

Regulamin Ogólnopolskiego Konkursu Młodych Inżynierów
- Edycja IV 2020

§1 Postanowienia ogólne

1. Przez następujące określenia, użyte w niniejszym regulaminie rozumie się:
 - a. **Organizator:** Polskie Towarzystwo Informatyczne Oddział Podkarpacki, Koło naukowe „Mechatron”, Koło SEP przy Uniwersytecie Rzeszowskim
 - b. **Uczestnik:** osoba dokonująca rejestracji poprzez wysłanie formularza udostępnionego przez Organizatora.
 - c. Przepisy niniejszego Regulaminu stanowią integralną część zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie i obowiązują wszystkich uczestników.
 - d. Przesłanie zgłoszenia do Organizatora jest równoznaczne z zaakceptowaniem przez Uczestnika niniejszego Regulaminu oraz jest formą zawarcia zobowiązań między stronami.
 - e. Projekty zgłoszone mogą brać udział w innych konkursach lub były dotychczasowo zgłoszone w innych konkursach.
 - f. Organizator nie zastrzega sobie praw autorskich do zgłoszonych projektów.

§2 Patronat Konkursu

1. Konkurs odbywa się pod merytorycznym patronatem: – Urząd Marszałkowski Województwa Podkarpackiego – Prezydent Miasta Rzeszów Tadeusz Ferenc – Podkarpacki Urząd Wojewódzki w Rzeszowie – Naczelna Organizacja Techniczna Oddział Rzeszów – Stowarzyszenie Elektryków Polskich Oddział Rzeszów – Uniwersytet Rzeszowski – Politechnika Rzeszowska – Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania

§3 Komisja Konkursowa

1. Projekt Konkursowy podlega ocenie zespołu analitycznego, w którego skład wchodzi inżynierowie, pracownicy naukowcy oraz przedstawiciele firm wskazani przez Organizatora Konkursu (dalej zwani, jako „Jury”). W skład Jury wchodzi osoby delegowane przez Organizatora.
2. Przy ocenie Projektu Konkursowego pod uwagę będą brane następujące kryteria
 - a. Zgodność Projektu Konkursowego z wymogami przedstawionymi w „Zasady Konkursu”,
 - b. Sposób przygotowania i przejrzystości dokumentacji technicznej projektu oraz wykorzystane narzędzia programistyczne,
 - c. Funkcjonalność i pomysłowość projektu,
 - d. Innowacyjność w podejściu do projektowania i zadań,
 - e. Całościowa jakość pracy.

§4 Uczestnicy Konkursu

1. Konkurs jest skierowany do pełnoletnich osób fizycznych, posiadających pełną zdolność do czynności prawnych będących autorami lub współautorami zgłoszonego do konkursu projektu, posiadających status studenta (dalej nazywanymi „Uczestnikami”).
2. Uczestnictwo w Konkursie ma charakter jednoosobowy (tzn., że projekt do konkursu może zgłosić tylko jedna osoba). Dopuszczalne jest zgłaszanie projektów wykonanych w zespołach wieloosobowych, ale zgłoszenie do konkursu dokonuje Lider wybrany przez zespół i to na nim spoczywa cała odpowiedzialność przestrzegania zasad i regulaminu konkursu.

§5 Zasady Konkursu

1. Projekt Konkursowy jest rozpatrywany w jeden z kategorii:
 - a. Projekt w kategorii free-style (np. robot, urządzenie, łazik, projekt w środowisku 3D)
 - b. Projekt w kategorii IT
2. Wytyczne:
 - a. Projekt musi zawierać:
 - Pełną dokumentację techniczną wykonanego projektu, wraz z opisem możliwości funkcji oraz opisem ewentualnej ścieżki dalszego rozwoju projektu. Dokumentacja techniczna może być uzupełniona innymi dokumentami, np. publikacjami, pracą dyplomową itp.
 - Autorskie wykonanie projektu przez Uczestnika lub zespół.
 - b. Uczestnicy Konkursu zobowiązani są przekazać do Organizatora (w terminie trwania naboru projektów do konkursu) zgłoszeń konkursowych (Formularz zgłoszeniowy) wraz z:
 - dokumentacją projektu, (w składzie której powinna znajdować się również instrukcja obsługi aplikacji z jej wizualizacją – zrzuty ekranu prezentujące interfejs z opisem funkcji)
 - dodatkowo można przesłać filmik lub prezentację ukazującą działanie programu w praktyce
 - c. Przystępując do konkursu Uczestnik gwarantuje, że:
 - Zgłoszony Projekt Konkursowy jest jego własną pracą lub wykonaną przez zespół, którego jest Liderem i posiada prawa do bycia Liderem z prawem do zgłoszenia projektu oraz kontaktu z Organizatorami w imieniu całego zespołu.

