

REGULAMIN HACKATHONU GUS
9-10 listopada 2018 r.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa warunki oraz zasady, według których odbywać się będzie wydarzenie Hackathon, w trakcie którego zostanie stworzony prototyp interaktywnej aplikacji webowej, promujący ideę Zrównoważonego Rozwoju oraz korzystanie z danych statystycznych dotyczących wskaźników zrównoważonego rozwoju – zwane dalej „Hackathonem”.
2. Organizatorem Hackathonu jest Główny Urząd Statystyczny w Warszawie, zwany dalej „Organizatorem”.
3. Hackathon odbędzie się w dniach 9-10 listopada 2018 r. w Głównym Urzędzie Statystycznym, adres: al. Niepodległości 208, 00-925 Warszawa.
4. Hackathon rozpocznie się nie wcześniej niż o godzinie 17:00. Przewidywany czas trwania Hackathonu wynosi 27 godzin. W przypadku wcześniejszego ukończenia prac przez wszystkich Uczestników, przedstawiciel Organizatora może podjąć decyzję o jego skróceniu.
5. Hackathon skierowany jest do osób posiadających pełną zdolność do czynności prawnych, zwanych dalej „Uczestnikami”.
6. Celem Hackathonu jest wyłonienie najlepszego, stworzonego podczas Hackathonu, prototypu interaktywnej aplikacji webowej, który:
 - 1) jest skierowany do młodzieży;
 - 2) promuje ideę Zrównoważonego Rozwoju oraz dane statystyczne dotyczące wskaźników zrównoważonego rozwoju;
 - 3) wykorzystuje dane statystyczne dotyczące co najmniej jednego wskaźnika pochodzącego z bazy danych ONZ dedykowanej wskaźnikom zrównoważonego rozwoju. Dopuszcza się możliwość korzystania z innych źródeł danych związanych z zagadnieniami zrównoważonego rozwoju, udostępnianych przez inne instytucje publiczne. Prezentowane dane muszą dotyczyć Polski; dla celów porównawczych dopuszcza się możliwość przedstawienia danych także dla innych krajów oraz regionów świata.
7. Organizator może doprecyzować cel Hackathonu w dniu rozpoczęcia Hackathonu w ramach założeń zawartych w ust. 6.
8. Informacje dotyczące Hackathonu dostępne są na stronie kodujsdg.stat.gov.pl

ZASADY ZGŁASZANIA

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnicy biorą udział w Hackathonie wyłącznie w ramach stworzonych przez siebie Zespołów, liczących od 2 do 4 osób.
3. Uczestnicy nie mogą być przypisani do więcej niż jednego Zespołu.
4. Nie przewiduje się zdalnego udziału w Hackathonie.

5. Z udziału w Hackathonie wyłączeni są pracownicy jednostek służb statystyki publicznej, jurorzy, mentorzy oraz członkowie ich rodzin.
6. Liczba uczestników jest ograniczona. O ich liczbie decyduje Organizator.
7. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu.
8. Zgłoszenie do Hackathonu jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na utrwalenie, wykorzystanie, rozpowszechnianie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, video i audio w celach promocyjnych Hackathonu bez ograniczeń czasowych i terytorialnych. Uczestnik za wyrażenie takiej zgody nie otrzyma wynagrodzenia.

