



Framework Partnership Agreement
for Copernicus User Uptake

HackVision

Powered by FPCUP

ZASADY UCZESTNICTWA

Spis treści

Preambuła	3
1. Data i lokalizacja	3
2. Kto może uczestniczyć.....	3
3. Logistyka wydarzenia i powiązane koszty	3
4. Rejestracja	4
5. Wyzwania	4
6. Ocena oraz wyniki	4
7. Nagrody	5
8. Poufność i prawo własności do wyników	5
9. Ochrona danych	6
10. Zasady bezpieczeństwa	6
11. Badanie satysfakcji użytkowników	6
12. Uczestnictwo w konferencji podsumowującej FPCUP Hackathon	6
13. Pozostałe	7
14. Kontakt	7

Preambuła

Hackathon **HackVision covered by FPCUP** jest częścią projektu Framework Partnership Agreement, którego celem jest stymulowanie i generowanie nowych pomysłów biznesowych opartych na danych i usługach Copernicus.

Organizatorem Hackathonu jest Instytut Geodezji i Kartografii oraz Absiskey Polska przy współpracy z Spectre Solutions (dalej „Organizatorzy”).

Więcej informacji o projekcie można znaleźć na stronie: <https://hackvision.pl/>

Cele Hackathonu:

- Rozpowszechnianie informacji o programie Copernicus – unijnym programie do obserwacji Ziemi
- Zwiększenie liczby użytkowników danych i usług Copernicus
- Generowanie nowych pomysłów biznesowych na podstawie danych i usług Copernicus
- Podnoszenie świadomości na temat możliwości oferowanych przez dane i usługi Copernicus
- Przeszkolenie potencjalnych użytkowników w zakresie dostępu oraz korzystania z danych i usług Copernicus
- Wspieranie rozwoju Copernicus downstream eco-system, poprzez sprzyjanie współpracy między wieloma zainteresowanymi stronami i maksymalizowanie korzyści społeczno-gospodarczych programu Copernicus

Aplikacje konkursowe, a w szczególności zwycięskie rozwiązania zaprezentowane zostaną również podczas spotkania z jednostkami administracji publicznej. Rozwiązania te stanowią będą przykład możliwości wsparcia jednostek administracji publicznej w realizacji zadań w ramach poszczególnych RIS w województwie.

1. Data i lokalizacja

Hackathon odbędzie się w kilku lokalizacjach w Polsce.

Szczegółowe informacje będą na bieżąco udostępniane na stronie internetowej <https://hackvision.pl/> w sekcji Lokalizacje.

2. Kto może uczestniczyć

Wydarzenie jest skierowane do **studentów i doktorantów** polskich uczelni którzy studiuje kierunki takie jak: Geografia, Geodezja, Kartografia, Teledetekcja, Geoinformatyka, Informatyka, AI, Machine Learning i pokrewne.

Każdy zespół będzie się składał z 3-5 osób o różnych profilach. Taka liczba uczestników jest optymalna do zapewnienia dobrego wsparcia biznesowego i technicznego oraz do poświęcenia wystarczająco dużej uwagi dla uczestników podczas warsztatów technicznych.

W wydarzeniu nie mogą brać udziału pracownicy Organizatorów, osoby nieposiadające statusu studenta, a także osoby trzecie którym powierzono konkretną pracę w związku z organizacją Hackathonu.

Maksymalna liczba uczestników w danej lokalizacji do 40 osób.

3. Logistyka wydarzenia i powiązane koszty

Udział w Hackathonie jest **bezpłatny**.

Podczas całego czasu trwania Hackathonu dostępny będzie poczęstunek: kawa, herbata, woda, przekąski, a także zapewniona przerwa na lunch.

Uczestnicy muszą posiadać własne laptopy z dostępem do Wi-Fi.

Organizator zapewni:

- Dostępu do Internetu
- Podstawowe materiały eksploatacyjne: notatniki, markery, długopisy, ołówki itp.

Najnowszą wersję szczegółowego programu wydarzenia można znaleźć na stronie internetowej wydarzenia <https://hackvision.pl/>.

