

Zarządzenie nr VIII/1337/2021

Prezydenta Miasta Rzeszowa

z dnia 26 maja 2021 r.

w sprawie powołania Komisji Konkursowej Jury hackathonu online „EDU HACK - Hackathon dla edukacji miejskiej” w ramach realizowanej umowy dotacji nr DPT/BDG-II/POPT/112/19 Projekt „Adaptacja koncepcji Urban Lab w Rzeszowie” udzielonej ze środków Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014 - 2020, działanie 3.1 Skuteczni beneficjenci, projekt nr POPT.03.01.00-00-0235/18.

Na podstawie art. 33 ust. 3, ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym (Dz. u. z 2020 r. poz. 713 z późn.zm.), w związku z załącznikiem nr 3 SOZ umowy dotacji nr DPT/BDG-II/POPT/112/19 Projekt „Adaptacja koncepcji Urban Lab w Rzeszowie”.

zarządza się, co następuje:

§ 1

Powołuje się Komisję Konkursową Jury hackathonu online „EDU HACK - Hackathon dla edukacji miejskiej” zwane dalej „Jury”.

§ 2

Jury pełni funkcję:

- 1) doradczą w sprawach związanych z przebiegiem prac Zespołów uczestniczących w hackathonie online „EDU HACK - Hackathon dla edukacji miejskiej”;
- 2) opiniującą pomysły zgłoszone do oceny w hackathonie online EDU HACK - Hackathon dla edukacji miejskiej”.

§ 3

Na członków Jury powołuje się następujące osoby:

- 1) Wojciech Bakun, Prezydent Miasta Przemyśla;
- 2) Zbigniew Bury, Dyrektor Wydziału Edukacji Urzędu Miasta Rzeszowa;
- 3) Marzena Furtak - Żebracka, Dyrektor Wydziału Promocji i Współpracy Międzynarodowej Urzędu Miasta Rzeszowa;

- 4) Dr inż. Andrzej Paszkiewicz, profesor uczelni w grupie pracowników badawczo-dydaktycznych, Zakład Systemów Złożonych Politechniki Rzeszowskiej;
- 5) Bartłomiej Strojek, Ekspert ds. rozwoju biznesu;
- 6) Piotr Michoń, Wiceprzewodniczący Rady Miejskiej w Dębicy, Geoinformatyk, programista.

§ 4

Kadencja Jury trwa co do zasady rok jednakże nie krócej niż do zakończenia prac nad tematem będącym w kompetencjach Jury.

§ 5

Jury pracują na podstawie Regulaminu stanowiącego załącznik do niniejszego Zarządzenia.

§ 6

1. Spotkania Jury będą odbywały się nie mniej niż 3 razy w trakcie trwania hackathonu.
2. Dopuszcza się odbywanie spotkań Jury w formie zdalnej.

§ 7

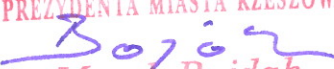
Obsługę administracyjno-organizacyjną spotkań zapewnia Urban Lab Rzeszów.

§ 8

Wykonanie zarządzenia powierza się Panu Lesławowi Bańdurowi, Dyrektorowi Biura Obsługi Informatycznej i Telekomunikacyjnej Urzędu Miasta Rzeszowa.

§ 9

Zarządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania.

Pelniący Funkcję
PREZYDENTA MIASTA RZESZOWA

Marek Bajdak

REGULAMIN HACKATHONU

EDU HACK - Hackathon dla edukacji miejskiej

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą **EDU HACK - Hackathon dla edukacji miejskiej** (zwany dalej „Hackathonem”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Gmina Miasto Rzeszów realizująca projekt pt. „Adaptacja koncepcji Urban Lab w Rzeszowie”
3. Hackathon będzie się odbywał od czerwca do sierpnia 2021 r.
4. Hackathon zostanie przeprowadzony w formie online przy wykorzystaniu narzędzi do komunikacji zdalnej przy wykorzystaniu narzędzi takich jak: Zoom i Discord.
5. Celem Hackathonu jest wypracowanie rozwiązania pt. Atlasu Rzeszowskiej Edukacji (ARE) interaktywnej mapy 3D online ukazującej aktualne informacje dotyczące wszystkich jednostek oświatowych na terytorium Gminy Miasta Rzeszów.