REJESTRACJA UCZESTNIKÓW

1. Udział w Hackathonie należy zgłaszać za pomocą formularza rejestracyjnego znajdującego się na stronie kodujsdg.stat.gov.pl
2. Rejestracja internetowa Uczestników Hackathonu w ramach stworzonych Zespołów trwa od dnia 17 października 2018 r. od godz. 00.01 do dnia 6 listopada 2018 roku do godz. 23.59. Organizator dopuszcza możliwość rejestracji Uczestników w siedzibie GUS w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Zespół rejestruje Kapitan Zespołu.
4. Formularz rejestracyjny zawiera następujące dane:
 - 1) imię i nazwisko Kapitana Zespołu oraz poszczególnych członków Zespołu zgłoszonych przez Kapitana Zespołu;
 - 2) adresy e-mail Kapitana Zespołu i poszczególnych członków Zespołu;
 - 3) numery telefonów kontaktowych do Kapitana Zespołu i poszczególnych członków Zespołu;
 - 4) Nazwę Zespołu;
 - 5) doświadczenie w tworzeniu aplikacji webowych;
 - 6) doświadczenie w tworzeniu aplikacji dla młodzieży;
 - 7) zainteresowanie udziałem w kolejnych Hackathonach Organizatora;
 - 8) źródło informacji o Hackathonie.
5. Każdy członek Zespołu jest zobowiązany do złożenia oświadczeń o:
 - 1) ukończeniu 18 lat;
 - 2) zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją zawartych w nim warunków;
 - 3) zgodzie na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora w celu organizacji wydarzenia;
 - 4) zgodności danych zawartych w formularzu rejestracyjnym ze stanem faktycznym;
 - 5) zapoznaniu się z klauzulą informacyjną o przetwarzaniu danych osobowych.

Brak złożenia oświadczeń uniemożliwia rejestrację.

6. Administratorem danych osobowych Uczestników Hackathonu jest Organizator.
7. Klauzula informacyjna z art. 13 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016 r.) (dalej: RODO) w celu związanym z organizacją Hackathonu: Organizator - Główny Urząd Statystyczny z siedzibą w Warszawie przy al. Niepodległości 208, 00 - 925 Warszawa (dalej: „GUS”) przetwarza dane zawarte w formularzu rejestracyjnym oraz przekazane przez uczestnika w trakcie Hackathonu, a także wizerunek w celu

przeprowadzenia Hackathonu. Wśród tych informacji mogą pojawić się dane, które na gruncie RODO mają charakter danych osobowych.

W świetle powyższego Organizator informuje, że:

- 1) administratorem danych osobowych (dalej: „Administrator”) jest Dyrektor Generalny Głównego Urzędu Statystycznego z siedzibą w Warszawie przy al. Niepodległości 208, 00 - 925 Warszawa.
 - 2) w sprawach związanych z Pani/Pana danymi proszę kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych, kontakt pisemny za pomocą poczty tradycyjnej na adres: IOD GUS, 00-925 Warszawa, al. Niepodległości 208; e-mail: IODGUS@stat.gov.pl.
 - 3) dane osobowe zawarte w formularzu rejestracyjnym są przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO, tj. na podstawie wyrażonej przez Uczestnika zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu prowadzenia procedur związanych z przeprowadzeniem Hackathonu, w tym upublicznienia jego wyników.
 - 4) odbiorcą Pani/Pana danych osobowych będą upoważnieni pracownicy GUS, oraz podmioty współpracujące, w tym dostawcy usług technicznych i organizacyjnych umożliwiających realizację Hackathonu oraz przechowywanie dotyczącej go dokumentacji, a także w związku z upublicznieniem jego wyników, w przypadku imienia i nazwiska nieograniczony krąg odbiorców.
 - 5) Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane przez czas trwania Hackathonu oraz przez okres, w jakim Organizator zobowiązany będzie przepisami prawa do przechowywania materiałów z Hackathonu, to jest przez okres 5 lat od jego zakończenia.
 - 6) posiada Pani/Pan prawo dostępu do treści swoich danych, w tym prawo do uzyskania kopii tych danych; prawo do żądania sprostowania (poprawiania) danych osobowych – w przypadku, gdy dane są nieprawidłowe lub niekompletne; prawo do żądania usunięcia danych osobowych; prawo do żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych; prawo do przenoszenia danych osobowych; prawo do sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych, w tym profilowania; prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych.
 - 7) ma Pan/Pani prawo wniesienia skargi, gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie danych osobowych Pani/Pana dotyczących narusza przepisy RODO do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
 - 8) podanie przez Pana/Panią danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do uczestnictwa w Hackathonie, konsekwencją niepodania danych osobowych będzie brak możliwości wzięcia udziału w Hackathonie.
 - 9) dane udostępnione przez Panią/Pana nie będą podlegały profilowaniu.
 - 10) Administrator nie ma zamiaru przekazywać danych osobowych do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
 - 11) organizator dokłada wszelkich starań, aby zapewnić wszelkie środki fizycznej, technicznej i organizacyjnej ochrony danych osobowych przed ich przypadkowym czy umyślnym zniszczeniem, przypadkową utratą, zmianą, nieuprawnionym ujawnieniem, wykorzystaniem czy dostępem, zgodnie ze wszystkimi obowiązującymi przepisami.
8. Organizator nie odpowiada za nieprawidłowo podane podczas rejestracji adresy e-mail oraz numery telefonów i w związku z tym za brak możliwości kontaktu z osobami zgłaszającymi się.
 9. Zespołom przysługuje prawo do zastępstwa zarejestrowanych członków Zespołu do chwili rozpoczęcia Hackathonu.
 10. Rejestracja Zespołu nie jest jednoznaczna z zakwalifikowaniem Zespołu do udziału w Hackathonie. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator na podstawie informacji zawartych w formularzu rejestracyjnym. Decyzja Organizatora ma charakter ostateczny.