Uczestnicy zgadzają się na wypełnienie po zakończeniu Hackathonu krótkiego kwestionariusza na temat satysfakcji uczestników.

Lokalizacja:

Miejsce wydarzenia, wraz z dokładnym adresem ogłoszone będą na stronie internetowej <https://hackvision.pl/> w części Lokalizacja.

4. Rejestracja

Rejestracja na Hackathon rozpocznie się od 17 listopada 2022 i potrwa do 7 grudnia 2022 do godziny 16:00. W zależności od lokalizacji i terminu. Rejestracja otwarta jest na wszystkie lokalizacje w serwisie Evenea pod adresem <https://app.evenea.pl/event/hackvision22/>.

Udział ograniczony jest do 40 uczestników w danej lokalizacji. W przypadku osiągnięcia maksymalnej liczby uczestników, Organizator może zdecydować o zamknięciu rejestracji przed upływem terminu.

Do udziału w Hackathonie zapraszamy już **ISTNIEJĄCE ZESPOŁY**. Jednakże zapraszamy również tych, którzy poszukują partnerów do zespołu. Podczas rejestracji poinformuj nas o tym, że poszukujesz zespołu. A my skontaktujemy Ciebie z innymi poszukującymi.

Uczestnicy mogą rejestrować zespoły 3-5 osobowe.

5. Wyzwania

Pełna lista tematów stanowiących wyzwania Hackathonu HackVision powered by FPCUP dostępna jest na stronie: <https://hackvision.pl/>.

Wyznaczone zostały 4 główne wyzwania, które będą jednolite dla wszystkich lokalizacji oraz dodatkowo na każdej lokalizacji mogą być zaproponowane 1-2 szczególne wyzwania zaproponowane przez jednostki administracji z danego regionu.

Nad wyzwaniami możesz pracować już wcześniej. Przemysł swój pomysł, zacznij kodować, a podczas dnia finalnego dopracujesz szczegóły. Będziesz mógł porozmawiać z naszymi ekspertami z biznesu, danych obserwacji Ziemi, IT, marketingu.

6. Ocena oraz wyniki

Hackathon to wydarzenie dla zespołów kodujących, podczas którego wykorzystywane są dane z programu Copernicus. W związku z tym, wynik powinien wykraczać poza zwykłą prezentację koncepcji. **Podczas finału Hackathonu HackVision powered by FPCUP oczekujemy, że uczestnicy zaprezentują swoje rozwiązanie na poziomie co najmniej aplikacji pilotażowej.**

Po przedstawieniu rozwiązania (demo + prezentacja pitch) Komisji konkursowej zostaną one ocenione na podstawie następujących kryteriów:

- Znaczenie dla tematu Hackathonu. Waga: 25%
- Atrakcyjność projektu (czy projekt jest innowacyjny? czy jest wartościowy dla użytkowników? czy jest wykonalny pod względem technicznie?). Waga: 40%
- Jakość zespołu (wiedza techniczna i biznesowa, zrozumienie tematu, zaangażowanie w projekt). Waga: 25%
- Poziom zaawansowania projektu. Waga: 10%

Zadaniem organizatorów będzie wyznaczenie komisji ekspertów, która wybierze najlepszą drużynę.

Wszyscy eksperci wyznaczeni do oceny projektów podpiszą z Organizatorem oświadczenie o zachowaniu tajemnicy i bezinteresowności.

7. Nagrody

Komisja konkursowa ogłosi wyniki dla zwycięzcy w danej lokalizacji. Zespół ten otrzyma szansę do wystąpienia podczas konferencji głównej Hackathonu, gdzie zmierzą się zwycięzcy z poszczególnych lokalizacji. W konferencji uczestniczyć będą przedstawiciele uczelni, jednostek administracji oraz firm.

Spśród prezentowanych rozwiązań wyłoniony zostanie główny zwycięzca HackVision powered by FPCUP. Zwycięski zespół otrzyma nagrodę w postaci 3 dniowej wycieczki do Tuluzy, we Francji. Miasta, które jest siedzibą Airbusa, a także wielu firm działających w sektorze kosmicznym. Podczas wycieczki zespół będzie miał możliwość odwiedzić Cité de l'Espace, kosmiczne centrum naukowe, w którym prezentowane są najważniejsze informacje dotyczące kosmosu i podboju kosmosu. A także Muzeum Airbusa, który jest głównym ośrodkiem przemysłu lotniczego i kosmicznego Francji – siedzibą koncernu lotniczego Airbus oraz centrum badań lotniczych i kosmicznych.

