

KONKURS „HACKATHON DLA ZDUŃSKIEJ WOLI” - REGULAMIN

§ 1

1. Organizatorem Konkursu pn. „Hackathonu dla Zduńskiej Woli” jest Prezydent Miasta Zduńska Wola, ul. Stefana Żółtackiego 12, 98-220 Zduńska Wola, zwany dalej „Organizatorem”.
2. Ilekroć w niniejszym regulaminie jest mowa o:
 - 1) Hackathonie – należy przez to rozumieć: konkurs o udzielenie zamówienia publicznego pn. „Hackathon dla Zduńskiej Woli”;
 - 2) Regulaminie – należy przez to rozumieć: niniejszy regulamin określający warunki i zasady przeprowadzenia Hackathonu;
 - 3) Harmonogram – należy przez to rozumieć: ustalony plan Hackathonu;
 - 4) Prezentacji – należy przez to rozumieć: prace złożone w I etapie Hackathonu- wstępne założenia planowanego do realizacji Rozwiązania przedstawione w formie prezentacji obejmującej: pomysł na Rozwiązanie, nazwę Rozwiązania, planowane wykorzystanie narzędzi programistycznych, propozycję grafiki, itp.;
 - 5) Rozwiązaniu – należy przez to rozumieć: prace złożone w II etapie Hackathonu przez Zespół (prototyp narzędzia);
 - 6) Wniosku – należy przez to rozumieć: wniosek złożony przez Zespół, którego wzór stanowi załącznik nr 3 do Regulaminu wraz z załącznikiem nr 4 do Regulaminu;
 - 7) Uczestnikach – należy przez to rozumieć: uczestników Hackathonu;
 - 8) Zespołach – należy przez to rozumieć: zespoły Uczestników biorących udział w Hackathonie w składzie 2-4 osoby z wyznaczonym Liderem;
 - 9) Liderze – należy przez to rozumieć: osobę w Zespole wyznaczoną do kontaktu z Organizatorem;
 - 10) Danych – należy przez to rozumieć: otwarte dane oraz dane z zasobów Miasta Zduńska Wola udostępnione w celu stworzenia Rozwiązania.
3. Hackathon jest dwuetapowy i trwa od dnia 7 kwietnia 2025 roku do dnia 30 maja 2025 roku, według Harmonogramu stanowiącego załącznik nr 1 do Regulaminu.
4. Prezentacje (etap I) należy dostarczyć do Organizatora w terminie od dnia 7 kwietnia 2025 roku od godz. 7:30 do dnia 18 kwietnia 2025 roku do godz. 14:00, natomiast Rozwiązania (w przypadku dopuszczenia Zespołu do etapu II) należy dostarczyć w terminie od dnia 28 kwietnia 2025 roku od godz. 7:30 do dnia 19 maja 2025 roku do godz. 14.00.
5. Udział w Hackathonie jest nieodpłatny i dobrowolny.
6. Wszelkie wątpliwości dotyczące zasad Hackathonu i postanowień Regulaminu rozstrzyga Organizator.
7. Informacje o Hackathonie, jak i niniejszy Regulamin, dostępne są na stronie Miasta Zduńska Wola (zdunskawola.pl) oraz w Biuletynie Informacji Publicznej Urzędu Miasta Zduńska Wola.
8. Osobą do kontaktu w sprawie Hackathonu jest Michalina Łagunionok – główny specjalista ds. Smart City, współpracy gospodarczej i zagranicznej Urzędu Miasta Zduńska Wola (m.lagunionok@zdunskawola.pl, 43 825 02 34)

§ 2

1. Celem Hackathonu jest promowanie idei smart city poprzez stworzenie narzędzia dla mieszkańców, integracja środowisk młodych twórców oraz możliwość nieodpłatnego przekazania rozwiązania innym samorządom, które będą zainteresowane Rozwiązaniem.
2. W ramach wydarzenia uczestnicy będą wykorzystywać Dane udostępnione przez Organizatora na stronie Miasta Zduńska Wola (zdunskawola.pl).

