

REGULAMENT DE ORGANIZARE

COMPETIȚIE DE TIP HACKATHON

“ACIEE – HACKATHON 2020”

pentru derulare online

1. TERMINOLOGIE

Hackathon – concurs între mai multe echipe prin care se propune o soluție ce are la baza aplicații ale tehnologiei IT la diverse probleme/provocări sociale. De regulă, competiția se desfășoară pe durata a 48-60 ore, timp în care echipele participante încearcă să aducă proiectul (soluția) într-un stadiu cât mai avansat de dezvoltare. La finalul competiției, cele mai bune soluții prezentate vor fi premiate de către un juriu.

Matchmaking – proces prin care se facilitează contactul între mai multe persoane pentru alcătuirea unei echipe în vederea participării la competiția de tip hackathon.

Echipa hackathon – echipă formată din mai multe persoane, de obicei cu abilități și cunoștințe complementare, înscrisă într-o competiție de tip hackathon.

Mentor – persoană cu cunoștințe profesionale în tehnologie și/sau alte sectoare de activitate relevante pentru tematica / tematicile competiției și care, pe parcursul derulării ei, oferă consiliere / îndrumare unei echipe (sau mai multora) înscrise în concurs.

Juriu – for decizional compus din mai multe persoane cu prestigiu / recunoaștere profesională care asistă la prezentările echipelor înscrise în competiție și, în baza unei proceduri de evaluare (grile, metodologii etc.) stabilește un clasament al acestora în vederea premierii.

Provocare (challenge) – este o temă de concurs prestabilită de organizatorii hackathon-ului pentru care echipele înscrise trebuie să propună posibile soluții de natură tehnico-economică. Un concurs de tip hackathon poate avea una sau mai multe asemenea provocări (teme).

Soluție – în contextul unui concurs de tip hackathon prin „*soluție*” se înțelege un complex de măsuri care abordează o problemă în vederea soluționării / ameliorării acesteia. Soluția se va baza pe o tehnologie de programare și/sau de altă natură. De asemenea, soluția propusă trebuie să fie inovativă și să creeze o perspectivă reală de adresare a problemei de la care se pleacă. Soluția trebuie să fie sustenabilă din punct de vedere tehnic, cu alte cuvinte, să prezinte o fundamentare a modelului de implementare care poate fi aplicat.

Mediu online – mediu de lucru care presupune utilizarea tehnologiei informațiilor și comunicațiilor în așa fel încât interacțiunea între participanții la activitățile preconizate să fie posibilă de la distanță. De obicei această include platforme pentru videoconferințe, spații de lucru virtuale, alte instrumente pentru comunicare. Participarea prin asemenea mijloace online presupune existența unei conexiuni internet accesibilă de către fiecare participant.

2. CONTEXTUL ȘI PREVEDERILE GENERALE ALE COMPETIȚIEI

Organizatorul competiției este Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați prin Facultatea de Automatică, Calculatoare, Inginerie Electrică și Electronică. Organizatorul principal poate încheia diverse parteneriate pentru derularea competiției, în funcție de oportunități și de interesul partenerilor.

Scopul competiției este de a stimula exprimarea ideilor inovative, de a încuraja și stimula lucrul în echipă, de a contribui la dezvoltarea unei gândiri bazate pe identificarea de probleme și soluții, precum și de a susține implementarea soluțiilor identificate prin acordarea de premii și facilitarea formării legăturilor cu centrele de cercetare din universitate și industriale locale.

Competiția „ACIEE – Hackathon 2020” se desfășoară în cadrul Facultății de Automatică, Calculatoare, Inginerie Electrică și Electronică din Galați, pe baza activității unor echipe de studenți și/sau elevi care se înscriu în competiție, activități derulate în principal pe perioada a 48 de ore, în formatul stabilit prin prezentul Regulament. Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați, derulează proiectul „Creșterea accesului și integrării în învățământul superior prin măsuri de reducere a abandonului universitar și consilierea în carieră a studenților (Acces)”, cod proiect: CNFIS-FDI-2020-0336.

3. ELIGIBILITATEA ȘI CONDIȚII DE PARTICIPARE

Înscrierile se realizează individual sau pe echipă, completând formularul de la adresa: <https://www.aciee.ugal.ro/studenti/hackathon>. Formularul va conține numele și prenumele studentului/studenților, numele echipei, adresele de email, numerele de telefon, specializarea și anul de studii.

Studentii înscriși se vor constitui în echipe de minim 3 și maxim 5 persoane în baza unei metodologii descrise la Cap. 5 din Regulament. În componența echipei este recomandat să se regăsească minim 2 studenți de la specializări diferite.