11. Zakwalifikowane Zespoły w ramach rejestracji internetowej zostaną o tym poinformowane za pomocą wiadomości e-mail nie później niż 48 godzin przed rozpoczęciem Hackathonu.
12. Uczestnik jest zobowiązany do okazania przedstawicielowi Organizatora dokumentu ze zdjęciem w dniu rozpoczęcia Hackathonu oraz podpisania listy obecności w recepcji.

OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW

1. Uczestnicy Hackathonu korzystają z własnych zasobów sprzętowych oraz oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi.
2. Zgłoszony do oceny prototyp aplikacji webowej musi być stworzony podczas Hackathonu i bazować na pracy własnej Uczestników.
3. Każdy Zespół jest zobowiązany do posiadania konta w publicznym repozytorium kodów np. GitHub, w celu oceny przez Jury kodu źródłowego prototypu aplikacji webowej.
4. Uczestnicy nie mogą tworzyć prototypów aplikacji webowej sprzecznych z prawem, ogólnie przyjętymi zasadami etyki, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
5. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności do przestrzegania postanowień Regulaminu oraz zaleceń porządkowych Organizatora.
6. Uczestnicy odpowiadają za ewentualne szkody, jakie wyrządzili w miejscu organizacji Hackathonu, podczas jego trwania.
7. Zabrania się wnoszenia i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.
8. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby stanowiące zagrożenie dla porządku publicznego mają zakaz wstępu na teren, w którym odbywa się Hackathon.
9. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz zaleceń porządkowych Organizatora, podanie nieprawdziwych danych, Organizatorowi przysługuje prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu z udziału w Hackathonie.
10. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.

OBOWIĄZKI ORGANIZATORA

1. Organizator, w trakcie Hackathonu, zapewnia Uczestnikom:
 - 1) miejsce do pracy;
 - 2) dostęp do Internetu;
 - 3) zasilanie elektryczne,
 - 4) projektor multimedialny do prezentacji wyników prac;
 - 5) wydzieloną przestrzeń do wypoczynku;
 - 6) wyżywienie oraz napoje.
2. Podczas trwania Hackathonu Organizator zapewnia pomoc mentorów. Zespół może przyjechać z własnym mentorem.

3. Organizator przygotowuje instrukcję korzystania z API ONZ i opublikuje ją na stronie kodujsdg.stat.gov.pl nie później niż w dniu Hackathonu.

