



REGULAMIN HACKATHONU KRAKÓW I-DAYS 2024

§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 24.10.2024 r. do 25.10.2024 r na żywo w **Klubie Arka, Uniwersytetu Rolniczego, przy ul. 29 listopada 50**
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://apply.eithealth.eu/s/Login.jsp>
 - c. **AWS-** to środki, które można wykorzystać na różne usługi Amazon Web Services, takie jak przechowywanie danych, moc obliczeniowa, narzędzia analityczne, czy zarządzanie sztuczną inteligencją. AWS Educate oferuje również dostęp do zasobów edukacyjnych, które wspierają naukę korzystania z chmury.

§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 4-6 uczestników (dalej „**Zespół**”).
3. W przypadku zgłoszenia się udziału w Wydarzeniu osoby niepełnoletniej konieczne jest ukazanie zgody rodzica bądź opiekuna prawnego. Wzór zgody załączony jest jako Załącznik nr. 2 do niniejszego Regulaminu.
4. Nie są wymagane żadne umiejętności wstępne ani wcześniejsze doświadczenia w zakresie innowacji, przedsiębiorczości lub opieki zdrowotnej.
5. Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
6. Warunkiem udziału w Hackathonie jest rejestracja Uczestnika przez Formularz Konkursowy zgodnie z harmonogramem.
7. Rejestracja i udział w Wydarzeniu są bezpłatne.
8. Kontakt z Uczestnikami będzie odbywał się mailowo na wskazany w zgłoszeniu adres e-mail.
9. 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.
10. Wyzwania będą przekazane Zespołom zgodnie z harmonogramem zawartym w §3 Regulaminu.
11. 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.
12. 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.
13. 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

- Wydarzenie oraz Hackathon przeprowadzany jest w ramach następującego harmonogramu:
 - Do **22.10.2024**- zgłoszenia chętnych do uczestniczenia w Wydarzeniu
 - 28.10.2024 9:00-18:00 oraz 29.10.2024 8:00-11:00** na żywo w Klubie Arka - praca zespołowa, mentoring
 - 29 października od 11:00 – 15:00** na żywo w Klubie Arka - prezentacje rozwiązań, ocena Jury i ogłoszenie wyników
 - 28.11.2024-29.11.2024**- Międzynarodowy Finał EIT Health i-Days 2024 w Budapeszcie
- Linki do spotkań online oraz szczegółowe godziny będą przesłane do Uczestników na adres mailowy.
- Wskazane powyżej daty mogą ulec zmianie, co zostanie zakomunikowane uczestnikom przez Fundację w drodze mailowej.
- Udział stacjonarny w pracy zespołowej pod wskazanym wyżej adresem nie jest wymagany. Należy jednak powiadomić Fundację o takiej decyzji.
- 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.
- Fundacja zapewnia:
 - miejsce do pracy zespołowej z dostępem do sieci Internet i zasilania elektrycznego,
 - dostęp do informacji koniecznych w celu stworzenia Rozwiązania, w tym możliwość skonsultowania zasadności projektowanych rozwiązań z ekspertami i mentorami.
- 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

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

5: Wyjątkowe	4: Konkurencyjne	3: Dobre	2: Właściwe	1: Słabe	0: Chybione
--------------	------------------	----------	-------------	----------	-------------
- Suma nagród pieniężnych I-Days Kraków wynosi 10.000 zł. Zwycięski zespół (3-4 osoby) otrzyma również **2000 USD kredytów AWS** oraz weźmie udział w międzynarodowym finale EIT Health Innovation Days w Budapeszcie (28-29 listopada 2024).
- 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

WIZERUNEK

- Uczestnik wraz z rozpoczęciem udziału w Wydarzeniu wyraża zgodę na zarejestrowanie przez Organizatora jego wizerunku i głosu w ramach Wydarzenia w formie fotografii oraz materiałów audiowizualnych. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania fotografii oraz materiałów audiowizualnych w celach związanych ze statutową działalnością Organizatora, w tym w szczególności poprzez publikację materiałów informacyjnych i promocyjnych ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych.
- Organizator jest upoważniony do użycia fotograficznego oraz audio-wizualnego materiału dotyczącego przebiegu Wydarzenia, który może zawierać m.in. wizerunek lub głos Uczestników, dla niekomercyjnych lub komercyjnych celów, w szczególności w ramach organizacji kolejnej edycji Wydarzenia lub promocji Wydarzenia lub Organizatora, na co Uczestnik akceptując Regulamin i uczestnicząc w Wydarzeniu wyraża zgodę.
- Zgoda, o której mowa w ust. 3 niniejszego paragrafu, udzielana jest nieodpłatnie, a Uczestnik nie przysługują żadne roszczenia, w tym również o wynagrodzenie, z tytułu wykorzystywania i rozpowszechniania jego wizerunku i głosu w ramach udzielonej zgody. Ewentualne cofnięcie zgody nie wpłynie na zgodność z prawem działań dokonanych przed cofnięciem zgody. O ile cofnięcie zgody nie służy do uzasadnionej ochrony dóbr osobistych Uczestnika, wszelkie materiały zawierające wizerunek Uczestnika wykonane lub rozpowszechnione przed cofnięciem zgody będą nadal mogły być wykorzystywane zgodnie z ich



przeznaczeniem po takim cofnięciu, w szczególności cofnięcie zgody nie będzie miało skutku w postaci konieczności usunięcia wizerunku Uczestnika ze sporządzonych materiałów lub zaprzestania rozpowszechniania materiałów zawierających wizerunek Uczestnika, który cofnął zgodę. Cofnięcie zgody przez Uczestnika w trakcie Wydarzenia powoduje usunięcie Uczestnika z Wydarzenia.

