

Regulamin BrainCode Mobi#2

1. Organizator

Organizatorem imprezy pod nazwą „Hackathon Mobilny BrainCode Mobi#2” w podanych poniżej 4 miastach Polski zwanej dalej Imprezą jest Grupa Allegro Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, 60-166 Poznań, przy ul. Grunwaldzkiej 182, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań - Nowe Miasto i Wilda, Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000268796, o kapitale zakładowym w wysokości 33 976 500 zł, posiadająca numer identyfikacji podatkowej NIP: 5272525995.

2. Termin i miejsce

Impreza odbywać się dniach 13-14 marca 2015 r. równolegle w 4 miastach Polski:

Miasto	Uczelnia	Adres
Kraków	Akademia Górniczo-Hutnicza, Wydział Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji, Katedra Telekomunikacji	Czarnowiejska 78
Poznań	Uniwersytet Adama Mickiewicza, Wydział Matematyki i Informatyki	Umultowska 87
Toruń	Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Wydział Matematyki i Informatyki	Chopina 12/18
Warszawa	Uniwersytet Warszawski, Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki	Stefana Banacha 2

3. Warunki uczestnictwa

Uczestnikami Imprezy mogą być osoby pełnoletnie, zainteresowane technologiami mobilnymi. Startującymi w obu kategoriach konkursowych nie mogą być pracownicy serwisów spółki Grupa Allegro Sp. z o.o., PayU, ani spółek kapitałowo lub osobowo powiązanych z tymi podmiotami.

Warunkiem uczestnictwa w Imprezie jest rejestracja za pośrednictwem aplikacji Eventbrite dostępnej pod adresem <http://braincode-mobi2.eventbrite.com>.

4. Koszt biletu

Impreza jest darmowa, biletowana. Każdy uczestnik Imprezy zobowiązany jest do okazania biletu wygenerowanego na stronie <http://braincode-mobi2.eventbrite.com> po dokonaniu uprzedniej rejestracji.

5. Przedmiot Imprezy, Zespoły

Przedmiotem Imprezy jest wytworzenie dowolnej aplikacji mobilnej w maksimum 4-osobowych zespołach w czasie określonym w harmonogramie Imprezy.

Uczestnicy mają do wyboru dwie kategorie:

Kategoria	Zakres
Open	Stworzenie dowolnej aplikacji w oparciu o SDK danej platformy mobilnej
Allegro	Stworzenie w oparciu o API serwisu Allegro.pl aplikacji na dowolną platformę mobilną

Zespół tworzy minimum jedna a maksymalnie cztery osoby. Aby formalnie zacząć ubiegać się o nagrodę, przedstawiciel lub formujący zespół musi pojawić się na scenie w czasie przewidzianym przez harmonogram Imprezy i opowiedzieć o pomysły oraz zawiązać zespół. Każdemu schodzącemu ze sceny organizator wręczy numer, który będzie przypisany do danego zespołu i miejsca, w którym będzie pracował w czasie Imprezy.

6. Zasady konkursu

- Uczestnicy tworzą projekty od podstaw w czasie trwania hackathonu. W ramach danego projektu niedozwolone jest przygotowywanie fragmentów kodu przed hackathonem (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych bibliotek).
- Dozwolone jest przygotowanie szkiców ekranów, grafik i materiałów pomocniczych (np. opisy funkcjonalne) przed hackathonem.
- Aplikacje nie muszą powstawać w językach natywnych, dozwolone jest korzystanie z technologii PhoneGap, Cordova, Unity oraz podobnych - aplikacja musi działać na urządzeniu mobilnym.
- Jeśli Zespół zostanie zakwalifikowany do puli wygrywających zespołów, Organizator rezerwuje sobie prawo do sprawdzenia czy cały kod aplikacji (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych bibliotek) został stworzony w ramach Imprezy.
- Kod musi być przechowywany z wykorzystaniem publicznego systemu kontroli wersji takiego jak <http://github.com>, <http://bitbucket.org> lub podobnego. Organizator pozostawia dowolność w kwestii wyboru systemu Uczestnikom.
- Liczba osób w zespole nie może przekroczyć 4 osób.
- Podczas prezentacji zespoły pokazują aplikacje, które udało się wykonać w ramach hackathonu z wykorzystaniem emulatorów, telefonów lub tabletów. Prezentacje niezawierające przynajmniej fragmentu działającego prototypu nie będą oceniane.
- Czas na prezentację projektu przez jury (sobota od 17:00) wynosi 3 minuty dla każdego zespołu.

