

# REGULAMIN

„**FilmHACK – FILMOWEGO HACKATHONU HISTORYCZNEGO**”  
organizowanego przez Fundację Ośrodka KARTA  
w dniach 20–30.05.2020 (ETAP I) i 21.06.2020 (ETAP II)

## I. Wstęp – zasady ogólne

1. Regulamin określa warunki uczestnictwa, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbędzie się wydarzenie pod nazwą „**FilmHACK – Filmowy Hackathon Historyczny**”, którego celem jest stworzenie koncepcji i prototypu interaktywnego filmu edukacyjnego dla młodzieży o polsko-żydowskiej społeczności w miejscowości Mordy w latach 1918–1939 – zwane dalej „**Hackathonem**.”
2. Hackathon polega na pracy zdalnej w interdyscyplinarnych zespołach nad stworzeniem koncepcji i prototypu interaktywnego filmu edukacyjnego dla młodzieży o tematyce zaproponowanej przez Organizatora, zwanego dalej „**Projektem**”.
3. Organizatorem Hackathonu jest Fundacja Ośrodka KARTA z siedzibą w Warszawie, przy ul. Narbutta 29, 02-536 Warszawa, KRS 0000119146 – zwana dalej „**Organizatorem**”.
4. Hackathon ma charakter konkursu z nagrodami finansowymi. Pula nagród wynosi 18 000 zł, a najlepsze Projekty zostaną wskazane przez komisję konkursową zwaną dalej „**Jury**”
5. Hackathon odbędzie się z podziałem na dwie części zwane dalej „**Etapami**”:
  - A. Etap I odbędzie się w dniach 23–30 maja 2020 roku. Po pierwszym etapie Jury wybierze trzy Projekty finałowe, które zakwalifikują się do Etapu II.
  - B. Etap II będzie trwał od 31 maja do 21 czerwca 2020 roku i zakończy się wskazaniem Laureatów I, II i III miejsca 21 czerwca.
6. Hackathon w całości odbędzie się online.

## II.-Warunki udziału w Hackathonie

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. W Hackathonie mogą wziąć udział pełnoletnie osoby fizyczne, zwane dalej „**Uczestnikami**”.
3. Do Hackathonu można zgłaszać się w 3–5 osobowych drużynach, zwanych dalej „**Zespołami**” lub indywidualnie. W przypadku zgłoszeń indywidualnych Zespoły zostaną sformułowane w trakcie Hackathonu.
4. W Hackathonie może wziąć udział maksymalnie osiem Zespołów.
5. Każdy Uczestnik jest zobowiązany do złożenia oświadczeń o:
  - A. ukończeniu 18 lat,
  - B. zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją zawartych w nim warunków,
  - C. zgodności danych zawartych w formularzu rejestracyjnym ze stanem faktycznym,
  - D. zgodzie na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku w celu organizacji i promocji wydarzenia oraz jego efektów (informacji o wynikach prac) przez Organizatora,
  - E. zapoznaniu się z klauzulą informacyjną o przetwarzaniu danych osobowych.
6. W Hackathonie nie mogą brać udziału a) członkowie organów zarządzających Organizatora lub podmiotów współpracujących przy Hackathonie (partnerów merytorycznych wydarzenia, sponsorów lub patronów medialnych, wymienionych na stronie [www.karta.org.pl/hackathon](http://www.karta.org.pl/hackathon)) zwanych dalej „**Partnerami**”; b) pracownicy Organizatora lub Partnerów oraz osoby współpracujące z Organizatorem lub Partnerami na podstawie umowy o dzieło albo zlecenie; c) członkowie rodzin (małżonkowie, dzieci i dalsi krewni) osób wymienionych w punktach a) i b).