§6

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.

§7

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. Informacje na temat przetwarzania danych osobowych znajdują się w Załączniku nr. 2 do niniejszego Regulaminu.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednie przepisy prawa polskiego.
4. W uzasadnionych przypadkach Fundacja zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu.
5. We wszystkich sprawach nieuregulowanych Regulaminem decyduje Fundacja, a ostateczna interpretacja Regulaminu należy do Fundacji.
6. Poprzez zgłoszenie udziału w wydarzeniu Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
7. 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.



ZAŁĄCZNIK NR 1 KLAUZULA INFORMACYJNA RODO

1. Administratorem danych podanych przez Uczestnika jest Fundacja Klaster LifeScience Kraków ul. Bobrzyńskiego 14, kod pocztowy 30-348, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieście w Krakowie, IX Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000458418, NIP: 6762464304, REGON: 122838510, adres e-mail: rodo@lifescience.pl
2. Dane osobowe podane przez Uczestnika, będą przetwarzane w celu organizacji, promocji i przeprowadzenia Wydarzenia, publikacji informacji o laureatach Hackathonu oraz ich Projektów, a także w celach archiwizacyjnych i rozliczalności wymaganej przepisami rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 [1] o ochronie danych osobowych, zwanego dalej RODO,
3. Dane osobowe laureatów Konkursu będą przekazane ekspertom z dziedziny design thinking w celu dopełnienia wymogów formalnych związanych z otrzymaniem nagród.
4. Administrator przetwarza wskazane dane osobowe na podstawie:
 - a. art. 6 lit. f. RODO - prawnie uzasadnionego interesu, którym jest:
 - i. umożliwienie uczestnikom Konkursu wzięcia w nim udziału,
 - ii. umożliwienie przeprowadzenia konkursu,
 - iii. opublikowanie informacji o laureatach,
 - iv. archiwizację dokumentów.
 - b. art. 6 lit. c RODO – przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na administratorze - obowiązki o charakterze podatkowym związane z przyznaniem nagród laureatom.
5. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne do umożliwienia Administratorowi zorganizowania Konkursu, powiadomienia laureatów i przyznaniu nagród oraz przetwarzaniem danych w związku z prowadzoną Mapą Potrzeb.
6. Każdej osobie, której dane osobowe Współadministratorzy przetwarzają w związku z organizacją wydarzenia i na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, przysługuje prawo:
 - a. dostępu do swoich danych osobowych i żądania ich kopii,
 - b. sprostowania swoich danych osobowych
 - c. żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych,
 - d. usunięcia danych, jeżeli nie jest realizowany żaden inny cel przetwarzania,
 - e. sprzeciwu wobec przetwarzania dotyczących jej danych osobowych opartego na art. 6 ust. 1 lit. f) RODO.
7. Uczestnik ma prawo wnieść skargę w związku z przetwarzaniem jego danych osobowych do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
8. Administrator nie przetwarza danych osobowych uczestników konkursu oraz osób wskazanych w załącznikach do ww. Regulaminu w sposób opierający się wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu, w tym profilowaniu.



ZAŁĄCZNIK NR 2 ZGODA NA UDZIAŁ OSOBY NIEPEŁNOLETNIEJ W HACKATHONIE

....., dn.

Ja niżej podpisany (imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego) wyrażam zgodę jako na udział mojego dziecka.....

w Hackathonie pt. „I-DAYS” odbywającego się w dniach 24-25 października, w Klubie Arka, Uniwersytetu Rolniczego, przy ul. 29 listopada 50 w Krakowie.

Ponadto, oświadczam, iż:

- Zapoznałem/zapoznałam się z Regulaminem Wydarzenia „I-DAYS” i akceptuję jego warunki.
- Zapoznałem/zapoznałam się z Klauzulą Informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych w związku z organizacją Wydarzenia.
- Nie znam przeciwwskazań zdrowotnych do udziału mojego dziecka w konkursie.

Jestem świadomy/świadoma, iż Wydarzenie będzie dokumentowane na potrzeby informowania o przebiegu Wydarzenia oraz celów sprawozdawczych i promocyjnych. W związku z powyższym wyrażam zgodę na nieodpłatne wykorzystywanie, używanie, obróbkę, powielanie i wielokrotne rozpowszechnianie, wizerunku i wypowiedzi mojego dziecka utrwalonych jakąkolwiek techniką, na wszelkich nośnikach (w tym w postaci fotografii, filmu, dokumentacji filmowej lub dźwiękowej). Wizerunek dziecka nie będzie użyty w formie obraźliwej dla dziecka i nie będzie naruszać dóbr osobistych dziecka.

Wyrażam zgodę na podawanie do publicznej wiadomości imienia i nazwiska w związku z udziałem w ww. Wydarzeniu, we wszelkich ogłoszeniach, zapowiedziach i informacjach o tym Wydarzeniu i jego wynikach.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mnie dotyczących oraz danych dotyczących dziecka - dla celów związanych z organizacją i realizacją konkursu oraz upowszechnienia informacji na temat Rozwiązania poprzez stronę internetową Organizatora w ramach działalności informacyjnej Organizatora.

podpis rodzica/opiekuna prawnego