

Pravila nagradnog natječaja „B:IT.hack“ (u daljnjem tekstu: „Pravila“)

Članak 1.

Organizator nagradnog natječaja „B:IT.hack“ (u daljnjem tekstu: B:IT.hack) je Tehnološki park Bjelovar d.o.o., OIB: 11115410290, P. Preradovića 1, 43000 Bjelovar, suorganizator je Veleučilište u Bjelovaru, OIB: 16575582886, Trg E. Kvaternika 4, 43000 Bjelovar, dok je Glavni pokrovitelj Grad Bjelovar, OIB: 18970641692, Trg E. Kvaternika 2, 43000 Bjelovar.

Članak 2.

Naziv nagradnog natječaja je „B:IT.hack“. Nagradni natječaj održava se od 18.10. - 20.10.2024. u prostorima dvorane Sokolana 2, P. Zrinskog 2a, 43000 Bjelovar gdje će timovi tijekom održavanja B:IT.hacka osmisлити rješenja.

Članak 3.

Svrha B:IT.hack-a je predstaviti izazov posvećen rješavanju digitalizacije javnog sektora te izazvati sudionike da razviju nova digitalna rješenja za unaprjeđenje digitalnih usluga javnog sektora na području Grada Bjelovara.

Članak 4.

Cilj B:IT.hacka je povezivanje IT&tech zajednice s akademskom zajednicom u svrhu otvaranja svijeta inovacija, tehnologije i start-upova zainteresiranoj javnosti, te osiguranja međusobne komunikacije i popularizacije tehnoloških zanimanja.

Članak 5.

Period registracije za sudjelovanje na B:IT.hacku traje od 10.09. – 10.10. do 23:59h. Prijave zaprimljene iza navedenog roka neće se razmatrati te će se smatrati nevažećima.

Prijava mora biti predana putem službenog obrasca putem web stranice <https://hackathon.tpbj.hr/>

Uz prijavu je potrebno dostaviti i važeće potvrde o studiranju za minimalno 2 sudionika svakog Hackathon tima.

Sudionici Hackathona prilikom prijave opredjeljuju se na kojoj će, od dvije ponuđene teme, raditi.

Članak 6.

Rješenja koja su predmet natječaja vezana su uz:

1. Digitalizacija iznajmljivanja društvenih domova Grada Bjelovara
2. Bjelovarski vremeplov – interaktivne informacije o povijesti grada Bjelovara

Članak 7.

Sudionici B:IT.hacka mogu biti potpuno poslovno sposobni pojedinci, punoljetne (18 godina) fizičke osobe.

Na Hackathon su dobrodošli i pozvani svi sudionici bez obzira na rasu, vjeru, boju kože, entitet, nacionalnu pripadnost, religiju, spol, spolnu orijentaciju, rodno izražavanje, dob, invaliditet.

Sudionici na Hackathonu sudjeluju u timovima (*dalje u tekstu: Hackathon tim*) koji se sastoje od minimalno 3 do maksimalno 5 sudionika. U svakom Hackathon timu moraju sudjelovati minimalno 2 studenta, a maksimalno 5. Svaki Hackathon tim predstavlja voditelj tima. Svaki sudionik može sudjelovati u samo jednom Hackathon timu.

Članak 8.

Sudjelovanje na B:IT.hacku nenaplatnog je karaktera te se sudionicima osigurava besplatna mentorska podrška za vrijeme održavanja B:IT.hacka.

Članak 9.

BIT.hack ima pravilo novoga koda. Kako bi se osiguralo da svi sudionici kreću od iste polazne točke u natjecanju, sav kod mora kreirati Hackathon tim tijekom B:IT.hacka. Dopušteno je koristiti javno dostupne ili otvorene licence APIs, SDKs, okvire i druge softverske biblioteke. Dopušteno je koristiti bilo koji programski alat ili jezik.

Članak 10.

Vlasništvo nad bilo kojom vrstom intelektualnog vlasništva koje sudionici razvijaju tijekom i unutar sudjelovanja na B:IT.hacku ostaje u vlasništvu sudionika. Sudionici mogu dobrovoljno, prema vlastitom nahođenju otkriti izvorni kod intelektualnog vlasništva i licencirati ga, npr. pod jednom od licenci navedenih na <https://choosealicense.com>.