### III. Zasady zgłoszenia

1. Do udziału w Hackathonie można zgłaszać się od dnia 23 kwietnia do dnia 14 maja (termin został przedłużony decyzją Organizatora).
2. Zgłoszenie odbywa się poprzez wypełnienie formularza online, dostępnego na stronie wydarzenia: [www.karta.org.pl/hackathon](http://www.karta.org.pl/hackathon)
3. Uczestnicy mogą się zgłaszać indywidualnie lub w Zespołach, jednak każdy członek Zespołu musi zgłosić się indywidualnie z podaniem nazwy swojego Zespołu.
4. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:
  - A. imię, nazwisko,
  - B. adres e-mail,
  - C. numer telefonu,
  - D. obszar kompetencji uczestnika,
  - E. nazwę Zespołu (w przypadku zgłoszeń zespołowych)
  - F. informację o dostępności Uczestnika w trakcie trwania Hackathonu.
5. Wypełnienie i przesłanie formularza zgłoszeniowego jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
6. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.
7. Zakwalifikowani Uczestnicy zostaną o tym poinformowani drogą mailową nie później niż na 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu, na adres e-mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym.
8. Organizator może utworzyć listę rezerwową Zespołów i Uczestników. W przypadku dopuszczenia do udziału w Hackathonie z listy rezerwowej, zarejestrowane osoby otrzymają decyzję o zakwalifikowaniu do udziału drogą mailową na adres e-mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym (bez zachowania 5-dniowego terminu, o którym mowa powyżej).

### IV. Przebieg Hackathonu

1. Hackathon odbędzie się online z podziałem na dwa etapy.

**Etap I** odbędzie się w dniach 23–30 maja 2020 roku za pośrednictwem wskazanych przez Organizatora powszechnie dostępnych technologii informacyjno-komunikacyjnych (zwanymi dalej „TIK”) i będzie polegał na pracy zdalnej Zespołów. Po Etapie I Jury wyłoni trzy Projekty finałowe, które przejdą do Etapu II.

**Etap II** (zwany również „**Finałem**”) będzie trwał od 31 maja do 21 czerwca 2020 roku i będzie polegał na zdalnej pracy wyłonionych w poprzednim etapie Zespołów. Pod koniec Etapu II Jury wskaże Zwycięzcę oraz Laureatów II i III miejsca.

2. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko w ramach jednego Zespołu.
3. Nie jest dopuszczalne wykorzystywanie podczas trwania Hackathonu Projektów przygotowanych przez Uczestników przed rozpoczęciem Hackathonu.
4. Zgłoszony do oceny Jury Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników działających w danym Zespole.
5. Szczegółowy program Hackathonu zostanie podany do wiadomości Uczestników nie później niż 3 dni przed rozpoczęciem wydarzenia.
6. W trakcie Hackathonu Organizator zapewnia uczestnikom: dostęp do materiałów archiwalnych, zdalne wsparcie Mentorów i przedstawicieli Organizatora, dostęp do informacji organizacyjnych, listę dostępnych i bezpłatnych narzędzi do pracy zdalnej i stworzenia prototypu. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności sieci wi-fi, oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.