§ 3

1. W ramach wydarzenia uczestnicy opracują najpierw Prezentację, a następnie Rozwiązanie pozwalające mieszkańcom miasta proste odczytanie zasad Kodeksu Krajobrazowego wprowadzonego uchwałą nr III/41/24 Rady Miasta Zduńska Wola z dnia 27 czerwca 2024 r. w sprawie zasad i warunków sytuowania obiektów małej architektury, tablic reklamowych i urządzeń reklamowych oraz ogrodzeń, ich gabarytów, standardów jakościowych oraz rodzajów materiałów budowlanych, z jakich mogą być wykonane (szczegółowe informacje zawarte są w Załączniku nr 2 do Regulaminu).
2. Prezentacja i Rozwiązanie muszą być przygotowane przez Zespół.
3. Uczestnicy Hackathonu mogą przesłać maksymalnie jedną Prezentację, a następnie Rozwiązanie.
4. Prezentację i Rozwiązanie w ramach Zespołów Uczestnicy wykonują samodzielnie, przy wykorzystaniu własnego sprzętu i własnych narzędzi programistycznych z wykorzystaniem Wordpress, z zastrzeżeniem ust. 5-6.
5. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania wyłącznie z legalnego oprogramowania.
6. Prezentacja oraz Rozwiązanie nie mogą zawierać treści sprzecznych z prawem lub normami obyczajowymi i nie mogą naruszać praw osób trzecich, w tym w szczególności praw własności intelektualnej, np. poprzez wykorzystanie danych lub bibliotek programistycznych osób trzecich lub zawierające dane, których udostępnienie lub posiadanie stanowi czyn zabroniony; sprzecznych z dobrymi obyczajami. Przy ocenie zgodności Prezentacji i Rozwiązań z prawem bierze się pod uwagę także późniejsze korzystanie z Prezentacji i Rozwiązań w związku z przekazanymi prawami autorskimi.
7. Rozwiązanie musi być zgodne z wytycznymi ustawą z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (dz. U. z 2023 r. poz. 1440).
8. Dane odnośnie lokalizacji i stref muszą być przechowywane w plikach JSON, w celu łatwej modyfikacji, a rozwiązanie musi na nie reagować w czasie rzeczywistym.
9. Prezentację należy złożyć na płycie CD lub pendrivie wraz z wypełnionym i podpisanym przez Uczestników oryginałem Wniosku stanowiącym Załącznik nr 3 do Regulaminu oraz oświadczeniami stanowiącymi załącznik nr 4 do Regulaminu do Kancelarii Organizatora na adres: ul. Stefana Żłotnickiego 12, 98-220 Zduńska Wola w terminie od dnia 7 kwietnia 2025 roku od godz. 7:30 do dnia 18 kwietnia 2025 roku do godz. 14:00.
10. W przypadku braków formalnych Organizator, na wniosek Komisji, ma prawo wezwać Uczestników do uzupełnień, umożliwiając złożenie ich w formie pisemnej w terminie 3 dni roboczych od wezwania.
11. Link do Rozwiązania, dane dostępne do panelu administracyjnego WordPress oraz dane do serwera FTP (po wybraniu Zespołu do II etapu Hackathonu) należy przesłać w terminie od dnia 28 kwietnia 2025 roku od godz. 7:30 do dnia 19 maja 2025 roku do godziny 14:00 na adres mailowy Organizatora: hackathon@zdunskawola.pl (hosting i domena lub adres IP Rozwiązania po stronie Zespołu na czas trwania Hackathonu).

12. Organizator Hackathonu zastrzega sobie prawo do wyłączenia z udziału w Hackathonie Prezentacji i Rozwiązań, które nie spełniają warunków Regulaminu lub naruszają przepisy prawa.