- Materiały otrzymane w Konkursie mogą być wykorzystywane do celów promocyjnych Organizatora oraz popularyzacji nauk technicznych.
 - Zgłoszony projekt nie narusza prawa własności intelektualnej (np. patent, wzór użytkowy, wzór przemysłowy, znak towarowy itp.).
 - Akceptuje zasady i warunki korzystania z licencji przypisanych do poszczególnych programów.
- d. Warunkiem przystąpienia do Konkursu jest łączne spełnienie poniższych wymagań:
- Poprawne wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego dostępnego na stronie younge.pti.org.pl.
 - Dostarczenie projektu konkursowego umożliwiającego podsumowanie i prezentację pracy Uczestnika, w której wykorzystano oprogramowanie zgodne z warunkami określonymi w pkt. 1 rozdziału „Zasady Konkursu”.
 - W przypadku prac free-style, dostarczenie w pełni działającego projektu zgodnego z dokumentacją techniczną, która umożliwi dokonanie oceny wykonanej pracy Uczestnika.
- e. Uczestnicy, którzy nie spełniają warunków udziału w Konkursie określonych w niniejszym Regulaminie, w tym również przedkładają niekompletne lub nieprawdziwe dane, zostaną zdyskwalifikowani.
- f. Przekazanie plików projektu wraz z dokumentacją następować będzie poprzez wysłanie maila z załącznikami do organizatora na adres mlodzikonkurs@urz.pl. Jeśli sumaryczny rozmiar plików Projektu Konkursowego przekracza 20 MB, sposób jego przekazania może nastąpić w innej formie np. przekazując Organizatorowi link umożliwiający pobranie plików z tzw. chmury. Każda inna forma przekazania plików powinna być ustalana każdorazowo z Organizatorem za pośrednictwem adresu e-mail mlodzikonkurs@urz.pl
- g. Tylko kompletne Projekty Konkursowe będą brane pod uwagę w trakcie oceniania. Projekty zawierające wirusy, tj. „konie trojańskie”, robaki, bomby czasowe lub każdy inny kod programistyczny stworzony, aby zaatakować, zniszczyć lub ograniczyć funkcjonowanie jakiegokolwiek oprogramowania konkursowego, bądź sprzętu, będą dyskwalifikowane a wymienione wcześniej zagrożenia wraz z otrzymanymi przez nas informacjami o Uczestniku zostaną zgłoszone do odpowiednich instytucji i służb odpowiadających za przestrzeganie Polskiego prawa i bezpieczeństwa.

§6 Laureaci i nagrody

1. Wyłonienie zwycięzców nastąpi podczas Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej i Konkursu Młodych Inżynierów, która odbędzie się w dniu 27 maja 2020 roku.
2. Nagrody rzeczowe i pieniężne będą ujawniane na bieżąco na fanpage'u Ogólnopolskiej Konferencji i Konkursu Młodych Inżynierów.

§7 Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku oraz ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz.U.2018 poz. 1000).
2. Organizatorowi przysługuje prawo do weryfikacji danych przedstawionych przez Uczestnika w Formularzu Zgłoszeniowym i innych oświadczeniach oraz żądania uzupełnienia danych w terminie wskazanym przez Organizatora. Brak uzupełnienia danych we wskazanym przez Organizatora terminie skutkuje wykluczeniem Uczestnika z Konkursu.
3. Obowiązkiem Uczestnika pozostaje upewnienie się, że Projekt Konkursowy nie zawiera własności intelektualnej należącej do osób trzecich, wykorzystanej w projekcie bez wiedzy i zgody jej właściciela (chyba, że własność została udostępniona na podstawie praw GNU – General Public License, czyli licencji wolnego i otwartego oprogramowania). Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ustalenie lub ochronę praw własności intelektualnej zawartych w Projekcie Konkursowym.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do możliwości samodzielnej weryfikacji oryginalności i praw własności projektu konkursowego oraz potwierdzenia, czy nadesłane prace nie naruszają praw własności osób trzecich.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany treści regulaminu w każdym momencie.