## V. Projekt i warunki udziału w klasyfikacji konkursowej

1. Podczas Hackathonu uczestnicy opracowują Projekt, czyli koncepcję i prototyp filmu interaktywnego składającego się z następujących elementów:
  - A. **krótkiego opisu koncepcji filmu interaktywnego** (2500 znaków ze spacjami), obejmującego:
    - tytuł, zarys fabuły i planowane środki realizacyjne: wizualne, dźwiękowe, interaktywne,
    - przykłady inspiracji wizualnych, oddających klimat filmu (np. w formie cyfrowego kolażu [tzw. moodboard] lub ilustracji),
    - opisu rozwiązań technologicznych i produkcyjnych oraz tych dotyczących postprodukcji
  - B. **interaktywnej makiety fragmentu filmu**, prezentującej rodzaj i charakter interakcji, przygotowanej w programie Twine, Frametrail (opartym na open-source'owym Open Hypervideo), InVision lub Figma albo innym dowolnym programie lub za pomocą samodzielnie wykonanego oprogramowania.
  - C. **szkicu fragmentu drzewa decyzji** w formie rysunku lub schematu graficzno-tekstowego, prezentującego różne warianty losów bohatera lub bohaterów filmu.
2. Pod koniec Etapu I Uczestnicy zaprezentują Jury elementy **A i B** Projektu, natomiast pod koniec Etapu II – dopracowane wersje elementów **A i B oraz element C**.
3. Warunkiem wzięcia udziału w klasyfikacji konkursowej jest zaprezentowanie przed Jury Projektu składającego się z określonych powyżej elementów w oznaczonym miejscu i czasie i udzielenie Organizatorowi licencji Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem i licencji MIT w zakresie utworów będących oprogramowaniem (Załącznik 1 i Załącznik 2 do Regulaminu). Celem uniknięcia wątpliwości licencja dotyczy wyłącznie Projektu jako samodzielnego przedmiotu praw autorskich. W przypadku, jeżeli Projekt wykorzystuje dzieła będące przedmiotem praw autorskich osób trzecich, stosuje się postanowienia artykułu X pkt 6 Regulaminu.
4. Uczestnicy nie mogą tworzyć Projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści (np. ksenofobiczne, rasistowskie itp.) lub naruszających prawa osób trzecich (np. naruszające dobre imię lub prawa autorskie itp.)

## VI. Konkurs i nagrody

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych Projektów.
2. Najlepsze Projekty zostaną nagrodzone według oceny Jury w składzie ogłoszonym nie później niż 10 dni przed rozpoczęciem Hackathonu.
3. Organizator rozda nagrody o łącznej puli 18 000 zł brutto. Nagrody zostaną rozdysponowane pomiędzy trzy Zespoły biorące udział w Etapie II. Wysokość nagród wynosi: za I miejsce 8 000 zł brutto, za II miejsce 6 000 zł brutto oraz za III miejsce 4 000 zł brutto.
4. Wypłata nagród nastąpi w ciągu 30 dni od daty ogłoszenia wyników. Organizator skontaktuje się ze zwycięzcami drogą mailową w celu pozyskania informacji koniecznych do przekazania nagrody, w tym numeru konta bankowego.
5. Od nagród należy podatek w wysokości 10% odprowadzi Organizator.
6. Organizator może przyznać inne nagrody poza nagrodami głównymi w postaci wyróżnień.

## VII. Jury i kryteria oceny Projektu

1. Organizator powoła Jury, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora oraz eksperci zewnętrzni.
2. Do zadań Jury należy wskazanie trzech najlepszych Projektów po Etapie I Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i ewentualnych wyróżnieniach po Etapie II.
3. Jury będzie zwracało uwagę na: wartość artystyczną i edukacyjno-informacyjną Projektu, zgodność z faktami historycznymi oraz stopień wykorzystania materiałów archiwalnych, w tym kwerend udostępnionych przez Organizatora, pomysłowość w wykorzystaniu elementów interaktywnych w zaangażowanie widza, stopień zaawansowania Projektu wraz z planem na rozwój filmu i możliwości produkcyjne, przejrzystość i spójność prezentowanej koncepcji.

4. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.
5. Ostateczny protokół Konkursu zostanie podpisany przez Przewodniczącego lub Przewodniczącą Jury i udostępniony Uczestnikom w formie dokumentu pdf.