Nerespectarea oricăreia dintre condițiile de eligibilitate de mai sus va duce la descalificarea echipei / neadmiterea în competiție.

Fiecare echipă înscrisă poate să participe cu o singură soluție, iar o persoană poate face parte dintr-o singură echipă.

Soluțiile propuse / dezvoltate trebuie să fie originale, să aparțină echipei, însă nu este obligatoriu ca acestea să fie o premieră, ele putând fi rezultatul unor activități / experiențe anterioare (sau documentare) pe care cel puțin un membru al echipei le-a avut în domeniul respectiv.

Principiul nediscriminării, având la bază egalitatea de șanse, precum și egalitatea de gen, va fi asigurat pentru toți participanții, atât pe durata înscrierilor cât și în timpul derulării concursului de tip hacktaton.

După înscriere studenții selectați vor primi un email din partea Organizatorului pentru confirmarea înscrierii în Concurs. Înscrierea Participanților la Concurs se consideră finalizată în momentul primirii de către Participanți a unui email de confirmare a înscrierii și contactării telefonice din partea Organizatorului care să confirme participarea la concurs.

4. SURSA DE FINANȚARE ȘI PREMIILE COMPETIȚIEI

Premiile competiției vor fi acordate primelor 3 echipe clasate, în ordinea descrescătoare, conform punctajelor stabilite de către Juriul competiției.

Organizatorul competiției își rezervă dreptul de a nu acorda toate premiile dacă în urma evaluării realizate de către Juriul competiției rezultă cu nu sunt întrunite criteriile de calitate minimale de un număr de cel puțin 3 echipe participante la competiție.

Cuantumul fiecărui premiu va fi împărțit în mod egal între membrii echipei premiate. Nu vor fi acceptate excepții indiferent de situațiile particulare ale componentelor echipelor premiate. Premiile vor fi acordate în baza legislației în vigoare.

Premiile vor putea fi suplimentate de către alți parteneri ai evenimentului, ca expresie a voinței libere a acestora de a se asocia cu evenimentul și de a acorda asemenea premii. De asemenea, dacă vor exista solicitări din partea unor parteneri, vor putea fi instituite premii cu caracter special.

5. METODOLOGIA DE ÎNSCRIERE ȘI PARTICIPARE LA COMPETIȚIE

Competiția de tip hackathon constă în două etape majore:

- ✓ Etapa 1 – înscriere și matchmaking pentru formare echipe
- ✓ Etapa 2 – participare efectivă la hackathon

5.1. Etapa 1 – înscriere și matchmaking pentru formare echipe

Se vor urmări aspecte privind eligibilitatea pentru concurs, în special în ceea ce privește prevederile legate de proveniența mixtă a echipelor care reconfirmă participarea. Datorita limitărilor hardware la ediția din acest an se vor califica în etapa 2 numai 8 echipe.

După terminarea Etapei 1 studenții selectați vor primi un email din partea Organizatorului pentru confirmarea înscrierii în Concurs. Înscrierea Participanților la Concurs se consideră finalizată în momentul primirii de către Participanți a unui email de confirmare a înscrierii și contactării telefonice din partea Organizatorului care să confirme participarea la concurs.

5.2. Etapa 2 – participare efectivă la hackathon

Concursul propune următoarea provocare:

Context – sistemul de sănătate din România are nevoie urgentă de tehnologizare. Această tehnologizare trebuie să cuprindă atât furnizorii de servicii medicale (spitale, policlinici, laboratoare de analize) cât și beneficiarii acestora (pacienții). Unul din scopurile principale ale tehnologizării ar trebui să fie prevenția infectării cu coronavirusului SARS –CoV-2. Cel mai simplu mod de reducere a îmbolnăvirilor cu acest tip de coronavirus este limitarea numărului de persoane dintr-o încăpere, distanțarea persoanelor atunci când se întâlnesc/vorbesc/etc sau impunerea unor culoare de mers („... asigură culoare speciale de acces în incintă și de circulație pentru angajați, în vederea evitării aglomerației la locurile de muncă...”), lucru care nu se prea întâmplă azi în România. Un sistem „intelligent” de supraveghere video poate rezolva/preveni aceste probleme.

Provocare – echipele participante sunt invitate să propună soluții pentru problematica descrisă mai sus.

5.3. Derulare hackathon

După formarea echipelor, studenții vor fi invitați să participe la hackathon-ul propriu-zis. Acesta se va derula exclusiv online. Invitația care va cuprinde detalii privind modalitatea de participare, durata și alte

elemente esențiale privind participarea va fi transmisă prin mijloace electronice, la adresele de email comunicate la momentul înregistrării.

