

## REGULAMIN „HACKATHONU MNW”

Organizator – Muzeum Narodowe w Warszawie

### I. Wstęp

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą “HackArt MNW” (zwany dalej „Hackathonem”).
2. Organizatorem i wykonawcą Hackathonu jest Muzeum Narodowe w Warszawie (zwanym dalej “Organizatorem”).
3. Hackathon odbędzie się w dniach 26-27 maja 2018 r., w Muzeum Narodowym w Warszawie, adres: Aleje Jerozolimskie 3, 02-086 Warszawa.

### II. Zasady i warunki udziału

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnicy podczas Hackathonu tworzą prototypy rozwiązań technologicznych według wyzwań ogłoszonych przez Organizatora, zwanych dalej “Projektami”.
3. Uczestnicy nie mogą tworzyć Projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
4. Prace w trakcie Hackathonu będą prowadzone w zespołach 5-osobowych.

### III. Zasady zgłoszenia

1. Rekrutacja uczestników potrwa od dnia 26 kwietnia 2018 r. do dnia 14 maja 2018 roku do godziny 23:59.
2. Udział w Hackathonie zgłaszać mogą osoby fizyczne - pojedynczo lub w zespołach za pośrednictwem strony internetowej [www.hackathon.mnw.art.pl](http://www.hackathon.mnw.art.pl)
3. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne:
  - a) posiadające pełną zdolność do czynności prawnych,
  - b) posiadające wiedzę i umiejętności w przedmiotowym zakresie.
4. W przypadku zgłaszania się osób fizycznych pojedynczo, Organizator zastrzega sobie prawo łączenia ich w zespoły lub dołączania do zgłoszonych zespołów w porozumieniu z członkami zespołów.
5. Uczestnicy dołączani są do zespołów na podstawie kwalifikacji określonych w formularzu.
6. W przypadku zgłaszania się zespołów wszyscy członkowie zespołu muszą zarejestrować się indywidualnie z podaniem nazwy zgłaszanego zespołu.
7. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:
  - a) imię, nazwisko,
  - b) adres e-mail,
  - c) numer telefonu,
  - d) obszar kompetencji uczestnika,
  - e) określenie zgłoszenia jako osoby indywidualnej lub zespołu (w tym nazwy zespołu),

- f) wskazanie zagadnienia, które będzie chciał rozwijać uczestnik,
8. Zgłoszenie uczestników do udziału w Hackathonie następuje poprzez wypełnienie formularza on-line rekrutacyjnego udostępnionego na stronie: [www.hackathon.mnw.art.pl](http://www.hackathon.mnw.art.pl).
  9. Wypełnienie i przesłanie formularza rekrutacyjnego jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
  10. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się na udział w Hackathonie.
  11. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator.
  12. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.
  13. Zakwalifikowani uczestnicy zostaną o tym fakcie poinformowani drogą mailową nie później niż na 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu na adres e-mailowy wskazany w formularzu rekrutacyjnym.

#### IV. Przebieg Hackathonu

1. Hackathon rozpocznie się dnia 26 maja 2018 r. o godzinie 10.00, a zakończy się dnia 27 maja 2018 r. około godziny 20.00.
2. Szczegółowy program Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej [www.hackathon.mnw.art.pl](http://www.hackathon.mnw.art.pl) w terminie do 25 maja 2018.
3. Zakwalifikowani Uczestnicy rejestrują swój udział wpisując się na listę obecności pierwszego dnia Hackathonu w godz. 9.30-10.00.
4. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko w ramach jednego zespołu.
5. Organizator udostępnia uczestnikom:
  - a) dostęp do baz i zasobów MNW poprzez bazę danych przygotowaną przez Organizatora,
  - c) dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi,
  - d) zasilanie elektryczne,
  - e) projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji Projektów,
  - f) dostęp do wszelkich informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackatonu,
  - g) catering (co najmniej jeden ciepły posiłek dziennie oraz kanapki i napoje).
6. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
7. Nie jest dopuszczalne wykorzystywanie podczas trwania Hackathonu Projektów przygotowanych przez Uczestników Hackathonu przed rozpoczęciem Hackathonu.
8. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników (nie dopuszcza się korzystania z pomocy zewnętrznej dostępnej innej niż zapewnionej przez Organizatora).

#### V. Konkurs i nagrody

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych Projektów.
2. Najlepsze Projekty zostaną nagrodzone według oceny komisji konkursowej.
3. Organizator przekaże 3 najlepszym zespołom nagrody:
  - Sesja mentoringowa wspomagająca pracę nad wdrożeniem rozwiązań Projektu.
  - Nagroda finansowa w wysokości 5000 PLN netto
  - Pobyć w domu pracy twórczej w zabytkowym Pałacu w Nieborowie - Oddziale Muzeum Narodowego w Warszawie.
  - Roczne karty członkowskie umożliwiające bezpłatny wstęp do Muzeum Narodowego w Warszawie.
4. Odbiór nagród potwierdzony będzie protokołem odbioru.
5. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inne nagrody rzeczowe o tej samej wartości.
6. Od nagród Organizator odprowadzi należny podatek.

