

*supernova hackathon

*supernova



Pravilnik Hackathona

„Treći Supernova Hackathon“ (u nastavku Hackathon) je takmičenje u organizaciji kompanije Blicnet d.o.o. Banja Luka (Supernova) u saradnji sa Elektrotehičkim fakultetom Univerziteta u Istočnom Sarajevu. Tema Hackathona biće detaljnije predstavljena na dan otvaranja Hackathona 1.11.2024, a odnosi se na razvoj digitalnih alata za unapređenje Agritech segmenta.

U periodu od 24 časa, svi timovi imaju priliku razviti određeno digitalno rješenje u vidu softverskog i/ili aplikativnog rješenja (web ili mobilni).

Tačna tema biće dostupna svim zainteresovanim timovima, koji se prijave online i budu na mjestu održavanja 1. novembra 2024. u 12 časova.

Timovi učesnici mogu imati najmanje tri, a najviše pet članova. Svi timovi koji se kandiduju imaju na raspolaganju stručno osoblje pomenutih organizatora u vidu mentora za sve vrste pomoći.

Prijavom za učešće u Hackathonu putem online prijavnice na web sajtu www.supernovahackathon.com, sva prijavljena lica potvrđuju da su pročitala ova Pravila, da su sa njima saglasna i da ih prihvataju u potpunosti kao pravno obavezujuća.

Pravila:

1. Na takmičenje se mogu prijaviti studenti svih fakulteta Univerziteta u Istočnom Sarajevu, do 30 godina starosti.
2. Na Hackathonu ne mogu učestvovati članovi organizacionog tima projekta, koordinatori, mentori niti zaposleni na Elektrotehičkom fakultetu Istočno Sarajevo.
3. Prijavljivanje timova za učešće na Hackathonu traje od 21. do 30. oktobra do ponoći.
4. Organizator zadržava pravo da produži rok prijave.
5. Prijava učesnika na Hackathonu vrši se online i besplatna je.

6. Nazivi timova ne smiju da sadrže nepristojne nazive, niti vjerske, seksualne i slične diskriminacije odnosno uvredljive sadržaje.
7. Hackathon se održava u prostorijama Elektrotehničkog fakulteta Istočno Sarajevo.
8. Maksimalan broj potencijalnih učesnika/timova je 10. U slučaju većeg broja prijavljenih timova, organizator zadržava pravo da uvrsti i druge timove u takmičarski segment.
9. Takmičari rade na svojim računarima koje donose na dane takmičenja 1. i 2. novembra 2024.
10. Takmičarima je dozvoljena upotreba mobilnih telefona i korišćenje Interneta.
11. Takmičari će imati priliku da koriste tehnologije po svom izboru i nema ograničenja od strane organizatora po pitanju konkretnih tehničkih rješenja.
12. Takmičari u svakom trenutku imaju priliku da konsultuju organizatore ukoliko im zadatak nije jasan.
13. Takmičari snose odgovornost za eventualnu štetu koju prouzrokuju na fakultetskoj opremi ili imovini.
14. Vrijeme za izradu digitalnog rješenja je 24 sata.
15. Takmičarima će tokom takmičenja biti obezbijedene pauze za ručak, voda, kafa i slični sadržaji za nesmetan rad i cjelokupan domaćinski pristup svim timovima učesnicima.
16. Takmičarima je dozvoljeno napuštanje prostorija Elektrotehničkog fakulteta u Istočnom Sarajevu.
17. Takmičari se obavezuju da će obavijestiti organizatore o alergijama na hranu, posebnim režimima ishrane ili posebnim zdravstvenim stanjima, kako bi im organizator pružio neophodnu podršku.
18. Cjelokupno rješenje mora biti napravljeno za vrijeme trajanja Hackathona. Zabranjeno je, osim u slučaju konsultacija sa stručnim mentorima i organizatorima, komunicirati sa osobama van tima o temi Hackathona i rješenju na kome tim radi.
19. Takmičari su obavezni da prezentuju svoje rješenje.
20. Rješenje koje učesnici predaju organizatoru na uvid ne smije da sadrži nikakve viruse i slične maliciozne dijelove koji onemogućavaju korišćenje uređaja.
21. Organizatori omogućavaju novčani fond nagrada u ukupnoj vrijednosti od 3.000 KM, i biće dodijeljen na sljedeći način:

Prva nagrada – 1.500 KM ukupno za cijeli tim (novčana nagrada),

Druga nagrada – 800 KM ukupno za cijeli tim (novčana nagrada),

Treća nagrada – 700 KM ukupno za cijeli tim (novčana nagrada).

Organizator se dodjelom nagrada timovima, oslobađa svih daljih obaveza prema timu kao cjelini i svakom pojedinom članu tima.

22. Prava na dalji razvoj nagrađenih rješenja nakon Hackathona ostaju timovima, učesnicima.

23. Takmičari preuzimaju svu odgovornost za sadržaj i formu Rješenja koja su izrađena na Hackathonu i oni ostaju isključiva odgovornost učesnika. Organizatori ne preuzimaju nikakvu odgovornost niti daju bilo kakve garancije za Rješenja koja su izrađena na Hackathonu.

24. Takmičari potvrđuju i garantuju da će biti (ili da jesu) vlasnici svih prava intelektualne svojine na Rješenju koje će biti izrađeno na Hackathonu. Učesnici potvrđuju i garantuju da Rješenje neće narušiti bilo koja prava trećih lica, a naročito prava intelektualne svojine.

25. Učesnici potvrđuju i garantuju da treća lica neće prema Organizatoru isticati bilo kakve zahtjeve niti imati bilo kakva potraživanja u vezi sa Rješenjem izrađenim tokom Hackathona. U slučaju da treća lica istaknu prema Organizatoru bilo kakve zahtjeve i potraživanja u vezi sa Rješenjem, a naročito zahtjeve koje treća lica temelje na pravima intelektualne svojine, učesnici su saglasni da će sami snositi posljedice takvih zahtjeva od strane trećih lica. Ukoliko Organizator na osnovu ovih zahtjeva trećih lica, pretrpi bilo kakvu štetu, učesnici su saglasni da će Organizatoru, nadoknaditi svaku štetu koja za Organizatore nastane po navedenom osnovu.

26. Vrijeme predviđeno za prezentaciju Rješenja tima je 20 minuta. U sklopu prezentacije potrebno je predstaviti cjelokupan koncept, kao i demonstraciju Rješenja. Žiri ima na raspolaganju postavljanje pitanja u vezi Rješenja u trajanju prezentacije.

27. Takmičari su saglasni da se njihovi kontakt podaci lični, kao što je ima i prezime, fotografije i video zapisi sa njihovim likom mogu koristiti u svrhu promocije Hackathona.

28. Nakon završetka Hackathona rješenja ostaju u vlasništvu timova. Ukoliko postoji interesovanje za dalji razvoj rješenja sa Hackathona od strane partnera, definiše se posebnim dogovorom.

29. Organizator zadržava pravo promjene ovih pravila tokom cijelog takmičenja, o čemu će prije izmjene obavijestiti učesnike.