ZAŁOŻENIA APLIKACJI

1. Celem stworzenia prototypu aplikacji webowej jest promocja statystyki publicznej oraz przybliżenie młodzieży wiedzy na temat idei Zrównoważonego Rozwoju w przyjazny i atrakcyjny graficznie dla nich sposób.
2. Prototyp aplikacji webowej musi:
 - 1) promować ideę Zrównoważonego Rozwoju oraz dane statystyczne dotyczące wskaźników zrównoważonego rozwoju;
 - 2) wykorzystywać dane statystyczne dotyczące co najmniej jednego wskaźnika pochodzącego z bazy danych ONZ dedykowanej wskaźnikom zrównoważonego rozwoju. Dopuszcza się możliwość korzystania z innych źródeł danych związanych z zagadnieniami zrównoważonego rozwoju, udostępnianych przez inne instytucje publiczne. Prezentowane dane muszą dotyczyć Polski; dla celów porównawczych dopuszcza się możliwość przedstawienia danych także dla innych krajów oraz regionów świata.
3. Prototyp aplikacji webowej nie może wykorzystywać technologii Adobe Flash.
4. Nagrodzony na Hackathonie prototyp aplikacji webowej zostanie umieszczony na stronie internetowej Organizatora oraz na koncie Organizatora w GitHub.
5. Ocenie podlegać będą:
 - 1) przydatność w dydaktyce, walory edukacyjne;
 - 2) innowacyjność pomysłu;
 - 3) jakość wykonania z uwzględnieniem zasad User Experience;
 - 4) możliwość rozwoju prototypu aplikacji webowej.
6. Maksymalna liczba możliwych do zdobycia punktów to 120. Kryteria oceny prototypu interaktywnej aplikacji webowej wraz z punktacją zawarte są w załączniku nr 1 do Regulaminu.

JURY

1. W imieniu Organizatora, czynności związane z wyborem Jury będą wykonywali pracownicy Departamentu Edukacji i Komunikacji.
2. Prototypy interaktywnych aplikacji webowych stworzone podczas Hackathonu będą oceniane przez Jury.
3. Prezes GUS wskazuje Przewodniczącego Jury.
4. Do zadań Jury należy wybór laureatów Hackathonu.
5. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.
6. Jury sporządza protokół z przebiegu swoich prac.

PARTNERZY

1. Organizator dopuszcza udział partnerów w Hackathonie.
2. Szczegółowe warunki udziału partnerów w Hackathonie zawarte są w Procedurze Wyboru Partnerów Hackathonu w załączniku nr 2 do Regulaminu.
3. Warunkiem udziału osób biorących udział w Procedurze Wyboru Partnerów Hackathonu jest podpisanie przez nie oświadczenia. Wzór oświadczenia zawarty jest w załączniku nr 3 do Regulaminu.
4. Warunkiem udziału partnerów w Hackathonie jest podpisanie z Organizatorem umowy partnerskiej, w której zostaną określone zasady współpracy między Stronami. Wzór umowy partnerskiej zawarty jest w załączniku nr 4 do Regulaminu.
5. Partnerzy mogą przyznać własne nagrody poza nagrodami przyznawanymi przez Organizatora. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

WYBÓR LAUREATÓW

1. Zespoły zaprezentują prototypy interaktywnych aplikacji webowych w kolejności wskazanej przez Jury.
2. Prezentacja prototypu interaktywnej aplikacji webowych będzie trwała do 5 minut, dla każdego Zespołu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo nieprzyznania nagrody głównej w przypadku, gdy przedstawione prototypy interaktywnych aplikacji webowej nie uzyskają minimum 60 punktów przyznanych według kryteriów określonych w Załączniku nr 1 do Regulaminu.
4. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów przez Zespoły, Przewodniczący Jury wskazuje zwycięzcę Hackathonu.

NAGRODY

1. Jury przyzna ufundowaną przez Organizatora nagrodę główną w wysokości 15.000 zł brutto dla zwycięskiego Zespołu za dopracowanie prototypu interaktywnej aplikacji webowej powstałego podczas Hackathonu.
2. Jury przyzna ufundowaną przez Organizatora nagrodę za II miejsce w wysokości 10.000 zł brutto dla jednego Zespołu za dopracowanie prototypu interaktywnej aplikacji webowej powstałego podczas Hackathonu.
3. Jury przyzna ufundowaną przez Organizatora nagrodę za III miejsce w wysokości 5.000 zł brutto dla jednego Zespołu za dopracowanie prototypu interaktywnej aplikacji webowej powstałego podczas Hackathonu.
4. Nagrodę główną zdobywa Zespół, którego prototyp interaktywnej aplikacji webowej otrzyma największą liczbę punktów przyznanych według kryteriów określonych w Załączniku nr 1 do Regulaminu.
5. Nagrodę za II i III miejsce zdobywają Zespoły, których prototypy interaktywnych aplikacji webowych otrzymają drugą i trzecią lokatę pod względem zebranej liczby punktów.