Mesajul cu instrucțiunile privind participarea va fi transmis cu cel puțin 48 de ore înainte pe adresele de email comunicate de participanți la momentul înscrierii și reconfirmării participării pentru varianta online a hackathon-ului.

Logistica necesară derulării concursului va fi asigurată de către Facultatea Automatică, Calculatoare, Inginerie Electrică și Electronică, **cu excepția laptop-ului/PC-ului, monitorului și a conexiunii internet** personale a fiecărui participant care intră în responsabilitatea acestora.

Cu 48 de ore înainte de începerea hackathon-ului propriu-zis echipele, printr-un reprezentat vor veni la sediul Facultății de Automatică, Calculatoare, Inginerie Electrică și Electronică din strada Științei, nr. 2 pentru a obține (pe baza unui Proces Verbal de primire/predare) echipamentele hardware-ului necesare desfășurării concursului (**Raspberry Pi 4 Model B 4Gb, alimentator Raspberry Pi 4 USB-C, cameră Raspberry Pi V2, microSD Kingston 32gb cu adaptor SD, cablu Micro HDMI la HDMI**). Aceste echipamente vor fi recuperate de către reprezentanții Facultății de Automatică, Calculatoare, Inginerie Electrică și Electronică imediat după terminarea hackathon-ului. Participanții vor fi pe deplin răspunzători în nume propriu pentru orice fel de daune (asupra componentelor hardware puse la dispoziție) rezultând din comportamentul culpabil al acestora.

Concursul de tip hackathon va avea o durată de aproximativ 24 ore (durata efectivă va putea varia în funcție de numărul de echipe înscrise) și se va derula pe perioada unui sfârșit de săptămână. Calendarul propus este cuprins în Cap. 6.

Fiecare echipă va avea un mentor cu experiență în domeniul tehnic. Aceștia vor fi prezenți pe durata derulării hackathon-ului și vor interacționa cu echipele către care au fost alocați în baza unei programări prealabile. Un mentor poate fi alocat mai multor echipe. Alocarea și programarea mentorilor se va face de către echipa proiectului.

Pe durata celor 24 de ore, echipele participante vor trebui să dezvolte soluția propusă din punct de vedere tehnic. În ultima parte a concursului echipele vor face prezentări ale soluțiilor în fața unui juriu. Durata prezentărilor va fi de maxim 15 minute (durata va putea fi redusă în funcție de numărul de echipe participante).

Structura propusă a agendei de derulare a concursului de tip hackathon este prezentată în Capitolul 6.

5.4. Evaluare

Evaluarea proiectelor prezentate va fi făcută de către un panel de experți evaluatori constituiți în juriul concursului. Componența juriului va fi asigurată de către facultatea ACIEE și va fi păstrată confidențială

până la data de începere a concursului. Juriul va fi format din minim 3 și maxim 5 persoane. De principiu, din juriu vor face parte persoane cu experiență în domeniile (provocările) în care se propun soluții și/sau persoane cu experiență în domeniul afacerilor, administrației, tehnologiei etc.

Metodologia de evaluare va fi adusă la cunoștința membrilor juriului de către facultatea ACIEE, înainte de derularea concursului.

5.5. Ierarhizare

Ierarhizarea echipelor se va face în baza prezentărilor pe care acestea le vor face în fața juriului.

Prezentările vor fi construite pe baza unei structuri furnizate de către facultatea ACIEE. Fiecare echipă va avea la dispoziție 10 minute pentru prezentare, iar juriul va avea posibilitatea să adreseze întrebări membrilor echipelor.

După sesiunea de prezentări, juriul deliberază (conform metodologiei de evaluare pusă la dispoziție de către facultatea ACIEE) și alcătuiește clasamentul final al competiției. Juriul comunică apoi, în plen, rezultatul ierarhizării.

6. CALENDAR ACTIVITĂȚI

Calendarul activităților privind participarea la concursul de tip hackathon.

Nr. crt.	Activitate	Perioada	Observații	
1	Etapa 1	26-30 octombrie 2020	Înscriere și matchmaking pentru formare echipe	
2	Primirea componentelor	02-03 noiembrie 2020	Primirea pe baza de Proces Verbal a echipamentelor hardware necesare hackathon-ului	
3	Etapa 2 - Hackathon	04-05 noiembrie 2020	04 noiembrie 2020	
			12:00	Deschidere și prezentări
			12:30–13:00	Cuvânt din partea organizatorilor și partenerilor
			13:00–13:30	Explicații privind concursul
			13:30–14:00	Sesiune de întrebări și răspunsuri
			14:00	Echipele își încep activitatea
			14:00–14:30	Sesiune de lucru cu mentorii (mentorii primesc explicații din partea organizatorilor)
			05 noiembrie 2020	

