

PRAVILNIK O PROVOĐENJU HACKATHONA 2023.

(u daljnjem tekstu: Pravilnik)

OPĆE ODREDBE

Ovim se Pravilnikom razrađuje postupak provedbe sudjelovanja u Hackathonu 2023 „Rezervacija i pregled raspoloživih gradskih prostora“ **(u daljnjem tekstu: Hackathon, Događaj)** kojeg provode u zajedničkoj suradnji GRAD ZAGREB i ZAGREBAČKI INOVACIJSKI CENTAR d.o.o. *(dalje u tekstu zajedno: Organizatori)* te se utvrđuju sudionici Hackathona, uvjeti i kriteriji sudjelovanja u Hackathonu, način podnošenja prijava te kriteriji odabira pobjednika.

Cilj provedbe ovog *Hackathona* je putem natjecanja Sudionika dizajnirati, kreirati i predstaviti najinovativnije Rješenje problema te predstaviti konačan koncept rješenja ili prototip rješenja dionicima Događaja.

Zadatak ovoga Hackathona je kreirati Rješenje problema koje će građanima omogućiti na lako pretraživ i javno dostupan način uvid u raspoloživost Gradskih prostora i mogućnost rezervacije istih. *(dalje u tekstu: Rješenje)*

Sudjelovanjem na Hackathonu Sudionici će imati priliku nadograditi svoje znanje te uz stručno vodstvo i podršku mentora raditi na unaprjeđenju i osmišljavanju inovativnog Rješenja.

Izrazi koji se koriste u ovom Pravilniku, a imaju rodno značenje, koriste se neutralno i odnose se jednako na muški i ženski rod.

UVJETI SUDJELOVANJA

Rješenja timova moraju biti originalna, vlastito stvorena i novo napisana tijekom Hackathona, te se Sudionici obvezuju da neće koristiti ranije razvijeni programski kod. Sudionici iznimno mogu koristiti ranije razvijeni programski kod ukoliko je isti dostupan pod FLOSS licencom koju Organizator može koristiti bez naknade.

Izvorni programski kod i sve pridružene dokumentacijske datoteke uz izvorni kod uključujući i grafičke elemente Rješenja koje Sudionici izrade tijekom Hackathona moraju uključivati MIT licencu otvorenoga koda opisanu kako slijedi:

Ovime se daje dopuštenje, besplatno, svakoj osobi koja dobije kopiju ovog softvera i pridruženih dokumentacijskih datoteka ("Softver") da radi sa Softverom bez ograničenja, uključujući bez ograničenja prava na korištenje, kopiranje, modificiranje, spajanje, objavljivati, distribuirati, podlicencirati i/ili prodavati kopije Softvera i dopustiti osobama kojima je Softver isporučen da to čine, podložno sljedećim uvjetima:

Gore navedena obavijest o autorskim pravima i ova obavijest o dopuštenju bit će uključene u sve kopije ili značajne dijelove softvera.

SOFTVER SE ISPORUČUJE „KAKAV JEST“, BEZ JAMSTAVA BILO KOJE VRSTE, IZRIČITIH ILI PODRAZUMIJEVANIH, UKLJUČUJUĆI, ALI NE OGRANIČENO NA, JAMSTVA PRODAJE, PRIKLADNOSTI ZA ODREĐENU SVRHU I NEKRŠENJA. AUTORI ILI NOSITELJI AUTORSKOG PRAVA NI U KOJEM SLUČAJU NEĆE BITI ODGOVORNI ZA BILO KAKAV ZAHTJEV, ŠTETU ILI DRUGU ODGOVORNOST, BILO U RADU UGOVORA, DELIKTA ILI NA DRUGI NAČIN, KOJI PROIZLAZE IZ, IZ ILI U VEZI S SOFTVEROM ILI KORIŠTENJEM ILI DRUGIM POSLOVIMA U SOFTVER.

Rješenje Projekta uključujući izvorni kod, sve pridružene dokumentacijske datoteke uz programski kod kao i grafički elementi aplikacije moraju biti priloženi u vlastitom javno dostupnom Git repozitoriju.

Organizatori su ovlašteni bez ikakve dodatne suglasnosti i dodatne naknade Sudionika koristiti Rješenje Sudionika vremenski, teritorijalno i sadržajno neograničeno sukladno MIT licenci.