6. Warunkiem wypłaty **nagrody głównej** jest:

- 1) uzupełnienie w ciągu 15 dni roboczych od zakończenia Hackathonu prototypu interaktywnej aplikacji webowej o wskazane poniżej elementy:
 - a) zapewnienie poprawnego działania pełnej funkcjonalności aplikacji zgłoszonych podczas Hackathonu;
 - b) utworzenie finalnego interfejsu użytkownika;
 - c) przeprowadzenie testów pod kątem usunięcia wykrytych błędów i usterek;
 - d) dodanie funkcji informującej użytkownika o wystąpieniu błędu;
 - e) wdrożenie architektury ułatwiającej dostosowanie aplikacji do zmian po stronie źródeł danych oraz właściwe reagowanie na ewentualne błędy lub opóźnienia w przesyłaniu danych (wskazane jest użycie wzorca projektowego Model-View-Controller oraz dobrych praktyk programowania asynchronicznego i równoległego przetwarzania danych);
 - f) dostosowanie aplikacji do wymagań WCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines) na poziomie AA;
 - g) uzupełnienie aplikacji o wersję angielską;
 - h) umieszczenie wspólnie z Organizatorem aplikacji na stronie internetowej Organizatora oraz współpraca z Organizatorem przy usuwaniu ewentualnych konfliktów oprogramowania między aplikacją a serwerem WWW lub jego środowiskiem;
 - i) przekazanie Organizatorowi kodów źródłowych aplikacji poprzez zamieszczenie ich na koncie Organizatora w GitHub wraz z komentarzami w języku polskim i angielskim. Komentarze w kodzie muszą opisywać wszystkie zmienne i funkcje w aplikacji i powinny być zgodne z dobrymi praktykami dokumentowania kodu tzn. z opisu powinno jednoznacznie wynikać do czego służy dana zmienna lub co robi dana funkcja bez konieczności analizowania implementacji;
 - j) przekazanie dokumentacji technicznej w języku polskim i angielskim zawierającej:
 - i.opis architektury aplikacji;
 - ii.instrukcję dla użytkownika i administratora;
 - iii.specyfikację użytego środowiska programistycznego; zewnętrznych bibliotek i innych zasobów, z których aplikacja korzysta;
 - iv.instrukcję krok po kroku jak dołączyć do aplikacji kolejne zestawy danych dostarczane przez API oraz co zrobić w przypadku, gdyby zestaw danych pobieranych przez API uległ zmianie na skutek przebudowy usługi sieciowej przez dostawcę danych;
 - k) przekazanie tekstu promocyjnego o aplikacji;
 - l) przekazanie filmu promującego aplikację w formacie mp4;
 - m) finalna wersja aplikacji powinna spełniać minimum dwa wymagania pozafunkcjonalne: ergonomia dostępu rozumiana jako intuicyjna obsługa oraz wydajność rozumiana jako krótki czas odpowiedzi na zapytania.
- 2) przekazanie Organizatorowi przez każdego członka Zespołu danych niezbędnych do zawarcia umowy stanowiącej załącznik nr 5 do Regulaminu oraz jej podpisanie w terminie do 2 dni roboczych od dnia zakończenia Hackathonu. Niedostarczenie danych lub brak podpisania umowy przez każdego członka Zespołu w powyższym terminie, jest równoznaczne z rezygnacją z zawarcia umowy i ze zrzeczeniem się nagrody.
- 3) podpisanie przez każdego członka Zespołu umowy według wzoru umowy stanowiącego załącznik nr 5.