Ponadto, w zależności od Organizatora (i lokalnych partnerów), istnieje możliwość przyznania uczestnikom dodatkowych nagród. Wszystkie nagrody zostaną ogłoszone na stronie internetowej wydarzenia pod adresem <https://hackvision.pl/> w sekcji Nagrody.

Nagrody dodatkowe, o których mowa w punkcie 7, zostaną wręczone laureatom w dniu decyzji jury.

8. Poufność i prawo własności do wyników

Uczestnicy będą właścicielami praw własności intelektualnej do wszystkich swoich opracowań dokonanych podczas Hackathonu. Odpowiedzialność za wyniki zespołów należy do uczestników zespołów, którzy będą wspólnie właścicielami koncepcji / projektów aplikacji.

Zespoły są odpowiedzialne za ochronę swoich rozwiązań w ramach odpowiednich przepisów prawa, o ile aplikacje są w stanie rozwoju umożliwiającym taką ochronę.

Odpowiednie zespoły są odpowiedzialne za ochronę zmian w odpowiednich przepisach, o ile aplikacje są w stanie rozwoju umożliwiającym taką ochronę.

Uczestnicy muszą się upewnić, że rezultatem pracy grupowej będzie aplikacja „wolnostojąca”, tj. oparta na programie opracowanym przez uczestników „od zera” i niezawierająca istniejącego już oprogramowania. Zapewni to uniknięcie konsekwencji wynikających z wykorzystania cudzej własności intelektualnej. Chyba, że organizator Hackathonu umożliwi we współpracy z partnerami wydarzenia platformy, które wspomogą uczestników w budowaniu rozwiązań.

Organizator zapewnia, że nie ujawnia osobom trzecim żadnych poufnych informacji uzyskanych przy organizacji Hackathonu. Organizator ponadto gwarantuje, że wszyscy eksperci i mentorzy zaangażowani w Hackathon zobowiązują się do zawarcia umowy o zachowaniu poufności.

9. Ochrona danych

Organizator będzie przetwarzał i chronił dane osobowe wszystkich Uczestników w ramach Ustawy o ochronie danych w UE - Ogólne rozporządzenie o ochronie danych - RODO. Dane osobowe wszystkich uczestników są przetwarzane wyłącznie w państwach członkowskich Unii Europejskiej lub w państwach związanych porozumieniem o Europejskim Obszarze Gospodarczym. Wszelkie przekazywanie danych osobowych do innych krajów jest wykluczone.

Uczestnik zezwala Organizatorowi na przesłanie swoich danych kontaktowych do KE i do Koordynatora w celu poinformowania ich o wszystkich sprawach związanych z Programem Hackathon FPCUP oraz o wszelkich innych kwestiach, które Koordynator i KE uznają za istotne i właściwe.

Biorąc udział w Hackathonie, wszyscy uczestnicy przyjmują do wiadomości, że KE, Koordynator i Organizator mogą używać ich: nazwisk, informacji o kraju pochodzenia, komentarzy, porównań, zdjęć i filmów (w tym zdjęć/filmów wykonanych podczas Hackathonu) oraz niejawne opisy ich aplikacji opracowane podczas Hackathonu w celach reklamowych i innych na dowolnym nośniku/medium (Internet, inne sieci interaktywne) w dowolnym miejscu i czasie bez dodatkowego odszkodowania lub prawa do przeglądania i zgadzania się na zrzeczenie się swoich praw w odniesieniu do tego typu publikowania i reklamy.

Zobowiązania związane z ochroną danych osobowych obowiązują przez czas nieokreślony lub tak długo, jak przewiduje to obowiązujące prawo.