7. Organizator może przyznać inne nagrody poza nagrodami głównymi w postaci wyróżnień.

## VI. Jury

1. Organizator powoła Jury, w składzie: Eliza Kruczkowska, Dyrektor ds. Rozwoju Innowacji, Polski Fundusz Rozwoju, dr Aleksandra Przegalińska, ekspertka w dziedzinie filozofii sztucznej inteligencji, Mateusz Labuda, Zastępca Dyrektora MNW, Magda Biernat, dyrektorka zarządzająca Centrum Cyfrowego, dr Andrzej Kuśmierz, Współzałożyciel Warszawskiego Akceleratora Technologicznego WAW.ac, dr Renata Włoch, Koordynatorka programu Society in Digital Age Instytut Socjologii UW / DELAB UW.
2. Do zadań Jury należy wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i ewentualnych wyróżnieniach.
3. Jury będzie zwracało uwagę na: 1) Kreatywne zastosowanie / Inspirację AI, 2) Stopień zaawansowania rozwiązania; 3) Korzyści dla Muzeum i użytkowników, 4) Możliwość wdrożenia.
4. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.

## VII. Wybór laureatów

1. Po ukończeniu pracy Uczestnicy prezentują Projekt przed Jury.
2. Uczestnicy prezentują Projekty w kolejności wskazanej przez Jury.
3. Prezentacja Projektu powinna trwać do 5 minut. Prezentacja powinna zawierać krótkie odpowiedzi na pytania: a) dla kogo jest dane rozwiązanie, b) jakie problemy rozwiązuje, c) na jaką potrzebę odpowiada, d) jakie korzyści dla użytkownika i Organizatora niesie, e) jakie technologie zostały wykorzystane.
4. Każdy zespół powinien zaprezentować fragment działającego oprogramowania i/lub prototyp w formie makiety funkcjonalnej i/lub projekt graficzny 2-3 podstawowych ekranów.
5. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji sposobu powstania Projektu.
6. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone podczas prezentacji Projektów w dniu 27 maja 2018 r, a także opublikowane w dniu 28 maja 2018 r. na stronie wydarzenia.

## VIII. Prawa autorskie

1. Uczestnicy gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnik udziela Organizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach internetowych Organizatora.
1. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne Projektów, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia prawa autorskich i innych praw osób trzecich, w szczególności w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do powstania Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
2. Z chwilą przekazania Projektów Organizatorowi Uczestnicy, udzielają na swoje Projekty licencji creative commons CC BY-SA 3.0 PL (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0 Polska) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem lub Apache 2.0. w zakresie utworów będących oprogramowaniem.

3. Organizator na bazie licencji otwartych na projekty planuje wdrożenie zaprojektowanych rozwiązań.
4. Uczestnicy mają obowiązek dopełnienia swoich zobowiązań wynikających z licencji przez zamieszczenie noty licencyjnej w kodzie o następującej treści stanowiącej Załącznik nr 1 i 2 do Regulaminu.

#### IX. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych udostępnionych przez Uczestników Hackathonu jest Organizator. Dane osobowe będą przetwarzane dla celów organizacji Hackathonu, prezentacji projektów oraz wydania przyznanych Nagród.
2. Uczestnicy mogą w każdej chwili uzyskać dostęp do swoich danych osobowych i żądać ich poprawienia, zmiany lub usunięcia (usunięcie danych przed startem Hackathonu stanowi rezygnację z udziału w Hackathonie).
3. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie plików Cookies do czynności pobierania danych, które będą wymagały wykorzystania tego mechanizmu. Cookies są informacją na komputerze Uczestnika i umożliwiają identyfikację komputera.
4. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2002r., Nr 101, poz. 926, z późn. zm.) przez Organizatora w celu uczestnictwa, przeprowadzenia i rozstrzygnięcia Konkursu, wykonania obowiązków podatkowych na co Uczestnik wyraża zgodę.
5. Organizator zaprzestanie przetwarzania danych osobowych Uczestnika po zrealizowaniu ww. celów.
6. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej.
7. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do otrzymania nagrody i wzięcia udziału w Konkursie.
8. Każdy Uczestnik, który przekazał Organizatorowi swoje dane osobowe ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.

#### X. Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Hackathonie lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nie przyznaniem nagrody.
2. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego Projekt będzie naruszał prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa.
3. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego, w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw w związku ze zgłoszeniem Projektu w ramach Hackathonu.
4. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wydatki w tym koszty obsługi prawnej poniesione przez Organizatora na skutek roszczenia lub żądania, o którym mowa powyżej, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą pisemną.
5. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisany powyżej roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.
6. Organizator Hackathonu nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy materialne pozostawione bez opieki podczas trwania Hackathonu.

#### XI. Wizerunek Uczestnika

Uczestnik wraz z rozpoczęciem udziału w Hackathonie wyraża zgodę na zarejestrowanie przez Organizatora jego wizerunku w ramach Hackathonu w formie fotografii oraz materiałów audiowizualnych. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania 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.

## XII. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji Uczestników na stronie internetowej [www.hackathon.mnw.art.pl](http://www.hackathon.mnw.art.pl)
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
3. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej [www.hackathon.mnw.art.pl](http://www.hackathon.mnw.art.pl)
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie [www.hackathon.mnw.art.pl](http://www.hackathon.mnw.art.pl)
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
6. 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.
7. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnik zobowiązuje się do stosowania Regulaminu, zrzekając się wszelkich roszczeń wobec Organizatora.
8. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub ogólnie przyjętych zasad życia społecznego w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.
9. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.
10. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
11. Uczestnik odpowiada za szkody, jakie wyrządził w obiekcie organizacji Hackathonu.

## ZAŁĄCZNIK NR 1 TREŚĆ NOTY LICENCYJNEJ

Copyright [rok] [imię i nazwisko twórcy]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

ZAŁĄCZNIK NR 2 TREŚĆ NOTY LICENCYJNE CC BY-SA

Copyright [rok] [imię i nazwisko twórcy]

Licensed under the CC BY-SA 3.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/legalcode>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License." WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.