



REGULAMIN HACKATHONU KRAKÓW I-DAYS 2022

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin określa zasady oraz warunki uczestnictwa i przyznawania nagród w konkursie (dalej „**Hackathon**”) organizowanym w ramach wydarzenia pod nazwą Kraków i-days (dalej „**Wydarzenie**”).
2. Wydarzenie odbędzie się w terminie od 17 października do 11 listopada 2022 r.
3. Wydarzenie jest organizowane w ramach programu pod nazwą EIT Health i-Days.
4. Organizatorami Wydarzenia są:
 - a. EIT Health e.V, z siedzibą w Monachium pod adresem Mies-van-der-Rohe-Str. 1C, 80807, Niemcy. (dalej „**EIT Health**”), który jest odpowiedzialny za prowadzenie naboru, finansowanie nagród jak również udostępnianie zaplecza technicznego w związku z organizacją EIT Health Innovation Days.
 - b. Fundacja Klaster LifeScience Kraków z siedzibą w Krakowie, 30- 348, ul. Bobrzyńskiego 14 (dalej „**Fundacja**”), która jest odpowiedzialna za organizację merytoryczną Wydarzenia oraz kontakt z uczestnikami Hackathonu.
5. Ilekroć w niniejszym Regulaminie użyto poniższych sformułowań, należy rozumieć je następująco:
 - a. **Uczestnik** – osoba, która zgłosi swój udział w Hackathonie oraz która spełnia warunki niniejszego Regulaminu.
 - b. **Formularz Konkursowy** - formularz za pośrednictwem którego Uczestnik zgłasza swój udział, dostępny na stronie internetowej: <https://j28wqvqslj.typeform.com/KrakowiDays?typeform-source=eithealth.eu>

§2

ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Hackathon dostępny jest dla osób (uczniów, studentów, osób pracujących), reprezentujących różne kierunki, specjalizacje oraz doświadczenia, które są zainteresowane innowacjami w opiece zdrowotnej.
2. Zgłaszać powinny się osoby indywidualne, z których zostaną utworzone zespoły, składające się max. z 6 uczestników (dalej „**Zespół**”).
3. Nie są wymagane żadne umiejętności wstępne ani wcześniejsze doświadczenia w zakresie innowacji, przedsiębiorczości lub opieki zdrowotnej.
4. Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
5. Warunkiem udziału w Hackathonie jest rejestracja Uczestnika przez Formularz Konkursowy zgodnie z harmonogramem. Fundacja zastrzega sobie możliwość przedłużenia prowadzenia rejestracji.
6. Rejestracja i udział w Wydarzeniu są bezpłatne.
7. Kontakt z Uczestnikami będzie odbywał się mailowo na wskazany w zgłoszeniu adres e-mail.
8. Celem Hackathonu jest stworzenie przez Zespół koncepcji i ew. prototypu Rozwiązania (dalej: „**Rozwiązanie**”), dotyczącego wyzwania, które sprawi, że pobyt pacjenta w szpitalu będzie lepszym doświadczeniem.
9. Wyzwania będą przekazane Zespołom zgodnie z harmonogramem zawartym w §3 Regulaminu.
10. Rozwiązanie powinno skupiać się na problemach o charakterze organizacyjnym (procesy, logistyka, komunikacja). Jego zastosowanie powinno pomóc zmniejszyć ilość negatywnych zdarzeń i sytuacji, występujących na wszystkich etapach leczenia szpitalnego.
11. Rozwiązanie musi być przygotowane w całości w trakcie Wydarzenia. Rozwiązanie stworzone przez Zespół nie może być wcześniej publikowane, ani prezentowane w żadnym innym wydarzeniu lub konkursie o podobnym charakterze.
12. Prezentacja Rozwiązania powinna obejmować:
 - a. Koncepcję zawierającą minimum
 - i. definicję problemu (złe doświadczenia pacjenta), w tym dane obrazujące ten problem oraz opis rodzaju i źródeł informacji,
 - ii. opis rozwiązania zmieniającego doświadczenie pacjenta, w tym zasady i zakres jego działania / zastosowania oraz rodzaj i źródła informacji wykorzystywanych w rozwiązaniu,
 - iii. nowe doświadczenie pacjenta,
 - iv. opis procesu wdrożenia rozwiązania;
 - b. Prototyp proponowanego Rozwiązania (opcjonalnie).



