

Anexa nr. 1 la Hotărârea Consiliului Facultății nr. 38/01.11.2021

# REGULAMENT DE ORGANIZARE COMPETIȚIE DE TIP HACKATHON “ACIEE – HACKATHON”

## 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 24 - 72 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.

**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 aceasta 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**” 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 o perioadă stabilită în intervalul 24-72 de ore, în formatul stabilit prin prezentul Regulament.

Comisia de concurs este stabilită prin decizia Decanatului Facultății de Automatică, Calculatoare, Inginerie Electrică și Electronică din Galați.

## 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/studentilor, numele echipei, adresele de email, numerele de telefon, specializarea și anul de studii.

Studenții înscriși se vor constitui în echipe de minim 2 și maxim 5 persoane în baza unei metodologii descrise la punctul 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 hackathon.



După înscriere studenții selectați vor primi un email sau telefon 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 sau a 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 formarea echipelor
- ✓ Etapa 2 – participare efectivă la hackathon

##### 5.1. Etapa 1 – înscriere și formarea echipelor

Se vor urmări aspecte privind eligibilitatea pentru concurs, în special în ceea ce privește prevederile legate de proveniența mixtă a echipelor care reconfirmă participarea.

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 sau contactării telefonice din partea Organizatorului care să confirme participarea la concurs.

##### 5.2. Etapa 2 – participare efectivă la hackathon

Problematica, contextul și provocarea concursului sunt stabilite de către comisia de concurs.

### 5.3. Derulare hackathon

După formarea echipelor, studenții vor fi invitați să participe la hackathon-ul propriu-zis. Acesta se va derula în format online/hibrid/onsite, în raport cu legislația în vigoare de la data desfășurării concursului. 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 hibridă 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-urile necesare desfășurării concursului (dacă este cazul). 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 stabilită în intervalul 24-72 de ore (durata efectivă va putea varia în funcție de numărul de echipe înscrise) și se va derula pe baza unui calendar stabilit de către comisia de concurs.

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 prelabile. Un mentor poate fi alocat mai multor echipe. Alocarea și programarea mentorilor se va face de către echipa proiectului.

Pe durata concursului 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 20 minute (durata va putea fi modificată în funcție de numărul de echipe participante și de complexitatea problemei).

### 5.4. Evaluare

Evaluarea proiectelor prezentate va fi făcută de către un panel de experți evaluatori constituiți în juriul concursului. Componenta 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.

### 5.5. Ierarhizare

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

Fiecare echipă va avea la dispoziție 15 minute pentru prezentarea soluției, iar juriul va avea posibilitatea să adreseze întrebări membrilor echipelor.

După sesiunea de prezentări, juriul deliberează și alcătuiește clasamentul final al competiției. Juriul comunică apoi, în plen, rezultatul ierarhizării.

## 6. 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.

## 7. 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.

## 8. PROTECȚIA DATELOR CU CARACTER PERSONAL

8.1 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”. Totodată, Participanții își dau acordul expres ca aceste date fie prelucrate în scopul Concursului și al prezentului Regulament și de către partenerii Organizatorului.

8.2 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.

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

8.4 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 Participantilor și să le utilizeze conform prezentului Regulament și legislației în vigoare.

8.5 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 Participantii.
- Participantii au dreptul să se opună prelucrării datelor cu caracter personal în orice moment, din motive întemeiate și legate de situația personală.
- Participantii 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.