§ 4

1. Uczestnikami Hackathonu mogą być wyłącznie pełnoletnie osoby fizyczne w wieku do 26 lat (liczy się data urodzenia w momencie złożenia Wniosku).
2. W Hackathonie nie mogą uczestniczyć pracownicy Organizatora oraz osoby, którym powierzono wykonanie czynności związanych z przygotowaniem albo przeprowadzeniem Hackathonu.
3. Uczestnicy biorą udział w Zespołach składających się od 2-4 osób.
4. Zespoły w niepełnym składzie nie mogą uczestniczyć w Hackathonie.
5. Warunkiem udziału w Hackathonie jest:
 - 1) dostarczenie Prezentacji wraz z podpisanym przez Uczestników Wnioskiem, stanowiącym załącznik nr 3 do Regulaminu wraz z załącznikiem nr 4 do Regulaminu w terminie i zgodnie z zasadami, o których mowa w § 3 ust. 8;
 - 2) dostarczenie Rozwiązania (w przypadku dopuszczenia do II etapu) w terminie i zgodnie z zasadami, o których mowa w § 3 ust. 10;
 - 3) spełnienie formalnych warunków udziału określonych w Regulaminie;
 - 4) wyrażenie zgody na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych Uczestnika, na zasadach określonych w Regulaminie, z zastrzeżeniem, iż wniesienie sprzeciwu lub żądania zaprzestania przetwarzania danych osobowych przez Uczestnika będzie równoznaczne z rezygnacją z udziału w Hackathonie;
 - 5) wyrażenie zgody na podanie do publicznej wiadomości informacji o udziale w Hackathonie, na zasadach określonych w Regulaminie;
 - 6) wyrażenie zgody na publikację wizerunku na stronach internetowych, portalach społecznościowych oraz materiałach drukowanych w ramach działań promujących Hackathon, w szczególności w celu ogłoszenia jego wyników;
 - 7) wyrażenie zgody na publikację Prezentacji i Rozwiązań w całości lub części przez Organizatora na stronach internetowych, portalach społecznościowych oraz materiałach drukowanych w ramach działań promujących Hackathon.
6. Dostarczenie podpisanego Wniosku wraz z załącznikiem 4 do Regulaminu oznacza, że Uczestnik akceptuje warunki Regulaminu.
7. Podczas trwania Hackathonu, w etapie II, prowadzone będą dwugodzinne sesje mentorskie w każdym tygodniu roboczym z każdym zespołem indywidualnie, w czasie i terminie ustalonym z Organizatorem.

§ 5

1. Przesłanie Prezentacji i/lub Rozwiązania i akceptacja Regulaminu oznacza, że twórcy lub współtwórcy tej pracy udzielają Organizatorowi nieodpłatnej, bezterminowej i nieograniczonej terytorialnie i ilościowo niewyłącznej licencji w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. Dz. U z 2025 r. poz. 24) na korzystanie z Prezentacji oraz Rozwiązań, zwanych dalej „Utworami” na następujących polach eksploatacji:
 - 1) utrwalanie, zwielokrotnianie, wytwarzanie, modyfikacja dowolną techniką, w tym techniką drukarską, cyfrową, reprograficzną, analogową, zapisu magnetycznego, całości lub części Utworu;
 - 2) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Utwór utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie, najem lub dzierżawa egzemplarzy w całości lub części Utworu;