## **VIII. Etap I i wskazanie finalistów**

1. Po ukończeniu pracy w Etapie I Hackathonu Zespoły prezentują Projekt przed Jury w kolejności, zgodnie z formułą i za pośrednictwem TIK wskazanych przez Organizatora.
2. Na podstawie prezentacji Jury wyłoni trzy Projekty, które zakwalifikują się do Etapu II Hackathonu. Jury wskaże również dwa projekty rezerwowe w przypadku, gdy jeden z Zespołów zrezygnuje.
3. Zakwalifikowane Zespoły potwierdzą udział w Etapie II za pośrednictwem protokołu online (skanu wydrukowanego dokumentu z podpisem).
4. Wyniki Etapu I Hackathonu zostaną ogłoszone i opublikowane na stronie Hackathonu w przeciągu 2 dni po ogłoszeniu wyników.
5. Zespoły zakwalifikowane do Etapu II Hackathonu, oprócz dalszego ulepszania Projektów, są zobowiązane przedstawić dokumentację swojego procesu twórczego w postaci 2 wpisów na bloga, portal lub stronę www wskazaną przez Organizatora. Wpisy takie powinny obejmować: opis fazy koncepcyjnej i fazy realizacji Projektu wraz z materiałem wizualnym (np. screeny, zdjęcia szkiców, krótkie filmiki) i mieć objętość nie mniejszą niż 2500 znaków ze spacjami.

## **IX. Etapu II (finał) i wskazanie zwycięzcy**

1. Po ukończeniu pracy w Etapie II Hackathonu trzy wybrane Zespoły ponownie zaprezentują ostateczny Projekt przed Jury w terminie, w kolejności i za pośrednictwem TIK wskazanych przez Organizatora.
2. Na podstawie prezentacji Jury wyłoni Zwycięzcę Hackathonu i wskaże Laureatów II i III miejsca.
3. Wyniki Etapu II Hackathonu zostaną ogłoszone i udostępnione na stronie www Organizatora w przeciągu 2 dni po zakończeniu Etapu II.
4. Wszyscy Laureaci Etapu II Hackathonu, oprócz przygotowania Projektów, są zobowiązane przedstawić dokumentację procesu twórczego na tym etapie w postaci 2 wpisów na bloga, portal lub stronę www wskazaną przez Organizatora. Wpisy takie powinny obejmować: opis fazy koncepcyjnej i fazy realizacji Projektu wraz z materiałem wizualnym (np. screeny, zdjęcia szkiców, krótkie filmiki) i mieć objętość nie mniejszą niż 2500 znaków ze spacjami.

## **X. 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 screenów i fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach internetowych Organizatora i Partnerów.
3. 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.
4. Z chwilą przekazania Projektów Organizatorowi do oceny przez Jury Uczestnicy udzielają na swoje Projekty licencji Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem. Licencja CC BY-SA 4.0 umożliwia dzielenie się, czyli kopiowanie i rozpowszechnianie utworu w dowolnym medium i formie oraz adaptacje, czyli remiksowanie i zmienianie treści tworzonych na bazie danego utworu dla dowolnego celu, także komercyjnego. Remiksując utwór, przetwarzając go lub tworząc na jego

podstawie, należy swoje dzieło rozpowszechnić na tej samej licencji, co oryginał. Przetworzony utwór należy odpowiednio oznaczyć, podać link do licencji i wskazać zmiany, jeśli zostały w nim dokonane. (pełna treść licencji CC-BY-SA 4.0 w Załączniku nr 1 do Regulaminu)

5. Z chwilą przekazania Projektów Organizatorowi do oceny przez Jury, Uczestnicy udzielają na swoje Projekty - będące oprogramowaniem - licencji MIT. Licencja MIT, jest jedną z najprostszych i najbardziej liberalnych licencji otwartego oprogramowania. Daje użytkownikom nieograniczone prawo do używania, kopiowania, modyfikowania i rozpowszechniania (w tym sprzedaży) oryginalnego lub zmodyfikowanego programu. Jedynym wymaganiem jest, by we wszystkich wersjach zachowano warunki licencyjne i informacje o autorze. Licencja MIT dopuszcza użycie kodu źródłowego zarówno na potrzeby wolnego oprogramowania, jak i własnościowego (zamkniętego). Pełna treść licencji MIT znajduje się w Załączniku nr 2 do Regulaminu.
6. Organizator na bazie licencji otwartych na projekty nie wyklucza w przyszłości realizacji wybranego Projektu lub Projektów.
7. W przypadku jeżeli do realizacji Projektu konieczne będzie korzystanie z dzieł, do których prawa autorskie przysługują osobom trzecim Organizator według swojego wyboru: a) zapewni Uczestnikom możliwość legalnego korzystania z takich Dzieł albo b) wskaże Uczestnikom, że w swoim Projekcie powinni zaznaczyć w jakiej jego części i w jakim zakresie mają zostać wykorzystane dzieła osób trzecich.