PODNOŠENJE PRIJAVE

Sudjelovanje na Hackathonu odobrava se temeljem Prijave za sudjelovanje putem prijavnog web obrazca za sudjelovanje u Hackathonu na hackl.zagreb.hr (*u daljnjem tekstu: **Prijava***) te evaluacijom kriterija propisanih ovim Pravilnikom.

U Prijavi za sudjelovanje na Hackathonu se objavljuju uvjeti i kriteriji za uspješnu Prijavu.

Prijava mora sadržavati: pravodobno, potpuno i istinito ispunjeni obrazac za prijavu, dostupan na web stranici hackl.zagreb.hr

Rok za podnošenje Prijava je do dana 17.11.2023. godine u 23:59 sati.

Sudionici koji su prijavljeni temeljem pravodobnog, točnog i potpuno ispunjenog prijavnog obrasca ulaze u proces selekcije.

SUDIONICI POZIVA

Sudionici Hackathona mogu biti sve fizičke osobe koje imaju potpunu poslovnu sposobnost. Pojedini Sudionik se može prijaviti samostalno ili u timu koji se sastoji do maksimalno 5 sudionika. (*u daljnjem tekstu : **Sudionici***)

Pojedini sudionik se može prijaviti na događaj sa najviše jednom idejom ili rješenjem.

SELEKCIJSKI POSTUPAK

Selekcijski proces uključuje evaluaciju Prijava od strane Povjerenstva za odabir timova.

Povjerenstvo za odabir timova prihvatiti će samo one Prijave koje su pravilno i u potpunosti ispunjene i predane u skladu sa svim tehničkim zahtjevima navedenim kao dio procesa Prijave.

Prijave koje nisu u skladu s odredbama ovoga Pravilnika smatrat će se neprihvatljivima i neće se razmatrati.

Povjerenstvo za odabir timova sastoji se od 5 članova.

Povjerenstvo za odabir timova imenuje Radna skupina za digitalizaciju Grada Zagreba.

Povjerenstvo za odabir Prijava na temelju stručne procjene odabire do maksimalno 50 Prijava Sudionika na temelju prijavljenih Prijava.

Kriterij za odabir biti će informacije popunjene u prijavnim obrascu. Ukoliko nedostaje informacija za odabir, članovi Povjerenstva za odabir timova će kontaktirati sudionike da u roku 24h dostave sve potrebne informacije kako bi se mogao izvršiti odabir sudionika.

Lista Sudionika koji su prošli selekcijski postupak i odabrani su za sudjelovanje na Hackathonu objavit će se dana 21.11.2023. na web stranici hackl.zagreb.hr.

U slučaju odustanka potvrđenog sudionika Hackathona, sudionik će biti zamijenjen na temelju odabira Povjerenstva za odabir timova drugim sudionikom. Odustanak je moguć uz najavu najkasnije do dana 23.11.2023. do 12:00h i to putem adrese elektronske pošte hackathon@zagreb.hr.

SUDJELOVANJE U PROGRAMU

Mjesto održavanja: ZICER, Avenija Dubrovnik 15, paviljon 12, Zagreb

Početak: 24.11.2023. godine

Trajanje: 26.11.2023. godine

Predstavljanje Sudionika održati će se 24.11.2023. godine sa početkom u 17:00 sati.

Povjerenstvo za odabir pobjednika na početku Hackathona prezentira detaljan opis Zadataka sa zadanom specifikacijom (u daljnjem tekstu: Zadatak). Nakon prezentacije Zadataka Sudionici započinju natjecanje.

Prezentacija Rješenja Sudionika održat će se 26.11.2023. , sa početkom u 13:00 sati.

Povjerenstvo za odabir pobjednika sastoji se od 5 članova.

Povjerenstvo za odabir pobjednika imenuje Radna skupina za digitalizaciju Grada Zagreba.

Povjerenstvo za odabir pobjednika imenuje predsjednika Povjerenstva za odabir pobjednika među svojim članovima.

Svi članovi Povjerenstava za odabir pobjednika imaju jednakovrijedno pravo glasa. Bodovi članova Povjerenstva za odabir pobjednika se zbrajaju te su pobjednici Sudionici sa najvećim ostvarenim brojem bodova.

