

Apki ++



Ministerstwo
Cyfryzacji

Fundacja
Media 3.0

Regulamin konkursu Liga HackHeroes



1. Organizatorem konkursu jest Fundacja Media 3.0, ul. Rudzka 13d, 44-200 Rybnik, KRS: 00000483399, NIP: 642-318-47-89.
2. Regulamin określa zasady uczestnictwa w konkursie, kryteria oceny prac konkursowych oraz nagrody dla laureatów.
3. Uczestnictwo w konkursie wiąże się z akceptacją niniejszego regulaminu.
4. Udział w konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
5. Ideą konkursu jest zwiększenie kompetencji programowania oraz myślenia algorytmicznego wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych.
6. Hackathony w ramach Ligi HackHeroes będą odbywały się od 20.02.2017 r. do 30.09.2017 r., w tym czasie odbędzie się 5 hackathonów tj. konkursów programistycznych, każdy będzie trwał 1 miesiąc.
7. Uczestnikiem konkursu może być uczeń szkoły ponadgimnazjalnej zakwalifikowanej do projektu "Apki++".
8. Nie ma ograniczeń co do liczby prac zgłaszanych przez szkołę.
9. Drużyna biorąca udział w konkursie pracuje nad projektem podczas Hackathonu wraz z opiekunem/nauczycielem w pracowni informatycznej szkoły oraz zdalnie.
10. Uczestnicy hackathonu tworzą swoje prace od podstaw, w przypadku nadesłania prac tworzonych przed rozpoczęciem hackathonu uczestnicy zostaną zdyskwalifikowani.
11. Prace będą podlegały ocenie Kapituły Konkursu, która przyzna nagrody dla najlepszych prac.
12. Prace konkursowe będą musiały dotyczyć podanej przez organizatora tematyki.
13. Ogłoszenie wyników nastąpi nie później niż do dwóch tygodni od zakończenia konkursu.
14. Prace konkursowe muszą spełniać następujące warunki:
 - a) aplikacja może być **pełnoprawnym produktem** lub **prototypem** aplikacji
 - b) w przypadku zgłoszenia prototypu, aplikacja powinna mieć przynajmniej kod źródłowy
 - c) aplikacja jest dziełem autorskim. W przypadku naruszenia praw autorskich osób trzecich odpowiedzialność za poniesioną szkodę ponosi uczestnik konkursu lub jego opiekun prawny,

Apki ++



Ministerstwo
Cyfryzacji



Fundacja
Media 3.0

d) aplikacja może być opublikowana na zasadach open source oraz oznaczona licencją umożliwiającą dowolne upublicznianie aplikacji z podaniem autorstwa w celach promocyjnych i edukacyjnych, z wykluczeniem celów komercyjnych (zalecana licencja: LGPL lub MIT),

e) zgłoszone na konkurs prace nie mogą naruszać praw innych osób, w szczególności majątkowych i osobistych praw autorskich.

f) prace konkursowe powinny być zgodne z zasadami dobrych obyczajów, w szczególności nie mogą zawierać treści obscenicznych, dyskryminować lub propagować dyskryminacji ze względu na światopogląd, wyznawaną religię, płeć, rasę, narodowość, pochodzenie etniczne.

15. Aplikacja zgłaszana jest poprzez adres i formularz zgłoszeniowy. Zgłoszenie powinno zawierać:

- a) Kod źródłowy (w formie linku do githuba lub innego miejsca z repozytorium lub w formie załącznika do emaila)
- b) Opis aplikacji według udostępnionego formularza na stronie apki.org
- c) Przesłaną aplikację w formie przedstawionej w pkt 16.

16. Wymagania techniczne aplikacji

Aplikacja może być stroną internetową (działającą pod najnowszą stabilną wersją Firefox lub Chrome), aplikacją mobilną Android bądź iOS, aplikacją na Windows, Mac OS X, Linux. Ponadto, aplikacja musi spełniać następujące warunki (w zależności od wyboru formy):

- Aplikacja w formie strony internetowej musi znajdować się na serwerze (np. tymczasowym) i pod ogólnodostępnym adresem,
- Aplikacja w formie apki mobilnej Android musi być w formie pliku binarnego APK, na Google Play lub w formie kodu źródłowego (możliwego do skompilowania bez dodatkowej konfiguracji),
- Aplikacja w formie apki mobilnej iOS musi być na Apple Store lub w formie kodu źródłowego (możliwego do skompilowania bez dodatkowej konfiguracji),
- Aplikacja na Windows, Mac OS lub Linux musi być w formie binarnej odpowiedniej dla danego systemu lub formie kodu źródłowego (możliwego do skompilowania bez dodatkowej konfiguracji),
- Jeżeli to wymagane to do aplikacji należy dołączyć instrukcję instalacji, którą można przeprowadzić w ciągu 10 minut korzystając z ogólnodostępnych narzędzi (czas liczony łącznie z pobieraniem np. dodatkowych pakietów!),
- **Kod źródłowy powinien być dostępny na repozytorium GitHub lub dostarczony do organizatora konkursu.** Repozytorium GitHub lub projekty uczestnicy zgłaszają na platformie projektowej apki.org.

Apki ++



Ministerstwo
Cyfryzacji



16. Osoba/drużyna zgłaszająca projekt wyraża zgodę na publikowanie projektu na serwisach Fundacji Media 3.0 i wykorzystywanie aplikacji do celów promocyjnych i edukacyjnych.

17. Zasady wyboru i oceny aplikacji:

- projekty podlegają ocenie ekspertów z zakresu programowania i kompetencji społecznych tworzących Kapitułę Konkursu

- Kapituła Konkursu ocenia projekt wg kryteriów:

- Przydatność społeczna: 1-5

- Pomysł: 1-5

- Wykonanie - część estetyczna: 1-3

- Wykonanie - responsywność (w znaczeniu szybkości działania): 1-3

- Wykorzystane technologie (punkty dodatkowe które mogą zostać przyznane za wykorzystanie niestandardowych lub nowych technologii, w tym: beacons, NFC, przetwarzanie big data, 3D, sztuczną inteligencję, czujniki odległości, narzędzia typu Kinect, Google Cardboard, rozszerzona rzeczywistość): 0-2

- Kapituła Konkursu wyłania laureatów konkursu i przyznaje nagrody.

18. Decyzje Kapituły Konkursu mają charakter ostateczny i nie podlegają zaskarżeniu.

19. Ogłoszenie wyników zostanie opublikowane na platformie www.apki.org

20. Laureaci konkursu zostaną powiadomieni mailowo o terminie i sposobie odbioru nagród.

21. Pula nagród na każdy hackathon to 1000 zł. O podziale nagród decyduje Kapituła Konkursu.

22. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu.

23. Sytuacje nieobjęte niniejszym regulaminem rozstrzyga Organizator Konkursu.

24. Wszelkie informacje dotyczące Konkursu można uzyskać pod adresem email: kontakt@media30.pl.