II. ZASADY UDZIAŁU

1. Udział w hackathonie jest bezpłatny jak i również dobrowolny.
2. Organizator nie zwraca żadnych kosztów uczestnikom wydarzenia wynikających z udziału w hackathonie
3. W hackathonie, w części dotyczącej kodowania, pracownicy Organizatora Urban Lab Rzeszów nie mogą przyjąć roli uczestnika hackathonu.
4. Część projektu – prace programistyczne są wydarzeniem zamkniętym dla osób z zewnątrz niebędących uczestnikami.
5. Technologia wykonania projektu zostanie podana przez Organizatora na stronie: urbanlab.erzeszow.pl
6. Zgłaszając się do hackathonu uczestnicy akceptują regulamin.
7. Prace w zespołach będą prowadzone w grupach maksymalnie 3 osobowych.
8. Uczestnicy nie mogą brać udziału w pracach więcej niż jednego zespołu.
9. Uczestnicy w trakcie hackathonu mogą stworzyć jedno rozwiązanie, które zaprezentują. Projekty wykonane i przedstawione do prezentacji nie mogą naruszać praw osób trzecich. Projekty nie mogą być wykonywane sprzecznie z prawem.
10. Uczestnikami hackathonu mogą być osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
11. Uczestnik/uczestnicy:
 - a) Ukończony 18 rok życia.
 - b) Zapoznał się z Regulaminem hackathonu.

- c) Wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku przez Organizatorów w celu organizacji promocji wydarzenia oraz jego efektów.
- d) Potwierdza autentyczność danych z formularza rejestracyjnego z faktycznymi danymi.
- e) Ma brak przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w hackathonie online. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

III. ZGŁOSZENIA

1. Zgłoszenia uczestników odbywają się poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na evenea.pl/event/hackrzeszow2021.
2. Zgłoszenie zawiera następujące informacje: imię, nazwisko, numer telefonu i adres mailowy.
3. Uczestnik może zarejestrować innych członków Zespołu podając dane rejestracyjne.
4. Rejestracja trwa do 18 czerwca 2021 r.
5. Rejestracja jest bezpłatna dla uczestników hackathonu.
6. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z rejestracją.
7. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator Hackathonu.
8. Organizator może utworzyć listę rezerwową zespołów. W przypadku dopuszczenia do udziału w Hackathonie zespołu z listy rezerwowej, zarejestrowane osoby otrzymają decyzję o zakwalifikowaniu do udziału.

IV. ETAPY HACKATHONU

1. **I Etap poszukiwań – prototypowanie pomysłu.**
Zespoły w trakcie I etapu pracują nad koncepcją pomysłu. Wypracowane pomysły zostaną zaprezentowane w trakcie pierwszego spotkania Show Day. Najlepsza koncepcja a zarazem najbardziej realna do rozwoju zostanie skierowana do II etapu inkubacji w ramach Inkubatora Innowacji Urban Lab Rzeszów.
2. **II Etap inkubacji wybranego pomysłu.**
Wybrany pomysł testowany jest w wersji prototypu. Zespół wspierają Mentorzy oraz Eksperci Hackathonu. W fazie końcowej inkubacji prototyp jest poddany weryfikacji i ocenie Jury.
3. **III Etap ewaluacji**
Prezentacja prototypu projektu – Live.
Etap ewaluacji a zarazem przekazania do testów projektu wykonanego w trakcie hackathonu. Projekt testowany będzie przez użytkowników danego rozwiązania.

V. PRZEBIEG HACKATHONU

1. Hackathon rozpocznie się 18 czerwca 2021 roku o godzinie 17:00 a zakończy się 24 sierpnia 2021 r. Przebieg hackathonu poza kodowaniem dostępny będzie na stronach <https://www.facebook.com/UrbanLabRzeszow> oraz urbanlab.erzeszow.pl
2. Zakwalifikowani Uczestnicy/Uczestniczki I etapu rejestrują swój udział wpisując się na listę do prezentacji pomysłów w komunikatorze do 26 czerwca 2021 r. (uczestnicy zakwalifikowani do hackathonu otrzymają dostęp do komunikatora online).
3. Organizator poda zakres zadań – wyzwań, nad którymi uczestnicy będą pracować na stronach <https://www.facebook.com/UrbanLabRzeszow> urbanlab.erzeszow.pl
4. Szczegółowy przebieg hackathonu zostanie zamieszczony na stronie <https://www.facebook.com/UrbanLabRzeszow> urbanlab.erzeszow.pl

VI. UCZESTNIKOM ZAPEWNIĄ SIĘ

1. Uczestnikom zapewnią się wsparcie mentorów.
2. Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
3. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad opisanych w Regulaminie. Zgłoszony do oceny projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników/Uczestniczek przy wsparciu Mentorów.