§3

HARMONOGRAM

1. Wydarzenie oraz Hackathon przeprowadzany jest w ramach następującego harmonogramu:
 - a. 17.10.-3.11.2022 - zgłoszenia chętnych do uczestniczenia w Wydarzeniu
 - b. 04.11.2022 - ostateczne potwierdzenie zespołów
 - c. 25.10.2022 - i-Days Część 1: prezentacja programu, przedstawienie wyzwań i problemów (online);
 - d. 26.10.2022 - i-Days Część 1: szkolenia z metodyki design thinking oraz pichingu (online);
 - e. 08-09.11.2022 - i-Days Część 2: Hackathon – praca zespołowa, mentoring i prezentacje Rozwiązań (Klub Arka, UR, ul. 29 listopada 50)
 - f. 09.11.2022 - ocena jury i ogłoszenie wyników (Klub Arka, UR, ul. 29 listopada 50)
 - g. 24-25.11.2022 - finał EIT Health i-Days 2022 (Wiedeń, Austria)
2. Linki do spotkań online oraz szczegółowe godziny będą przesłane do Uczestników na adres mailowy.
3. Po zakończeniu i-Days Część 2 nanoszenie zmian, poprawek i uzupełnień do Rozwiązania będzie niemożliwe.
4. Wskazane powyżej daty mogą ulec zmianie, co zostanie zakomunikowane uczestnikom przez Fundację w drodze mailowej.
5. Udział stacjonarny w pracy zespołowej pod wskazanym wyżej adresem nie jest wymagany. Należy jednak powiadomić Fundację o takiej decyzji.
6. Uczestnicy biorą udział w Wydarzeniu na własny koszt i własnym staraniem zapewniają sprzęt, w tym sprzęt komputerowy do udziału w Wydarzeniu. Fundacja nie zapewnia zakwaterowania dla Uczestników w związku z udziałem w Wydarzeniu.
7. Fundacja zapewnia:
 - a. miejsce do pracy zespołowej z dostępem do sieci Internet i zasilania elektrycznego,
 - b. dostęp do informacji koniecznych w celu stworzenia Rozwiązania, w tym możliwość skonsultowania zasadności projektowanych rozwiązań z ekspertami i mentorami.
8. Fundacja zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Wydarzeniu Uczestników lub Zespołów, których działania są sprzeczne z prawem, dobrymi obyczajami lub Regulaminem. Zespołom, których członkowie nie spełniają kryteriów Uczestnictwa w Wydarzeniu lub zostali wykluczeni nie może zostać przyznana nagroda.

§4

OCENA ROZWIĄZAŃ ORAZ NAGRODY

1. Zespoły biorące udział w Hackathonie zaprezentują przygotowane Rozwiązanie przed jury.
2. Zwycięzcy Hackathonu zostaną wyłonieni na podstawie ocen jury.
3. W skład jury, wybranego przez Fundację, wejdą przedstawiciele Fundacji oraz eksperci branży medycznej.
4. Rozwiązania zostaną poddane ocenie na podstawie następujących kryteriów:
 - a. Potrzeba – ocena potrzeby/problemu i zdolność wytworzenia empatii z osobami, do których Rozwiązanie jest adresowane.
 - b. Rozwiązanie – jakość i unikalność proponowanego Rozwiązania.
 - c. Oddziaływanie – zakładany impakt Rozwiązania dla zaangażowanych osób i systemu
 - d. Wdrożenie – ocena możliwych barier i problemów na etapie tworzenia i wdrażania Rozwiązania.
 - e. Prezentacja – zdolność zespołu do zaprezentowania Rozwiązania, w sposób wzbudzający zainteresowanie jego realizacją i rozszerzający jego kontekst oraz znaczenie.
5. Skala ocen Rozwiązania jest następująca:

5: Wyjątkowe	4: Konkurencyjne	3: Dobre	2: Właściwe	1: Słabe	0: Chybione
--------------	------------------	----------	-------------	----------	-------------
6. Nagrodą główną (finansowaną przez EIT Health) jest:
 - a. prezentacja Rozwiązania podczas finału EIT Health Innovation Days w Wiedniu, który odbędzie się 24-25 listopada oraz
 - b. pokrycie kosztu wyjazdu i pobytu w Wiedniu dla max. 3 osób ze zwycięskiego zespołu.
7. Dodatkowo jury przyzna wybranym zespołom nagrody finansowe, których łączna wartość wynosi 20.000 PLN.
8. Jeśli wartość przyznanej nagrody finansowej przekroczy 2.000 PLN, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, zostanie od niej pobrany podatek w wysokości 10% wartości nagrody.



§5

WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA DO ROZWIĄZANIA

1. Uczestnik oświadcza, że przysługują mu wyłączne i nieograniczone majątkowe prawa autorskie oraz osobiste prawa autorskie do Rozwiązania. Uczestnik zapewnia Fundację, iż Rozwiązanie nie jest obciążony wadami prawnymi, a osoby trzecie nigdy nie zgłosiły jakichkolwiek roszczeń związanych z Rozwiązaniem.
2. W przypadku, gdy którekolwiek z oświadczeń Uczestnika zawartych w pkt 1 powyżej okazało się nieprawdziwe (niezgodne z rzeczywistością), Uczestnik zobowiązuje się ponieść wszelkie wynikające z tego konsekwencje, w tym w szczególności zobowiązuje się zwolnić Fundację z wszelkich roszczeń osób trzecich z tytułu naruszenia ich praw autorskich (w tym praw zależnych) lub innych praw.
3. W zakresie, w jakim Rozwiązanie stanowi utwór w rozumieniu art. 1 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (dalej „**u.p.a.p.p**”), dokonując zgłoszenia Rozwiązania Uczestnik udziela Fundacji nieodpłatnej, nieograniczonej czasowo oraz terytorialnie licencji na korzystanie z Rozwiązania w całości lub w jakiegokolwiek części, w celu promocji i realizacji Wydarzenia, w tym przeprowadzenia, rozstrzygnięcia i promocji Wydarzenia z prawem do udzielania sublicencji, na wszystkich polach eksploatacji znanych w chwili zgłoszenia Rozwiązania, a w szczególności na polach eksploatacji, o których mowa w art. 50 **u.p.a.p.p.** w tym w szczególności:
 - a. utrwalanie na dowolnych nośnikach dowolną techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną, cyfrową lub zapisu magnetycznego;
 - b. zwielokrotnianie dowolną techniką, w tym także drukarską, reprograficzną, cyfrową lub zapisu magnetycznego;
 - c. publiczne wystawienie lub wyświetlenie;
 - d. wprowadzanie do obrotu w kraju i za granicą;
 - e. publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym;
 - f. najem lub użyczenie oryginału lub egzemplarzy.
4. Licencja, o której mowa w punkcie 3 powyżej, może zostać wypowiedziana przez Uczestnika z zachowaniem 2-letniego okresu wypowiedzenia, ze skutkiem na koniec roku kalendarzowego.
5. Dokonując zgłoszenia Rozwiązania Uczestnik wyraża zgodę na wykonywanie przez Fundację zależnych praw autorskich, w rozumieniu art. 2 **u.p.a.p.p.** do opracowań Rozwiązania w celu promocji i realizacji Wydarzenia, tj. na korzystanie z utworów zależnych i rozpowszechnianie nimi, oraz upoważnia Fundację do udzielania zgody osobom trzecim na wykonywanie zależnych praw autorskich do Rozwiązania.

§6

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Wydarzenie oraz organizowany w jego ramach Hackathon nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U. z 2019 r. poz. 847 ze zm.).
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednie przepisy prawa polskiego.
3. W uzasadnionych przypadkach Fundacja zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu.
4. We wszystkich sprawach nieuregulowanych Regulaminem decyduje Fundacja, a ostateczna interpretacja Regulaminu należy do Fundacji.
5. Poprzez zgłoszenie udziału w wydarzeniu Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
6. Wszelkie naruszenia niniejszego Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Fundację do wykluczenia Uczestnika z udziału w Hackathonie.