7. Warunkiem wypłaty **nagród za II miejsce** jest:

- 1) uzupełnienie w ciągu 15 dni roboczych od zakończenia Hackathonu prototypu interaktywnej aplikacji webowej o wskazane poniżej elementy:
 - a) zapewnienie poprawnego działania pełnej funkcjonalności aplikacji zgłoszonych podczas Hackathonu;
 - b) utworzenie finalnego interfejsu użytkownika;
 - c) przeprowadzenie testów pod kątem usunięcia wykrytych błędów i usterek;
 - d) dodanie funkcji informującej użytkownika o wystąpieniu błędu;

- e) dostosowanie aplikacji do wymagań WCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines) na poziomie AA;
 - f) uzupełnienie aplikacji o wersję angielską;
 - g) umieszczenie wspólnie z Organizatorem aplikacji na stronie internetowej Organizatora oraz współpraca z Organizatorem przy usuwaniu ewentualnych konfliktów oprogramowania między aplikacją a serwerem WWW lub jego środowiskiem;
 - h) przekazanie Organizatorowi kodów źródłowych aplikacji poprzez zamieszczenie ich na koncie Organizatora w GitHub wraz z komentarzami w języku polskim i angielskim. Komentarze w kodzie muszą opisywać wszystkie zmienne i funkcje w aplikacji i powinny być zgodne z dobrymi praktykami dokumentowania kodu tzn. z opisu powinno jednoznacznie wynikać do czego służy dana zmienna lub co robi dana funkcja bez konieczności analizowania implementacji;
 - i) przekazanie dokumentacji technicznej w języku polskim i angielskim zawierającej:
 - i.opis architektury aplikacji;
 - ii.instrukcję dla użytkownika;
 - iii.specyfikację użytego środowiska programistycznego; zewnętrznych bibliotek i innych zasobów, z których aplikacja korzysta;
 - j) przekazanie tekstu promocyjnego o aplikacji;
 - k) przekazanie filmu promującego aplikację w formacie mp4;
- 2) przekazanie Organizatorowi przez każdego członka Zespołu danych niezbędnych do zawarcia umowy stanowiącej załącznik nr 6 do Regulaminu oraz jej podpisanie w terminie do 2 dni roboczych od dnia zakończenia Hackathonu. Niedostarczenie danych lub brak podpisania umowy przez każdego członka Zespołu w powyższym terminie, jest równoznaczne z rezygnacją z zawarcia umowy i ze zrzeczeniem się nagrody.
- 3) podpisanie przez każdego członka Zespołu umowy według wzoru umowy stanowiącego załącznik nr 6.

8. Warunkiem wypłaty **nagród za III miejsce** jest:

- 1) uzupełnienie w ciągu 15 dni roboczych od zakończenia Hackathonu prototypu interaktywnej aplikacji webowej o wskazane poniżej elementy:
- a) zapewnienie poprawnego działania pełnej funkcjonalności aplikacji zgłoszonych podczas Hackathonu;
 - b) przeprowadzenie testów pod kątem usunięcia wykrytych błędów i usterek;
 - c) dodanie funkcji informującej użytkownika o wystąpieniu błędu;
 - d) uzupełnienie aplikacji o wersję angielską;
 - e) umieszczenie wspólnie z Organizatorem aplikacji na stronie internetowej Organizatora oraz współpraca z Organizatorem przy usuwaniu ewentualnych konfliktów oprogramowania między aplikacją, a serwerem WWW lub jego środowiskiem;
 - f) przekazanie Organizatorowi kodów źródłowych aplikacji poprzez zamieszczenie ich na koncie Organizatora w GitHub wraz z komentarzami w języku polskim i angielskim. Komentarze w kodzie muszą opisywać wszystkie zmienne i funkcje w aplikacji i powinny być zgodne z dobrymi praktykami dokumentowania kodu tzn. z opisu powinno jednoznacznie wynikać do czego służy dana zmienna lub co robi dana funkcja bez konieczności analizowania implementacji;
 - g) przekazanie dokumentacji technicznej w języku polskim i angielskim zawierającej:
 - i. specyfikacja użytego środowiska programistycznego; zewnętrznych biblioteki innych zasobów, z których aplikacja korzysta;
 - ii. krótką instrukcję dla użytkownika;
 - h) przekazanie tekstu promocyjnego o aplikacji ;
 - i) przekazanie filmu promującego aplikację w formacie mp4;
- 2) przekazanie Organizatorowi przez każdego członka Zespołu danych niezbędnych do zawarcia umowy stanowiącej załącznik nr 7 do Regulaminu oraz jej podpisanie w terminie do 2 dni roboczych od dnia zakończenia Hackathonu. Niedostarczenie danych lub brak podpisania umowy przez każdego członka Zespołu w powyższym terminie, jest równoznaczne z rezygnacją z zawarcia umowy i ze zrzeczeniem się nagrody.