- i. Projekty oceniane będą wg kryteriów: innowacyjność, design, funkcjonalność, potencjał biznesowy lub użyteczność pro publico bono.
- j. Wszystkie aplikacje korzystające z API Allegro muszą spełniać wymagania regulaminu dostępnego pod adresem <http://allegro.pl/webapi/rules.php>

7. Ocena, nagrody

- a. Aplikacje będą oceniane przez jury składające się z Mentorów oraz Sędziów zaproszonych do udziału w Imprezie przez Organizatora.
- b. Mentorem jest osoba specjalizująca się w określonym aspekcie tworzenia aplikacji mobilnych, środowiskach w których są wytwarzane, zarządzaniu projektami, UX lub innych przydatnych we wspomnianym procesie. Zadaniem Mentora w czasie imprezy jest wsparcie zespołów startujących w konkursie, udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania.
- c. Sędzią jest osoba posiadająca ekspercką wiedzę ogólną, odpowiedzialna za ocenę aplikacji powstałych w czasie konkursu. Na podstawie wspólnych ustaleń komisji zapada decyzja o wyłonieniu laureatów i ilości przyznanych nagród.
- d. W ramach Imprezy Organizator zakłada wyłonienie po jednym zwycięskim zespole z każdego miasta, w każdej z dwóch kategorii podlegających ocenie. Z maksymalnie 8 najlepszych zespołów (laureatów) tylko jeden zespół zostanie wybrany na zwycięzcę Imprezy (zwycięzca) i otrzyma dodatkową nagrodę w postaci czytników książek elektronicznych marki Kindle oraz ... kuponów o wartości ... do wykorzystania na zakupy w serwisie Allegro.pl. Nagrody przekazane będą osobiście członkom zwycięskiego zespołu, po zakończeniu Imprezy. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu Nagród głównych związanych z Imprezą, Organizator przyzna dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywcę tej Nagrody głównej, tj. równowartość 11,11% wartości Nagrody głównej przypadającej poszczególnemu Uczestnikowi - lauretowi, która zostanie przeznaczona na zapłatę podatku. Przed wydaniem Nagrody głównej, Organizator pobierze od zdobywcy Nagrody głównej podatek dochodowy od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa. Pobór podatku zostanie dokonany poprzez potrącenie podatku z nagrodą dodatkową, o której mowa powyżej.
- e. Organizator zastrzega, że liczba zwycięskich prac i sposób ich nagrodzenia zależą od liczby drużyn zgłaszających swoje aplikacje do konkursu w każdej z kategorii, jakości prezentowanych ostatecznie prac oraz przestrzegania zasad konkursu.

8. Prawa do kodu

Uczestnicy zachowują pełnię praw, w tym autorskie prawa majątkowe i osobiste do kodu, który zostanie stworzony podczas Imprezy.

9. Harmonogram Imprezy

Piątek 13.03.2015	
16:00 - 17:00	Rejestracja uczestników
17:00 - 17:30	Powitanie, przedstawienie zasad, przestrzeni Imprezy
17:30 - 18:30	Prezentacje pomysłów i formowanie zespołów. Przydział numerów zespołów. Każdemu schodzącemu ze sceny organizator wręczy numer, który będzie przypisany do danego zespołu i miejsca, w którym będzie pracował w czasie hackathonu.
18:15	Rozpoczęcie prelekcji i warsztatów, dostępność mentorów
18:30	Rozpoczęcie hackowania
20:00 - 20:30	Open Stage: zgłaszanie potrzeb, poszukiwanie specjalistów do zespołów
20:30 - 22:30	Mentors round: 5 minut dla każdego z zespołów Sessions on request: w zależności od zgłoszonych problemów, podział zadań wśród mentorów, równa ilość czasu poświęcona każdej z drużyn
Sobota 14.03.2015	
14:00 - 16:00	Mentors round: 5 minut dla każdego z zespołów Mentors review: przegląd realizacji pomysłów i prezentacje aplikacji
17:00	Zakończenie hackowania
17:00 - 18:30	Prezentacja gotowych aplikacji
18:30 - 19:00	Narada jury: wyłonienie zwycięzców
19:00 - 19:30	Zakończenie imprezy i ogłoszenie oficjalnych wyników, nagrodzenie zwycięzców.

10. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo dokonania zmian Regulaminu, z zastrzeżeniem, że zmiana warunków Regulaminu pozostanie bez wpływu na prawa nabyte przez uczestników przed wejściem w życie zmian w Regulaminie.

2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem odpowiednie zastosowanie

przepisy Kodeksu Cywilnego oraz inne odpowiednie przepisy prawa powszechnie obowiązującego.