Članak 11.

Sudionici B:IT.hacka koji će sudjelovati na natječaju su sudionici koji su se registrirali za sudjelovanje na B:IT.hacku putem web stranice <https://hackathon.tpbj.hr/>

Članak 12.

Sudionici B:IT.hacka trebaju ponijeti sa sobom vlastite uređaje (laptose i sl.). Tehnološki park Bjelovar d.o.o. tijekom trajanja B:IT.hacka osigurava podršku te ostale tehničke uvjete za provođenje natjecanja.

Članak. 13.

B:IT.hack natječaj počinje u petak 18.10. u 9:00h, a završava u nedjelju, 20.10. u 18h. Tijekom B:IT.hacka timovi će raditi na kreiranju rješenja zadanih izazova te će se izraditi pitch prezentacija (5min trajanje prezentacije) kojom će se predstaviti članovima Komisije B:IT.hacka.

Članak 14.

Na kraju natjecanja sudionici će predati sažetak svog rada, prototip na kojemu su radili te pitch prezentaciju. Nakon toga će sudionici predstaviti svoja rješenja zadanog izazova putem pitcha na hrvatskom jeziku pred Stručnom komisijom B:IT.hacka.

Članak 15.

Stručna komisija B:IT.hacka ocjenjuje sudionike na temelju kriterija za ocjenjivanje, na sljedeći način:

1. Digitalizacija iznajmljivanja društvenih domova Grada Bjelovara – ocjena za tehnički dio iznosi 70% od ukupnog broja bodova, dok se 30% odnosi na prezentaciju, funkcionalnost i dizajn rješenja
2. Bjelovarski vremeplov - ocjena za tehnički dio iznosi 30% od ukupnog broja bodova, dok se 70% odnosi na prezentaciju, funkcionalnost i dizajn rješenja

Ukupan broj bodova iznosi 100 po svakom projektu.

Pobjednici su timovi sa ostvarenim najvećim brojem bodova.

Članak 16.

Novčani fond dodjeljuje se na sljedeći način:

Tim Hackathona čije rješenje osvoji prvo mjesto, osvojiti će iznos od 5.000,00 EUR.

Tim Hackathona čije rješenje osvoji drugo mjesto, osvojiti će iznos od 3.000,00 EUR.

Tim Hackathona čije rješenje osvoji treće mjesto, osvojiti će iznos od 2.000,00 EUR.

Pobjednici B:IT.hacka koji sudjeluju u timovima dobivaju nagradu u ukupnom trošku koja će se podijeliti svakom pojedinom članu tima na jednake dijelove i isplatiti svakom ponaosob na njegov osobni tekući/žiro račun. Nagrada je neprenosiva na treću osobu.

Članak 17.

Organizator Tehnološki park Bjelovar d.o.o. sudionike Hackathona izričito obavještava da će u ostvarivanju svog legitimnog interesa, snimati i fotografirati Hackathon koji organizira. Prisustvovanjem ovom Hackathonu, pristajete dopustiti Organizatorima da objave, uređuju, reproduciraju, i na drugi način koriste bilo koje vaše fotografije ili audio/video snimke bez naknade sada i u budućnosti.

Članak 18.

Sudjelovanjem na Hackathonu sudionici daju privolu Organizatorima da obrađuju i koriste osobne podatke njihove podatke. Organizatori će koristiti

prikupljene podatke o sudionicima isključivo u svrhu Hackathona. Organizatori će postupati sa podacima o sudionicima sukladno Uredbi (EU) 2018/1725 Europskog parlamenta i Vijeća od 23. listopada 2018. o zaštiti pojedinaca u vezi s obradom osobnih podataka u institucijama, tijelima, uredima i agencijama Unije i o slobodnom kretanju takvih podataka te o stavljanju izvan snage Uredbe (EZ) br. 45/2001 i Odluke br. 1247/2002/EZ. Podaci o sudionicima i pobjedničkim timovima, imena i prezimena pobjedničkih timova kao i opisi njihovih rješenja su javni, te će biti objavljeni na mrežnim stranicama, društvenim mrežama i portalima Tehnološkog parka Bjelovar d.o.o.

