

REGULAMIN WYDARZENIA „HACKATHON GRINCH’S CODE”

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

Organizatorami szkolnego maratonu programistycznego, nazywanego dalej „hackathonem” jest Technikum Informatyczne SCI w Szczecinie oraz uczniowie klasy maturalnej - Angelika Iskra, Adam Hallmann, Tomasz Borowski oraz Kamil Buczyński.

§2

TERMIN I HARMONOGRAM

1. Hackathon odbędzie się w dniach 15-16 listopada 2019 r.
2. Program dwudniowego wydarzenia wygląda następująco (i może ulec nieznacznej zmianie):
 - **PIĄTEK, 15 listopada:**
 - 17:00 – rozpoczęcie hackathonu, czas przeznaczony na zajęcie i przygotowanie przez uczestników stanowisk komputerowych.
 - 18:00 – podanie głównego tematu hackathonu oraz rozpoczęcie kodowania.
 - 22:00 – 23:00 – przerwa na posiłek.
 - 24:00 – rozpoczęcie turniejów dla chętnych uczestników: FIFA 20 oraz Tekken 7.
 - **SOBOTA, 16 listopada:**
 - 08:00 – przerwa śniadaniowa.
 - 15:00 – zakończenie kodowania, przekazanie ukończonych projektów jury.
 - 15:00-15:30 – obrady jury, wyłonienie pięciu najlepszych projektów.
 - 15:30-16:30 – prezentacje projektów wskazanych przez jury.
 - 16:30-17:00 – obrady jury, wybór zwycięzców, ogłoszenie wyników i rozdanie nagród.

§3

UCZESTNIK HACKATHONU

1. Uczestnikami hackathonu mogą być wyłącznie aktualni uczniowie Technikum Informatycznego SCI w Szczecinie.
2. Osoby niepełnoletnie mogą zostać dopuszczone do udziału w wydarzeniu pod warunkiem dostarczenia pisemnej zgody rodzica najpóźniej do dnia rozpoczęcia wydarzenia.
3. Uczestnicy hackathonu tworzą na potrzeby wydarzenia zespoły składające się z maksymalnie 3 osób. Pełen zespół należy zgłosić w fazie rejestracji do wydarzenia. Uczestnik może być członkiem tylko jednego zespołu.
4. Członkowie zespołu mogą uczniami różnych klas.
5. Warunkiem uczestnictwa jest również uiszczenie opłaty startowej, w wysokości 10 zł od uczestnika, w ramach której uczestnikowi zapewniony będzie poczęstunek oraz zimne napoje.
6. Uczestnicy powinni przynieść własny sprzęt, niezbędny do pracy nad projektem. Jednak dla osób, które nie posiadają sprzętu mobilnego, udostępnione zostanie stanowisko komputerowe z podstawowym oprogramowaniem.
7. Organizatorzy zapewniają uczestnikom przewodowy i bezprzewodowy dostęp do sieci internetowej.
8. Uczestnicy mogą korzystać, w trakcie wydarzenia, z pomocy i wsparcia merytorycznego mentorów, organizatorów oraz nauczycieli obecnych podczas wydarzenia.
9. Organizatorzy zapewnią uczestnikom dodatkowe sale:
 - chillroom – sala z konsolą i rzutnikiem oraz zestawem VR,
 - gameroom – sala ze stołem do ping ponga (paletki oraz piłeczka we własnym zakresie), piłkarzykami i grami planszowymi,
 - restroom – sala udostępniona do odpoczynku, snu (zalecanie jest zabranie ze sobą materaca, śpiwora, poduszki czy karimaty),
 - stołówka – sala służąca do spożywania i przygotowywania posiłków.

§4

ZAKAZY I ODPOWIEDZIALNOŚĆ ZA ZNISZCZENIA

1. Zabrania się wnoszenia i posiadania przez uczestników niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych i innych materiałów i urządzeń zagrażających zdrowiu i życiu uczestników wydarzenia.
2. Zabrania się spożywania napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych, a także przebywania pod ich wpływem podczas trwania wydarzenia.
3. W przypadku dokonania zniszczeń sprzętu szkolnego, odpowiedzialność za pokrycie kosztów naprawy bądź zakupu nowego ponosi bezpośrednio uczestnik bądź jego opiekunowie prawni (w przypadku uczestnika niepełnoletniego).
4. Zabrania się świadomego wykonywania czynności, które mogłyby skutkować zakłóceniem przebiegu hackathonu.
5. Od godziny 22:00 w piątek do 8:00 w sobotę zabronione jest wychodzenie z budynku szkoły. W tych godzinach drzwi wyjściowe będą zamknięte.

§4

ZAPISY

1. W celu zapisania się na hackathon, należy zgłosić się do jednego z organizatorów lub do pana Adama Czarniawskiego oraz uregulować opłatę startową i w przypadku osób niepełnoletnich, dostarczyć pisemną zgodę rodzica na udział w wydarzeniu.
2. Podczas zapisów uczestnicy podają nazwę drużyny, w której startują.

§5

PROJEKT, ZASADY OCENIANIA, NAGRODY

1. Projekty mogą zostać wykonane w dowolnej technologii, ale muszą odnosić się do głównego tematu hackathonu.
2. Projekty muszą zostać wykonane w trakcie wydarzenia.
3. Projekty będą oceniane przez jury składające się z mentorów, organizatorów oraz nauczycieli.
4. Mentorem jest osoba specjalizująca się w określonym aspekcie tworzenia aplikacji. Zadaniem mentora w czasie wydarzenia jest wsparcie zespołów startujących w konkursie, udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania.
5. Po zakończeniu kodowania zespoły wysyłają do oceny swoje projekty wraz z prezentacjami (w formacie .pdf lub .pptx).
6. Spośród wszystkich nadesłanych projektów wybrane zostaną zespoły, które przedstawią krótką prezentację swojego rozwiązania. Pod koniec prezentacji jury będzie miało możliwość zadania pytań.
7. Projekty nie będą oceniane według określonych kryteriów, o wygranej zadecyduje większość głosów jury.
8. W ostatniej fazie (po prezentacjach 5 najlepszych projektów) wyłonione zostaną 3 zwycięskie zespoły.
9. Nagrodę rzeczową otrzymają członkowie zespołu, który zajmie 1. miejsce. Otrzymają oni również śródroczną ocenę „celujący” z przedmiotów informatycznych wpisujących się w tematykę wydarzenia i projektu.
10. Śródroczną ocenę „celujący”, z przedmiotów informatycznych wpisujących się w tematykę wydarzenia i projektu, otrzymają członkowie zespołów, które zajmą 2. i 3. miejsce.
11. Wszyscy uczestnicy hackathonu otrzymają oceny cząstkowe „bardzo dobry” z przedmiotów informatycznych które wpisują się w tematykę wykonanego przez zespół projektu.
12. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do dyskwalifikacji zespołu za podaniem przyczyny.

§6

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Biorąc udział w wydarzeniu uczestnik potwierdza, iż zapoznał się z postanowieniami niniejszego regulaminu i w pełni je akceptuje.
2. Organizatorzy są uprawnieni do zmiany postanowień niniejszego regulaminu bez podania przyczyny.

3. Naruszenie przez uczestnika któregokolwiek z postanowień regulaminu upoważnia organizatorów do wyłączenia tej osoby z udziału w konkursie oraz powoduje utratę prawa do nagrody.
4. Organizator nie odpowiada za rzeczy zaginione w trakcie trwania wydarzenia.
5. W sprawach nieujętych w Regulaminie rozstrzyga Organizator.