VII. WYRÓŻNIENIA

1. W ramach Hackathonu zespoły uczestniczące w hackathonie staną przed zadaniami oraz wyzwaniem wypracowania najlepszych projektów, pomysłów (prototypów), które będą miały realną możliwość wdrożenia w Rzeszowie w obszarze edukacji miejskiej.
2. Zgłoszone prace zostaną ocenione i wyróżnione przez Jury przy wsparciu Mentorów po I etapie hackathonu.
3. Organizator po zakończonym III etapie ewaluacji/inkubacji zakupując dedykowane rozwiązanie – pomysł wypracowany przez uczestników w trakcie hackathonu wypłaci nagrodę główną: 40 000,00 zł brutto. Kwota zostanie podzielona i równomiernie wypłacona dla członków wyróżnionego przez Jury składu Zespołu w kwocie brutto po podpisaniu umowy o dzieło z Gminą Miasto Rzeszów - Urzędem Miasta Rzeszowa.
4. Organizator w imieniu Partnerów może przyznać inne nagrody poza nagrodami głównymi i wyróżnieniami.

5. Organizator zastrzega sobie możliwość nieprzyznania nagród, o których mowa w poz. VII Wyróżnienia w punktach 3 i 4 niniejszego regulaminu.

VIII. KOMISJA KONKURSOWA "JURY" I PREZENTACJA UCZESTNIKÓW

1. Organizator powoła Jury, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora oraz eksperci zewnętrzni.
2. Za udział w pracach Jury przedstawiciele organizacji pozarządowych, Urzędu Miasta Rzeszowa, eksperci, aktywiści miejscy, przedstawiciele świata nauki i biznesu otrzymują wynagrodzenie. Zasady przyznawania wynagrodzenia będą określone w indywidualnie zawartych umowach cywilno-prawnych.
3. Do zadań Jury należy w szczególności wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i przyznaniu ewentualnych wyróżnień.
4. Decyzje Jury są ostateczne.
5. Po zakończeniu I etapu poszukiwań – prototypowanie pomysłu rozpocznie się prezentacją wypracowanych projektów przez Zespoły w trakcie hackathonu. Czas prezentacji dla Zespołu wynosi 10 min. Do II etapu inkubacji zostanie skierowany jeden projekt, który po ukończeniu prac nad prototypem zostanie przekazany do testów i oficjalnej prezentacji prototypu.
6. Kryteria oceny:
Innowacyjność i atrakcyjność rozwiązania.
 - a) Potencjał rozwojowy rozwiązania.
 - b) Użyteczność rozwiązania.
 - c) Poprawność podejścia do tematu hackathonu.
 - d) Formuła i sposób prezentacji.
 - e) Jury podczas oceny I etapu hackathonu „Show Day” może przyznać maksymalnie 30 punktów jednemu Zespołowi. Zespół o najwyższej liczbie punktów przechodzi do II etapu hackathonu.
7. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone po prezentacji projektów oraz zostaną podane do publicznej wiadomości na stronach <https://www.facebook.com/UrbanLabRzeszow/> oraz urbanlab.erzeszow.pl
8. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania projektu.

IX. PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu projekty będą ich autorstwa, czy też współautorstwa i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnicy Hackathonu udzielają Organizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich nagrań ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania

Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych wydarzenia.

- 3. Organizator otrzymuje prawa autorskie do projektu skierowanego do II etapu inkubacji podczas hackathonu oraz zakończonych prac nad prototypem podczas III etapu hackathonu.**
4. Uczestnicy są odpowiedzialni względem Organizatora za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie projektu, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnicy zobowiązują się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.

XI. WIZERUNEK UCZESTNIKÓW

1. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania nagrań, fotografii oraz materiałów audiowizualnych w celu związanym ze statutową działalnością Organizatora, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych zdjęć i innych materiałów wykonanych w trakcie Hackathonu.
2. Organizatorowi przysługuje przekazanie nagrań, zdjęć i innych materiałów wykonanych w trakcie wydarzenia Partnerom Hackathonu.

XII. POSTANOWIENIE KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
2. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
3. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy). Organizator ani Wykonawca nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty podczas prac w trakcie hackathonu online.