Članovi mentorskog tima i Stručne komisije te druge osobe uključene u ovaj projekt će sve informacije i podatke čuvati u tajnosti i neće se njima koristiti u osobne svrhe ili ih prenositi trećim osobama.

Članak 19.

Sudionik Hackathona koji se prijavio za sudjelovanje na Hackathonu izričito i bez mana volje izjavljuje i jamči :

- da ne povređuje bilo koja prava intelektualnog vlasništva ili drugih prava trećih strana vezano uz prijavljenu ideju/rješenje
- da treća strana neće prema Tehnološkom parku Bjelovar d.o.o. isticati bilo kakve zahtjeve vezane uz ideju ili rješenje s kojim je nastupio na događaju

U slučaju da bilo koja treća fizička ili pravna osoba protiv Tehnološkog parka Bjelovar d.o.o. pokrene bilo kakve sudske, upravne ili druge postupke koji su utemeljeni na navodnoj povredi intelektualnih prava, uključujući ali ne ograničavajući se na autorska i/ili srodnih prava, know-how tehničke, poslovne ili bilo koje druge prirode odnosno drugih prava vezanih uz prijavljenu ideju ili rješenje sudionika Hackathona, sudionik Hackathona se obvezuje pridružiti takvom postupku i potraživanja iz istog zahtjeva preuzeti na sebe te braniti Tehnološki park Bjelovar d.o.o. od svakog zahtjeva postavljenog u takvom postupku. Sudionik se obvezuje u slučaju pokretanja takvog postupka Tehnološki park Bjelovar d.o.o. nadoknaditi svu nastalu štetu, uključujući ali ne ograničavajući se na troškove pokretanja i vođenja sudskog, upravnog ili drugog postupka.

Članak 20.

Tehnološki park Bjelovar d.o.o. će kao lokalni organizator učiniti sve kako bi osigurao internetsku vezu i live stream za vrijeme održavanja Hackathona. U slučaju više sile, nepredvidivih okolnosti uključujući ali ne ograničavajući se na nestanak struje, pucanje internetske veze, tehničke pogreške ili sličnih okolnosti na koje Tehnološki park Bjelovar d.o.o. kao lokalni organizator Hackathona nije

mogao utjecati Tehnološki park Bjelovar d.o.o. ne odgovara sudionicima Hackatona za neuspjeh sudjelovanja na Hackathonu.

Članak 21.

Sudjelovanjem na Hackathonu se sudionici u potpunosti odriču bilo kakvih potraživanja od Tehnološkog parka Bjelovar d.o.o. , odštete, naknade, prava da drže Tehnološki park Bjelovar d.o.o. odgovornim za nastanak bilo kakvih indirektnih ili direktnih šteta, ozljeda, oštećenja, troškova, gubitka dobiti, poslovanja, imovine, podataka ili odgovornosti bilo koje vrste koja proizlazi iz sudjelovanja na Hackathonu ili je u vezi sa sudjelovanjem na Hackathonom.

Članak 22.

Izuzev nagrade propisane ovim Pravilima pobjedničkim timovima sudionici se odriču po bilo kojoj ugovornoj ili izvanugovornoj osnovi daljnjih potraživanja od Tehnološkog parka Bjelovar d.o.o..

Članak 23.

Tehnološki park Bjelovar d.o.o. ne nadoknađuje sudionicima možebitne troškove nastale sudjelovanjem na Hackathonu.

Članak 24.

Sudjelovanjem na Hackathonu Sudionici izričito i bez mana volje izjavljuju da su pročitali i u potpunosti razumjeli te da prihvaća sva pravila i odredbe objavljene na web stranici <https://hackathon.tpbj.hr/>, ovoga natječaja, ostalih propisa vezanih uz korištenje prostora i opreme Tehnološkog parka Bjelovar d.o.o. te njihovih izmjena i dopuna.

Članak 25.

Organizatori zadržavaju pravo, prema vlastitom nahođenju izmjenju i dopunu ovoga Natječaja u bilo kojem trenutku, a isključiva odgovornost sudionika je pravovremeno provjeravati odredbe ovoga Natječaja.