- 3) podpisanie przez każdego członka Zespołu umowy według wzoru umowy stanowiącego załącznik nr 7.
9. Otrzymanie przez Organizatora uzupełnionego zwycięskiego prototypu interaktywnej aplikacji webowej o elementy wskazane w ust. 6 oraz prototypów interaktywnych aplikacji webowych za II miejsce o elementy wskazane w ust. 7 i za III miejsce o elementy wskazane w ust. 8 zostanie potwierdzone na piśmie w Protokole odbioru przedmiotu umowy stanowiącym załącznik nr 2 do umowy.
 10. W ciągu 6 dni roboczych od otrzymania uzupełnionego prototypu zwycięskiej, interaktywnej aplikacji webowej oraz prototypów interaktywnych aplikacji webowych, które otrzymały nagrodę za II i III miejsce, Organizator może zgłosić uwagi. Zespoły mają 4 dni robocze na dokonanie zmian oraz przekazanie Organizatorowi zmodyfikowanych prototypów interaktywnych aplikacji webowych.
 11. W przypadku braku uwag, Organizator zaakceptuje na piśmie przyjęcie zmodyfikowanych prototypów interaktywnych aplikacji webowych w Protokole końcowym stanowiącym załącznik nr 3 do umowy.
 12. Nagrody pieniężne, o których mowa w ust. 1, 2 i 3, będą wypłacone w walucie polskiej — (złoty). Organizator wypłaci nagrody w częściach określonych przez członków Zespołu w umowie, o której mowa w ust. 6 pkt 3, ust. 7 pkt 3 albo ust. 8 pkt 3 na konta wskazane przez członków zwycięskiego Zespołu i Zespołów, które otrzymały nagrodę za II i III miejsce. Nagrody zostaną wypłacone po potrąceniu należnych podatków.
 13. Nagrody, o których mowa w ust. 1, 2 i 3, stanowią wynagrodzenie za przeniesienie na Organizatora autorskich praw majątkowych oraz praw zależnych do prototypu interaktywnej aplikacji webowej – zwycięskiej i za II i III miejsce.
 14. W przypadku podpisania umowy, niedostarczenie Organizatorowi zmodyfikowanych prototypów interaktywnych aplikacji webowych: zwycięskiej oraz tych, które otrzymały nagrodę za II i III miejsce we wskazanych terminach, o których mowa w ust. 6 pkt 1, ust. 7 pkt 1, ust. 8 pkt 1 i ust.10 jest równoznaczne ze zrzeczeniem się nagród.
 15. Członkowie zwycięskiego Zespołu i Zespołów, które otrzymały nagrodę za II i III miejsce nie mogą żądać wymiany otrzymanej nagrody na inną.
 16. Prototyp interaktywnej aplikacji webowej, który otrzymał nagrodę główną, po spełnieniu warunków, o których mowa w ust. 6 będzie promowany przez Główny Urząd Statystyczny.

PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy udzielają Organizatorowi gwarancji, że zrealizowane podczas Hackathonu prototypy interaktywnych aplikacji webowych są ich autorstwa oraz że nie naruszają jakichkolwiek praw osób czy podmiotów trzecich i ponoszą wszelką odpowiedzialność z tego tytułu.
2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne prototypu interaktywnej aplikacji webowej, 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, uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zapewnia sobie prawo zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania w przypadku zdarzeń od niego niezależnych, o czym niezwłocznie poinformuje Uczestników. Uczestnikom nie przysługują z tego tytułu żadne roszczenia.
2. Przez dni robocze rozumie się dni od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy oraz dni wolnych od pracy u Organizatora.
3. Organizator zapewnia sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu.
4. Organizator nie zwraca kosztów zakwaterowania i przejazdu Uczestników.
5. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem uczestników ani nad innymi przedmiotami używanymi w trakcie tworzenia prac konkursowych.