- 3) wystawianie/odtworzenie/przetwarzanie, nadawanie, reemitowanie oraz udostępnianie, publikowanie w taki sposób, aby każdy miał dostęp do Utworu w miejscu i czasie przez siebie wybranym bez względu na sposób i technologię (w szczególności na stronach internetowych i mediach społecznościowych), publikowanie w materiałach prasowych;
 - 4) korzystanie z Utworu w celach informacyjnych i promocyjnych Miasta Zduńska Wola, w szczególności w materiałach promocyjnych i w wydawnictwach okolicznościowych (np. foldery, plakaty, albumy, utwory audiowizualne, prezentacje multimedialne);
 - 5) korzystanie z Utworu w ramach projektów o dofinansowanie ze środków zewnętrznych.
2. Z chwilą przesłania Utworu/Utworków oraz akceptacji Regulaminu, Uczestnicy zezwalają na rozporządzenie i korzystanie przez Organizatora z utworów zależnych, stanowiących opracowania Utworów (Prezentacji i Rozwiązań) i przenoszą na Organizatora wyłączne prawo zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego do Utworów na polach eksploatacji określonych w ust. 1; w szczególności Uczestnicy zezwalają Organizatorowi na dokonanie obróbki komputerowej, adaptacji i modyfikacji zawartości przekazanych Utworów, bez naruszania istoty treści merytorycznej oraz wprowadzania zmian i modyfikacji w zakresie pól eksploatacji określonych w ust. 1.
3. Zgłaszając się do Hackathonu, Uczestnik oświadcza, że posiada pełnię praw majątkowych autorskich do pracy oraz prawo do publikacji ilustracji, fotografii i innych materiałów wizualnych zawartych w pracy oraz że wszystkie treści udostępnione w związku z Hackathonem są prawdziwe i nie naruszają praw wyłącznych osób trzecich, w szczególności praw autorskich.
 4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne naruszenia przez Uczestnika praw autorskich, innych praw osób trzecich, w tym dóbr osobistych, obowiązujących przepisów prawa, ani dobrych obyczajów, a w przypadku roszczeń kierowanych wobec Organizatora, wszelką odpowiedzialność z tego tytułu ponosi wyłącznie Uczestnik.
 5. W razie wystąpienia przez osoby trzecie przeciwko Organizatorowi lub podmiotom, którym udzielono dalszych licencji (sublicencji) z roszczeniami z powodu naruszenia autorskich praw osobistych lub majątkowych, Uczestnicy podejmą wszelkie kroki niezbędne do obrony przed tymi roszczeniami, a w przypadku, gdy którykolwiek z wyżej wskazanych podmiotów będzie musiał zaniechać korzystania z Utworów w całości lub w części względnie wydane zostanie orzeczenie zobowiązujące go do zapłaty z jakiegokolwiek tytułu, Uczestnicy naprawią wszelkie szkody wynikające z tychże roszczeń, w tym zwrócą koszty i wydatki poniesione w związku ze zgłoszonymi roszczeniami.
 6. Przesłane wraz ze zgłoszeniem nośniki, na których zostały utrwalone Utwory przechodzą nieodpłatnie na własność Organizatora i nie będą zwracane Uczestnikom.

§ 6

1. Nadzór nad prawidłowym przebiegiem Hackathonu oraz wyborem najlepszych Prezentacji i najlepszego Rozwiązania sprawuje Komisja Konkursowa, zwana dalej „Komisją”. Komisja powołana zostanie przez Organizatora zarządzeniem.
2. Komisja składa się z przedstawicieli Organizatora oraz wybranych przez niego ekspertów. Pracami Komisji koordynuje „Przewodniczący”.
3. Do zadań Komisji należy:
 - a) dokonanie kwalifikacji Uczestników według wymagań i kryteriów określonych Regulaminie,
 - b) wystąpienie do Organizatora z wnioskiem o wykluczenie Uczestnika,
 - c) odrzucenie Prezentacji/Rozwiązania, unieważnienie Hackathonu,
 - d) dokonanie oceny Prezentacji/Rozwiązania,
 - e) wybór najlepszej Prezentacji, a następnie najlepszego Rozwiązania,
 - f) rozstrzygnięcie Hackathonu,