U slučaju izjednačenog broja bodova, finalnu odluku donosi predsjednik Povjerenstva za odabir pobjednika.

Ocjena je isključivo stručna procjena članova Povjerenstva za odabir, te je konačna i na nju ne postoji mogućnost žalbe.

Povjerenstvo za odabir pobjednika ocjenjuje Sudionike na temelju kriterija za ocjenjivanje, pri čemu svaki od kriterija iznosi broj bodova prema tablici niže:

KRITERIJ ZA OCJENJIVANJE	BODOVI
Funkcionalnost – ispunjenost zahtjeva iz specifikacije	1-40
Korisnost – mogućnost praktičnog korištenja aplikacije u trenutnom stanju	1-20
Dizajn korisničkog iskustva i sučelja (UX/UI dizajn)	1-20
Prezentacija rješenja – jasna i kvalitetna prezentacija rješenja	1-20

Finalno rješenje treba biti računalno rješenje.

Po završetku događaja kreira se popis svih Sudionika Hackathon-a poredanih po ukupnom broju bodova. Pobjednici Hackathona će biti Sudionici koji prema navedenim kriterijima osvoje najveći broj bodova.

Rang ljestvica s kumulativnim zbrojem bodova prijavitelja bit će javno objavljena na web stranici hackl.zagreb.hr

Diskvalifikacija timova:

Organizatori zadržavaju pravo u svakome trenutku diskvalificirati timove iz Hackathona za koje procijeni između ostalog da :

- narušavaju ugled odnosno nanose štetu Hackathonu ili Organizatorima
- ometaju provođenje Hackathona i ostale sudionike u Hackathonu
- za koje se procijeni da su u bilo kojem trenutku neistinito prikazali činjenice vezane uz prijavu na Hackathon ili bilo koje druge činjenice vezane uz Hackathon
- ne pridržavaju se odredbi ovoga Pravilnika ili Kodeksa ponašanja iz Priloga 1. ovoga Pravilnika
- postoji osnova za sumnju na nepošteno natjecanje Sudionika
- krše zakonske propise koji su na snazi u Republici Hrvatskoj.

Diskvalificirani Sudionici isključiti će se Odlukom Organizatora iz Hackathona bez odlaganja.

Mentori:

Timovima će biti na raspolaganju maksimalno 5 mentora/stručnjaka sa iskustvom u dizajnu, programiranju, upravljanju gradskim prostorima i prezentiranju rješenja.

Sudjelovanje na Hackathonu nenaplatnog je karaktera te se sudionicima osigurava besplatna mentorska podrška za vrijeme održavanja Događaja.

NAGRADE

Fond nagrada se dodjeljuju na sljedeći način:

Tim Hackathona čije rješenje osvoji prvo mjesto, osvojiti će novčanu nagradu u iznosu od 3.000,00 (trisućeurainulacenti) eura (22.603,50 HRK, fiksni tečaj 1 EUR = 7,5345 HRK).

Tim Hackathona čije rješenje osvoji drugo mjesto osvojiti će novčanu nagradu u iznosu od 2.000,00 (dvijetisućeurainulacenti) eura (15069 HRK, fiksni tečaj 1 EUR = 7,5345 HRK).

Tim Hackathona čije rješenje osvoji treće mjesto osvojiti će novčanu nagradu u iznosu od 1.000,00 (tisućeurainulacenti) eura (7.534,50 HRK, fiksni tečaj 1 EUR = 7,5345 HRK).

Nagrada koja se isplaćuje pobjedničkim timovima isplaćuje se u ukupnom trošku. Sudionici Hackathona koji sudjeluju u timovima dobivaju nagradu u ukupnom trošku koja će se podijeliti svakom pojedinom članu tima na jednake dijelove i isplatiti svakom ponaosob preko ugovora o djelu. Nagrada je neprenosiva na treću osobu.

Pobjednici Hackathona ne mogu zahtijevati nagrade u većim iznosima ili drugačije nagrade od onih koje su propisane ovim Pravilnikom. Pobjednici Hackatona obvezni su dostaviti Organizatoru sve podatke potrebne za isplatu nagrade.

