Hackathonu, w wydzielonej przestrzeni *chill-out* mogą korzystać z własnych śpiworów, karimat, leżaków i pościeli.
14. Prace, które powstaną w trakcie Hackathonu będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów, zwanych w dalszej części Regulaminu „Jury”. Pracę Jury koordynuje Przewodniczący Jury.
15. Organizator zastrzega sobie prawo dołączenia do Jury osoby niebędącej Mentorem.
16. Prace, które powstaną w trakcie Hackathonu będą oceniane przez Jury, według następujących kryteriów:
 - a) innowacyjność;
 - b) społeczna użyteczność;
 - c) potencjał biznesowy;
 - d) design i funkcjonalność;
 - e) łatwość wdrożenia;
 - f) zaawansowanie w realizacji pracy.
17. Jury oceni prace, które powstaną w trakcie Hackathonu na podstawie:
 - a) bieżącej obserwacji pracy Zespołów podczas trwania 36-godzin Hackathonu;
 - b) 7-minutowych prezentacji prac, które powstaną w trakcie Hackathonu, sporządzonych przez Zespoły. Dla każdej prezentacji będzie dodatkowo przeznaczony czas 3 minut na pytania od Jury i odpowiedzi.
18. Prezentacje prac, które powstaną w trakcie Hackathonu, odbędą się drugiego dnia Forum Gospodarczego, tj.: 29 listopada 2022 r., od godz. 11:00.
19. Każdy członek Jury będzie oceniał prace, które powstaną w trakcie Hackathonu, indywidualnie, w skali od 1 do 10 (gdzie 1 oznacza ocenę najniższą, 10 – ocenę najwyższą). Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych przez wszystkich członków Jury, w ramach kryteriów wskazanych w pkt. 16.
20. W przypadku gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma taką samą liczbę punktów, Przewodniczący Jury zarządza dodatkowe głosowanie, które będzie miało na celu wybór zwycięzcy.
21. Nagroda zostanie przyznana zwycięskiemu Zespołowi. O zwycięstwie zadecyduje suma punktów przyznanych przez Jury.

22. Nagrodą dla zwycięskiego Zespołu w Hackathonie jest nagroda pieniężna, w wysokości 10 000 zł brutto (słownie: dziesięć tysięcy złotych brutto 00/100). Nagroda ta zostanie przyznana tylko zwycięskiemu Zespołowi.
23. Nagroda zostanie wypłacona w całości, wyłącznie na numer rachunku bankowego Kapitana Zespołu, podany w formularzu rejestracyjnym. Organizator nie przewiduje możliwości odwołania się od decyzji Jury.
24. Od nagrody, o której mowa w ust. 22, Organizator odprowadzi podatek w wysokości określonej przez obowiązujące przepisy prawa.
25. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania dodatkowych nagród rzeczowych dla uczestników Hackathonu.
26. W przypadku niewypełnienia kryteriów Hackathonu, przez żaden z Zespołów, Organizator zastrzega sobie możliwość nie przyznania nagrody pieniężnej.
27. Warunkiem otrzymania nagrody jest również jej osobisty odbiór przez Kapitana Zespołu podczas Gali, która odbędzie się w drugim dniu Forum, tj. 29 listopada 2022 r. Godzina Gali zostanie podana w terminie późniejszym.

§3 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu są Uczestnicy, tworzący poszczególne Zespoły.
2. Uczestnik oświadcza, że jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz, że te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
3. Uczestnik oświadcza, że bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które mogą powstać w związku z udziałem w Hackathonie.
4. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
5. Organizator zastrzega sobie wyłączne prawo własności do informacji oraz materiałów i danych udostępnionych Uczestnikom, w celu udziału w Hackathonie.
6. Uczestnikami nie mogą być pracownicy Organizatora, a także osoby, którym powierzono określone prace, w związku z opracowaniem lub organizacją Hackathonu. Uczestnikami nie mogą być również najbliżsi członkowie rodzin tych osób (tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo).
7. Organizator przewiduje rozpowszechnianie wizerunku Uczestników, m.in. w postaci fotografii, nagrań audio lub audio-wideo, sporządzonych w trakcie Hackathonu oraz w trakcie ogłoszenia wyników i wręczenia nagród w celach informacyjnych i promocyjnych Hackathonu lub Organizatora, w zakresie, w jakim na takie rozpowszechnianie wizerunku konieczna jest zgoda Uczestnika. Uczestnicy taką zgodę wyrażają poprzez akceptację Regulaminu oraz podpisanie zgody na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby Hackathonu.
8. Wzór zgody na przetwarzanie danych osobowych stanowi Załącznik Nr 3 do niniejszego Regulaminu.
9. W przypadku ujawnienia, że podane w formularzu zgłoszeniowym informacje są niekompletne lub niezgodne ze stanem rzeczywistym, zwycięski Zespół zobowiązany jest do zwrotu przyznanej nagrody.
10. Maksymalna liczba Uczestników Konkursu wynosi 40 osób. Organizator zastrzega sobie prawo do utworzenia listy rezerwowej.
11. Zakazane jest przedstawianie do oceny prac powstałych w trakcie Hackathonu, które:
 - a) mają charakter bezprawny, w szczególności takie, które wykorzystują prawa osób trzecich;
 - b) są sprzeczne z dobrymi obyczajami.