- g) przygotowanie uzasadnienia rozstrzygnięcia Hackathonu,
 - h) wykonanie innych czynności niezbędnych do prawidłowego przeprowadzenia Hackathonu.
4. Członkowie Komisji Konkursowej mogą uczestniczyć w obradach w formie on-line.
 5. Spośród Prezentacji przesłanych zgodnie z niniejszym Regulaminem zostaną wybrane maksymalnie cztery najlepsze. Zespoły będące autorami tych Prezentacji zostaną następnie dopuszczone do II etapu Hackathonu.
 6. Spośród Rozwiązań Uczestników, którzy prześlą je zgodnie z niniejszym Regulaminem, Komisja wyłoni jedno zwycięskie Rozwiązanie.
 7. Nagrodą w Hackathonie jest udzielenie zamówienia publicznego i podpisanie umowy cywilnoprawnej ze wszystkimi członkami Zespołu na łączną kwotę 15 000,00 zł na dostosowanie i wdrożenie Rozwiązania, przekazanie praw autorskich do Rozwiązania oraz jego utrzymanie i administrowanie (wzór umowy stanowi załącznik nr 5 do Regulaminu).
 8. Nagrodę w Hackathonie otrzyma Zespół, którego Rozwiązanie Komisja oceni najwyżej. W przypadku, gdy kilka Rozwiązań uzyska tę samą punktację, o przyznaniu nagrody decyduje Przewodniczący.
 9. Organizator ma prawo przyznać inne nagrody.
 10. Prezentacje będą oceniane przez Komisję według następujących kryteriów:
 - 1) zgodność z tematem (0-3 pkt) przy czym uzyskanie 0 punktów w tym kryterium oznacza jej odrzucenie jako niezgodną z Regulaminem;
 - 2) innowacyjność (0-3 pkt) – np. wykorzystanie niestandardowych lub nowych technologii, funkcjonalności;
 - 3) wykonalność (0-5 pkt);
 - 4) technologia i estetyka wykonania (0-5 pkt).Maksymalna liczba punktów wynosi: 16.
 11. Rozwiązania będą oceniane przez Komisję według następujących kryteriów:
 - 1) zgodność ze zgłoszoną wcześniej Prezentacją (0-3 pkt) przy czym uzyskanie 0 punktów w tym kryterium oznacza jej odrzucenie jako niezgodną z Regulaminem;
 - 2) innowacyjność (0-3 pkt);
 - 3) wykonalność (0-5 pkt);
 - 4) technologia i estetyka wykonania (0-5 pkt);
 - 5) zgodność z ustawą z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (0-3 pkt).Maksymalna liczba punktów wynosi: 16.
 12. Liczba punktów przyznana Prezentacji/Rozwiązaniu stanowi średnią punktów przyznanych przez członków Komisji.
 13. Wynik I etapu Hackathonu (lista Zespołów dopuszczonych do etapu II) zostanie ogłoszony w dniu 28 kwietnia 2025 roku na stronie internetowej Miasta Zduńska Wola (zdunskawola.pl) oraz w Biuletynie Informacji Publicznej Miasta Zduńska Wola, natomiast wynik II etapu Hackathonu (Zespół będący autorem zwycięskiego Rozwiązania) zostanie ogłoszony w dniu 30 maja 2025 roku na wydarzeniu podsumowującym w Zduńskiej Woli (godzina i miejsce zostanie podane w późniejszym terminie) oraz na stronie internetowej Miasta Zduńska Wola (zdunskawola.pl) i w Biuletynie Informacji Publicznej Miasta Zduńska Wola.

§ 7

1. Administratorem danych osobowych jest Prezydent Miasta Zduńska Wola z siedzibą w Zduńskiej Woli przy ul. Stefana Żłotnickiego 12, nr tel. 43 825 02 00, fax: 43 825 02 02, adres e-mail: urząd_miasta@zdunskawola.pl.