			12:45 – 13:45	Sesiune de lucru comună cu toate echipele
			13:45 – 14:00	Juriu (prezentare componentă)
			14:00 – 16:00	Prezentare soluție propusă de către echipe (10-15 min. prezentare/echipă + 3,4 întrebări din partea juriului)
			16:15 – 17:00	Juriul deliberează
			17:00 – 17:10	Anunțarea echipelor premiate
			17:10	Încheiere și mulțumiri
4	Premiere Hackathon	05 noiembrie 2020		

7. PROPRIETATEA INTELECTUALĂ

Proprietatea intelectuală a soluțiilor dezvoltate în cadrul concursului de tip hackathon aparțin echipelor care le-au propus. Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați și echipele premiate vor putea încheia un Acord de parteneriat ce va conține prevederi specifice, conform legislației în vigoare privind titlurile de proprietate industrială și drepturile de autor, privind identificarea, încadrarea și stabilirea drepturilor de proprietate intelectuală.

8. REZULTATE FINALE ȘI PREMIERE

Rezultatele finale ale hackathon-ului (Etapa I și Etapa II) vor fi publicate pe pagina web a facultății localizată la adresa <https://www.aciee.ugal.ro/studenti/hackathon> și pe platformele media sociale ale universității, conform calendarului competiției. Echipele câștigătoare, în număr de 3, vor fi contactate prin datele puse la dispoziție în momentul înscrierii pentru stabilirea detaliilor privind modalitatea de acordare a premiilor financiare.

Echipele premiate vor fi invitate să facă o prezentare a proiectelor / soluțiilor câștigătoare în cadrul unei secțiuni a conferinței studențești. Alte detalii relevante vor fi comunicate echipelor premiate în timp util.

9. PROTECȚIA DATELOR CU CARACTER PERSONAL

9.1. Următoarele date cu caracter personal ale Participanților: nume și prenume, serie și număr act de identitate, adresa de domiciliu/reședința, număr de telefon, adresa de email, vor fi colectate, înregistrate, organizate, stocate, consultate, extrase și prelucrate de către Organizator în scopul Concursului și al prezentului Regulament precum și în vederea organizării unei baze de date

pentru contactarea Participanților în vederea participării la edițiile viitoare ale competiției „ACIEE – HACKATHON 2020”. Totodată, Participanții își dau acordul expres ca aceste date fie prelucrate în scopul Concursului și al prezentului Regulament și de către partenerii Organizatorului.

9.2. Prin participarea la Concurs Participanții înțeleg și consimt ca Organizatorul să facă publice numele câștigătorilor pe pagina facultății <https://www.aciee.ugal.ro/studenti/hackathon>. Refuzul unui Participant declarat câștigător de a i se procesa datele personale în scopul prezentului Regulament și al Concursului de către Organizator cât și refuzul de a i se înscrie numele pe liste făcute publice de Organizator, îndreptățește Organizatorul să refuze acordarea Premiului, Participantul declarat câștigător fiind astfel descalificat.

9.3. Participanților li se pune în vedere că atribuirea Premiilor poate fi condiționată de transmiterea copiilor de pe actele de identitate Organizatorului.

9.4. Organizatorul se obligă să respecte legislația privind protecția datelor cu caracter personal pe durata Concursului. Astfel, Organizatorul se angajează să păstreze confidențialitatea datelor personale ale Participanților și să le utilizeze conform prezentului Regulament și legislației în vigoare.

9.5. Prin participarea la acest concurs, fiecare Participant își dă acordul, în mod expres și neechivoc, cu privire la:

- Colectarea și prelucrarea de către Organizator a informațiilor privind adresa de e-mail pe care Participantii o folosesc pentru a valida înscrierea în concurs și a datelor personale ale participantului, în scopul derulării prezentului concurs și acordării premiului. Organizatorul va păstra confidențialitatea cu privire la datele personale ale Câștigătorului și ale Participantilor și le va utiliza numai în scopurile stabilite prin Regulament și în conformitate cu Formularul de Consimțământ privind Prelucrarea Datelor cu Caracter Personal semnat de Participanti.
- Participanții au dreptul să se opună prelucrării datelor cu caracter personal în orice moment, din motive întemeiate și legate de situația personală.
- Participanții au, în conformitate cu Regulamentul CE 679/2016 pentru protecția persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date (cu modificările și completările ulterioare), dreptul de informare, dreptul de acces la date, dreptul de opoziție, dreptul de intervenție asupra datelor, dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale, precum și dreptul de a se adresa justiției.