PRAVO INTELEKTUALNOG VLASNIŠTVA

Svaki član sudionika Hackatona u cijelosti priznaje i prenosi Gradu Zagrebu pravo iskorištavanja intelektualnog i/ili industrijskog vlasništva nastalog kao rezultat projekta te je suglasan da Grad Zagreb navedena prava, po potrebi i ako se radi o registarskim pravima, registrira kao prava čiji je nositelj. Grad Zagreb je ovlašten koristiti rezultat projekta kao isključivo te sadržajno, vremenski i geografski neograničeno pravo, kao i prenositi pravo iskorištavanja rezultata projekta na treće osobe.

Svaki član sudionika Hackathona koji se prijavio za sudjelovanje na Hackathonu izričito i bez mana volje izjavljuje i jamči da je:

- nositelj svih vrsta prava intelektualnog i industrijskog vlasništva na idejnom rješenju koje je prijavio na Prijavnom obrascu za sudjelovanje na Hackathonu uključujući, ali ne ograničavajući se na autorska i/ili srodna prava, know-how tehničke, poslovne ili bilo koje druge prirode;
- da će do kraja Hackathona, a najkasnije do prve prezentacije rješenja, sav programski kod i druge elemente rješenja izrađene za vrijeme trajanja natjecanja predati u cijelosti Gradu Zagrebu na email hackathon@zagreb.hr koji se obvezuje učiniti ih javno dostupnima kao otvoreni kod pod MIT licencom - <https://opensource.org/license/mit/>
- da ako koristi vanjske biblioteke ili gotove module, oni su javno dostupni pod slobodnom ili licencom otvorenog koda (engl. *free, libre and open-source software, FLOSS*) kompatibilnih sa MIT licencom koja omogućuje Gradu Zagrebu korištenje istih bez dodatne naknade
- da ne povređuje bilo koja prava intelektualnog vlasništva ili drugih prava trećih strana vezano uz prijavljenu ideju/rješenje

U slučaju da bilo koja treća fizička ili pravna osoba protiv Organizatora pokrene bilo kakve sudske, upravne ili druge postupke koji su utemeljeni na navodnoj povredi intelektualnih prava, uključujući ali ne ograničavajući se na autorska i/ili srodnih prava, know-how tehničke, poslovne ili bilo koje druge prirode odnosno drugih prava vezanih uz prijavljenu ideju ili rješenje Sudionika Hackathona, Sudionik Hackathona se obvezuje pridružiti takvom postupku i potraživanja iz istog zahtjeva preuzeti na sebe te braniti Organizatore od svakog zahtjeva postavljenog u takvom postupku. Sudionik se obvezuje u slučaju pokretanja takvog postupka Organizatorima nadoknaditi svu nastalu štetu, uključujući ali ne ograničavajući se na troškove pokretanja i vođenja sudskog, upravnog ili drugog postupka.

FOTOGRAFIRANJE DOGAĐAJA

Voditelj obrade Organizatora može i ovim putem sudionike Hackathona izričito obavještava da će u ostvarivanju svog legitimnog interesa, snimati i fotografirati Hackathon koji organizira. Prisustvovanjem ovom Događaju, pristajete dopustiti Organizatorima Hackathona da objave, uređuju, reproduciraju, koriste u marketinške svrhe i na drugi način iskoriste bilo koje vaše fotografije ili audio/video snimke bez naknade sada i u budućnosti. Ukoliko ne želite biti snimljeni niti kao dio mase navedenog Hackathona, nemojte pohoditi događaj u organizaciji Voditelja obrade.

OBRADA OSOBNIH PODATAKA

Popunjavanjem obrasca za prijavu i registracijom na web stranici, odnosno sudjelovanjem na Hackathonu sudionici daju privolu Organizatorima da obrađuju i koriste osobne podatke koji su navedeni u Prijavi bez obzira pobjedi li njihovo Rješenje ili ne. Organizatori će koristiti prikupljene podatke o Sudionicima isključivo u svrhu Događaja. Organizatori će postupati sa podacima o sudionicima sukladno Uredbi (EU) 2016/679 o zaštiti pojedinaca u vezi s obradom osobnih podataka i o slobodnom kretanju takvih podataka te o stavljanju izvan snage Direktive 95/46/EZ. Podaci o Sudionicima i pobjedničkim timovima su javni, te će biti objavljeni na mrežnim stranicama, društvenim mrežama i portalima Organizatora.

KODEKS PONAŠANJA

Svi Sudionici Hackathona moraju poštivati kodeks ponašanja koji čini Prilog 1. ovog Pravilnika i njegov je sastavni dio.