2. Administrator wyznaczył inspektora ochrony danych, z którym może się Pani/Pan skontaktować poprzez e-mail iod@zdunskawola.pl bądź telefonicznie: 43 825 02 82.
Z inspektorem ochrony danych można się kontaktować we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych przez Urząd Miasta Zduńska Wola oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych.
3. Pani/Pana dane osobowe są przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO tj. na podstawie zgody na przetwarzanie danych osobowych zawartych we wniosku o dopuszczenie do udziału w „Hackathonie dla Zduńskiej Woli”.
3. Dane osobowe mogą być udostępniane innym podmiotom uprawnionym do ich otrzymania na podstawie obowiązujących przepisów prawa tj. organom administracji publicznej lub podmiotom działającym na zlecenie organów administracji publicznej w zakresie obowiązujących przepisów lub innym podmiotom przetwarzającym dane na podstawie umów powierzenia, a ponadto odbiorcom danych w rozumieniu przepisów o ochronie danych osobowych, tj. podmiotom świadczącym usługi pocztowe, usługi informatyczne i inne. Dane osobowe nie będą przekazywane do państw trzecich, na podstawie szczególnych regulacji prawnych, w tym umów międzynarodowych.
4. Dane osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji wskazanego celu bądź do czasu wniesienia sprzeciwu albo cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem, a następnie przechowywane zgodnie z przepisami ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (Dz. U. z 2020 r. poz. 164 ze zm.), tj. bezterminowo.
5. W związku z przetwarzaniem danych osobowych, na podstawie przepisów prawa, posiada Pani/Pan prawo do:
 - a) dostępu do treści swoich danych, na podstawie art.15 ogólnego rozporządzenia;
 - b) sprostowania danych, na podstawie art.16 ogólnego rozporządzenia;
 - c) ograniczenia przetwarzania na podstawie art. 18 ogólnego rozporządzenia.Ponadto w przypadku przetwarzania danych na podstawie wyrażonej zgody, posiada Pani/Pan także prawo do:
 - a) usunięcia danych, na podstawie art. 17 ogólnego rozporządzenia;
 - b) wniesienia sprzeciwu, na podstawie art. 21 ogólnego rozporządzenia.
6. W przypadku, w którym przetwarzanie danych odbywa się na podstawie wyrażonej zgody, przysługuje Pani/Panu prawo do jej cofnięcia, w dowolnym momencie, w formie, w jakiej została ona wyrażona. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
7. Ma Pani/Pan prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy o ochronie danych osobowych.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak konieczne do umożliwienia Administratorowi zorganizowania Hackathonu oraz powiadamiania Uczestników o jego przebiegu.
9. Dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym również w formie profilowania.

§ 8

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za usługi świadczone przez podmioty doręczające przesyłki oraz za uszkodzenia nadesłanych prac powstałe w transporcie.
2. Organizator nie zwraca nośników, na których została dostarczona Prezentacja.

3. Przystąpienie do Hackathonu jest jednoznaczne z zaakceptowaniem warunków Regulaminu Hackathonu.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w niniejszym Regulaminie, w każdym czasie trwania Hackathonu, pod warunkiem, że nie wpłynie to na uprawnienia uczestników Hackathonu.
5. Organizator Hackathonu zastrzega sobie prawo do jego odwołania bez podania przyczyny.
6. We wszystkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy kodeksu cywilnego, RODO, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
7. W razie stwierdzenia, że do Hackathonu podano nieprawdziwe dane lub złożono nieprawdziwe oświadczenia, zgłoszona Prezentacja i/lub Rozwiązanie zostanie odrzucona/y z przyczyn formalnych, a w przypadku podjęcia decyzji o przyznaniu nagrody zostanie unieważniona.
8. Wszelkie spory dotyczące Hackathonu będą rozstrzygane przez sąd właściwy dla siedziby Organizatora Hackathonu.
9. Załączniki do Regulaminu stanowią integralną jego część.

Załączniki:

Załącznik nr 1 – harmonogram

Załącznik nr 2 – opis wyzwania

Załącznik nr 3 – wzór wniosku

Załącznik nr 4 – wzór oświadczenia