10. Zasady bezpieczeństwa

Ze względu na stan epidemiczny COVID-19, organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odmowy wstępu na teren imprezy osobom u których wystąpią objawy wskazujące na możliwość zakażenia (kaszel, trudności w oddychaniu, złe samopoczucie, podwyższona temperatura).

Podczas wydarzenia dostępne będą środki do mycia i dezynfekcji wraz z instrukcjami skutecznego mycia i skutecznej dezynfekcji rąk dostępne na terenie imprezy, m.in. w toaletach oraz przy wejściach na teren imprezy i wyjściach.

Zbieranie danych osobowych i kontaktowych:

- dane te umożliwiają łatwy kontakt z uczestnikami wydarzenia po jego zakończeniu;
- zbieranie ich nie jest obligatoryjne, ale rekomendowane, aby ułatwić służbom sanitarnym dochodzenie epidemiologiczne na wypadek wykrycia, że osoba zakażona brała udział w danym wydarzeniu;
- dane, po ich pozyskaniu, powinny być przechowywane przez organizatora przez 2 tygodnie.
- Uczestnik powinien wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych (imię, pierwsza litera nazwiska, dzień i miesiąc urodzenia) zawartych w kodzie QR – Zaświadczeniu o szczepieniu przeciwko Covid-19.

11. Badanie satysfakcji użytkowników

Uczestnicy zgadzają się na wypełnienie po zakończeniu Hackathonu krótkiego kwestionariusza na temat satysfakcji uczestników.

12. Uczestnictwo w konferencji podsumowującej FPCUP Hackathon

Organizatorzy na zakończenie Hackathonu zorganizują konferencję podsumowującą jego wyniki. Podczas konferencji uczestniczyć będą zaproszeni przedstawiciele władz lokalnych oraz uczelni.

Konferencja może zostać zorganizowana w wersji online. Termin konferencji zostanie podany podczas Hackatonu.

Zespoły, które zgłaszają uczestnictwo w Hackathonie jednocześnie wyrażają zgodę na uczestnictwo w konferencji oraz prezentację swojego rozwiązania w celu wyłonienia zwycięzcy Hackathonu.

13. Pozostałe

Decyzje o przydzieleniu nagród nie podlegają zaskarżeniu prawnemu. Decyzje eksperta powołanego przez Organizatora są ostateczne i wiążące dla wszystkich uczestników Hackathonu. Uczestnicy nie mają prawa do uzasadnienia takich decyzji.

Komisja Europejska, Koordynator i Organizator zastrzegają sobie prawo do zmiany niniejszych warunków, w tym dowolnego z terminów określonych w niniejszym dokumencie, w dowolnym momencie.

Udział w Hackathonie będzie podlegał prawu polskiemu. Miejscem jurysdykcji jest Warszawa. W przypadku sporów związanych z niniejszą umową sądem właściwym jest sąd właściwy dla miejsca, w którym znajduje się siedziba Organizatora.

Udział w Hackathonie oznacza akceptację postanowień Regulaminu.

14. Kontakt

W przypadku dodatkowych pytań, prosimy o przesłanie ich na adres: hackvision@sportvision.tech

Niniejszy dokument jest wspierany przez Umowę ramową o partnerstwie Unii Europejskiej Caroline Herschel, dotyczącą pozyskiwania użytkowników programu Copernicus, w ramach umowy o grant nr FPA 5208/GRANT KE/2021/2, projekt FPCUP (Ramowa umowa o partnerstwie w zakresie pozyskiwania użytkowników programu Copernicus, - "Copernicus uptake amongst Regional Government representatives by engaging students".

This paper is supported by the European Union's Caroline Herschel Framework Partnership Agreement on Copernicus User Uptake under grant agreement No FPA 5208/GRANT KE/2021/2, project FPCUP 2019 - "Copernicus uptake amongst Regional Government representatives by engaging students".

Zaproszenie w ramach projektu międzynarodowego współfinansowanego ze środków programu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego pn. „PMW” w latach 2019-2021; umowa nr FPA 5208/GRANT KE/2021/2.

Scientific work published as part of an international project co-financed by the program of the Minister of Science and Higher Education entitled "PMW" in the years 2019-2021, contract No - FPA 5208/GRANT KE/2021/2.