12. Koszt dojazdu na Hackathon oraz zakwaterowania, Uczestnik pokrywa we własnym zakresie.
13. Organizator zastrzega sobie prawo, w przypadku zaistnienia okoliczności od niego niezależnych, do odwołania lub zorganizowania Hackathonu w innym terminie.
14. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
15. W miejscu, w którym odbywa się Hackathon, tj. Zespole Szkół Muzycznych im. Ignacego Jana Paderewskiego w Tarnowie, przy ul. Lippóczy'ego 4, obowiązuje bezwzględny zakaz wnoszenia i spożywania napojów alkoholowych, palenia papierosów i innych wyrobów tytoniowych oraz przebywania osób nietrzeźwych, znajdujących się pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych środków odurzających, a także osób stanowiących zagrożenie dla bezpieczeństwa i porządku publicznego.
16. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednio przepisy Kodeksu Cywilnego.

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY ZESPOŁU KONKURSOWEGO
do Konkursu Hackathon „Tarnów-technologie przyszłości” 27-28 listopada 2022 r.

Macierzysta szkoła/szkoła wyższa/inna jednostka oświatowa Zespołu Konkursowego

(nazwa, adres, adres e-mail, nr telefonu)

Kapitan Zespołu Konkursowego:

(imię i nazwisko, PESEL, numer telefonu komórkowego, adres e-mail)

Numer rachunku bankowego Kapitana Zespołu Konkursowego oraz właściwy Urząd Skarbowy do rozliczeń:

Zespół Konkursowy w składzie (minimalnie 2, maksymalnie 4 osoby):

1) - Kapitan Zespołu

2)

3)

4)

(imiona i nazwiska, wiek)

Podpisy członków Zespołu:

1) - Kapitan Zespołu

2)

3)

4)

(Podpis Kapitana Zespołu)

(Miejscowość, data)

Oświadczenie opiekuna prawnego/ przedstawiciela ustawowego osoby niepełnoletniej

Ja _____

(imię i nazwisko)

zamieszkały/a _____

(pełny adres)

jako opiekun prawny/przedstawiciel ustawowy osoby niepełnoletniej, wyrażam zgodę na udział w przedsięwzięciu organizowanym przez Prezydenta Miasta Tarnowa, pn.: Hackathon – „Tarnów-technologie przyszłości”

przez niepełnoletniego/nią _____

(imię i nazwisko)

zam. _____

(pełny adres)

Jednocześnie potwierdzam, że zapoznałem/-am się z Regulaminem Konkursu.

(Czytelny podpis opiekuna prawnego/ przedstawiciela ustawowego)

(Miejscowość, data)

Zgoda na przetwarzanie danych osobowych

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych, zgodnie z Ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2019 r. poz. 1781 z późn. zm.), w związku z udziałem w Konkursie, pn.: Hackathon – „Tarnów-technologie przyszłości”.

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 („RODO”) oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE informujemy, że administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Urząd Miasta Tarnowa z siedzibą w Tarnowie, przy ul. Mickiewicza 2, 33-100 Tarnów. Szczegóły na stronie internetowej <http://tarnow.pl/Wiecej-informacji/Inne/Polityka-Prywatnosci-RODO>.

Zgoda na publikację wizerunku

Wyrażam zgodę na nieograniczone czasowo wykorzystanie mojego wizerunku/wizerunku mojego dziecka w formie zdjęć oraz nagrań wideo, przez Urząd Miasta Tarnowa, w związku z przeprowadzeniem Konkursu, pn.: Hackathon – „Tarnów-technologie przyszłości”.

(Czytelny podpis uczestnika Konkursu)

*(Czytelny podpis opiekuna prawnego/przedstawiciela
ustawowego – jedynie w przypadku osób niepełnoletnich)*

(Miejscowość, data)