## **XI. Dane osobowe**

1. Administratorem danych osobowych przekazanych przez Uczestników jest Fundacja Ośrodka KARTA, ul. Narbutta 29, 02-536 Warszawa, KRS 0000119146, NIP 526-030-59-57
2. Przetwarzanie przekazanych danych osobowych jest zgodne z prawem i spełnia warunki, o których mowa art. 6 ust. 1 lit. a 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) „RODO”
3. Dane osobowe Uczestnika będą przechowywane przez okres niezbędny do przeprowadzenia Konkursu i wyłonienia zwycięzcy lub zwycięzców oraz wręczenia nagród, a po tym okresie dla celów i przez okres oraz w zakresie wymaganym przez przepisy prawa lub dla zabezpieczenia ewentualnych roszczeń związanych z przeprowadzeniem Konkursu
4. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, numer telefonu.
5. Dane są podawane przez osoby, których dotyczą, dobrowolnie, niemniej w odniesieniu do uczestnictwa w Hackathonie, nie jest ono możliwe bez ich podania.
6. Dane osobowe mogą zostać przekazane/powierzone do przetwarzania podmiotom zaangażowanym w organizację wydarzenia, realizującym badania ewaluacyjne na zlecenie Ośrodka KARTA oraz specjalistycznym firmom, przeprowadzającym na zlecenie Ośrodka KARTA kontrole i audyty.
7. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej i nie będą poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.
8. Z Inspektorem Ochrony Danych Ośrodka KARTA można skontaktować się wysyłając wiadomość na adres poczty elektronicznej:
9. Osoba, której przekazane dane dotyczą, ma prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych oraz prawo dostępu do treści swoich danych i ich sprostowania.
10. Uczestnik/Uczestniczka wyraża zgodę na wykorzystanie plików Cookies do czynności pobierania danych, które będą wymagały wykorzystania tego mechanizmu. Cookies są informacją na komputerze Uczestnika/Uczestniczki i umożliwiają identyfikację komputera.

## **XII. Odpowiedzialność prawna**

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 nieprzyznaniem nagrody.
2. 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.
3. 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.
4. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisanym powyżej roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.

## **XIII. Wizerunek Uczestnika**

1. Uczestnik wraz z rozpoczęciem udziału w Hackathonie wyraża zgodę na zarejestrowanie przez Organizatora jego wizerunku podczas trwania Hackathonu w formie screenów, fotografii oraz materiałów audiowizualnych.
2. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania screenów, fotografii oraz materiałów audiowizualnych zarejestrowanych w czasie trwania Hackathonu w celu związanym ze statutową działalnością Organizatora, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych.

## **XIV. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji Uczestników na stronie internetowej Hackathonu: [www.karta.org.pl/hackathon](http://www.karta.org.pl/hackathon)
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie.
3. Organizator ma prawo do zmiany Regulaminu, jednak nie później niż 10 dni przed rozpoczęciem Etapu I Hackathonu.
4. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania nowej wersji Regulaminu na stronie internetowej.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu jednak nie później niż 5 dni przed pierwotnie wyznaczonym terminem.
6. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnik zobowiązuje się do stosowania Regulaminu, zrzekając się wszelkich roszczeń wobec Organizatora.
7. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.