ZAVRŠNE ODREDBE

Sudionici Hackathona u potpunosti se odriču bilo kakvih potraživanja od Organizatora na osnovi naknade bilo kakvog oblika troška ili štete koja bi mogla nastati prilikom održavanja ili u vezi sa Hackathonom koji je propisan ovim pravilima.

Organizatori zadržavaju izmjene i dopune ovoga Pravilnika te Hackathon može biti prekinut ili izmijenjen u bilo kojem trenutku prema odluci Organizatora bez navođenja posebnog obrazloženja u kojem slučaju se isključuje bilo kakva odgovornost Organizatora za štetu.

U slučaju spora između Organizatora i Sudionika nadležan je sud u Zagrebu. Organizator nije odgovoran za rješavanje bilo kakvih sporova između Sudionika.

Izuzev nagrade propisane ovim Pravilnikom pobjedničkim timovima Sudionici se odriču po bilo kojoj ugovornoj ili izvanugovornoj osnovi daljnjih potraživanja od Organizatora.

Sudjelovanjem na Događaju Sudionici prihvaćaju odredbe ovoga Pravilnika te Prijave za sudjelovanje u Hackathonu, kao i ostalih propisa vezanih uz korištenje prostora ZICER-a. Podnošenjem Prijave sudionici izričito i bez mane volje izjavljuju da su pročitali i u potpunosti razumjeli sva pravila i odredbe Pravilnika i Prijava, kao i ostalih propisa vezanih uz korištenje prostora ZICER-a.

Članovi mentorskog tima, Povjerenstva za odabir timova, Povjerenstva za odabir pobjednika te druge osobe uključene u ovaj Događaj, u tajnosti će čuvati sve informacije i podatke do čijih saznanja dođu tijekom ovoga Događaja te ih neće prenositi ili učiniti dostupnim trećim osobama na bilo koji način bez suglasnosti sudionika.

Prijava za sudjelovanje u Hackathon-u i Pravilnik o provođenju događaja Hackathona 2023.

objavljaju se na web stranicama hackl.zagreb.hr.

U Zagrebu, 02.11.2023.

PRILOG 1. – KODEKS PONAŠANJA

Organizatori će provoditi ovaj kodeks ponašanja tijekom cijelog događaja. Očekujemo suradnju svih Sudionika kako bismo osigurali sigurno okruženje za sve.

Ovo natjecanje posvećeno je pružanju natjecateljskog iskustva bez uznemiravanja za sve, bez obzira na spol, dob, seksualnu orijentaciju, invaliditet, fizički izgled, veličinu tijela, rasu ili vjeru (ili nedostatak istih). Ne toleriramo uznemiravanje Sudionika natjecanja u bilo kojem obliku.

Sudionici tijekom sudjelovanja na Hackathonu ne smiju slati sadržaj koji je protuzakonit, klevetnički, prijeteći, pornografski, uznemirujući, pun mržnje, rasno ili etnički uvredljiv, potiče kriminalne aktivnosti, dovodi do građanske odgovornosti ili je na neki drugi način neprikladan ili kojim se narušava ugled Događaja, Organizatora ili njegovih sponzora.

Od Sudionika zamoljenih da prestanu s bilo kakvim uznemiravajućim ponašanjem, očekuje se suradnja.

Sponzori također podliježu politici protiv uznemiravanja.

Ako se Sudionik upusti u uznemiravanje, Organizatori natjecanja mogu poduzeti sve radnje koje smatraju prikladnima, uključujući upozorenje počinitelja ili udaljavanje s natjecanja te diskvalifikaciju sa natjecanja.

Ako vas uznemiravaju, primijetite da je netko drugi uznemiren ili imate bilo kakvu drugu zabrinutost, odmah kontaktirajte Organizatora.

Osoblje natjecanja rado će pomoći Sudionicima da kontaktiraju osiguranje mjesta održavanja natjecanja ili lokalnu policiju, osiguraju pratnju ili na drugi način pomognu onima koji doživljavaju uznemiravanje da se osjećaju sigurno tijekom trajanja natjecanja.

Očekujemo da će se sudionici pridržavati ovih pravila na mjestima održavanja natjecanja i društvenim događajima povezanim s natjecanjem.