

Regulamin konkursu „Sprint to the game – maraton programowania”

1. Konkurs organizowany jest przez Politechnikę Gdańską w ramach projektu Centrum Doskonałości NIWA i jest jedną z form jej działalności.
2. Konkurs, którego przedmiot należy do dziedziny nauki, ma na celu zmotywowanie i rozwinięcie zdolności naukowych oraz umiejętności pracy w zespołach twórców aplikacji komputerowych, zwłaszcza studentów. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odrzucenia zgłoszeń, które w ich ocenie nie odpowiadają tej idei lub zaproszenia ich autorów do udziału w prezentacji poza konkursem.
3. Konkurs rozpoczyna się dnia 30.05.2015 o godzinie 8:00 i trwa 12 godzin zegarowych. Konkurs odbywać się będzie na terenie Politechniki Gdańskiej, w budynku Nowego Gmachu Wydziału Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki (WETI).
4. Hasło konkursowe związane jest z działalnością CD NIWA i zostanie ogłoszone bezpośrednio przed rozpoczęciem konkursu.
5. Konkurs polega na opracowaniu gry komputerowej promującej CD NIWA bazującej na hasle konkursowym.
6. Zadanie konkursowe jest realizowane przez zespół konkursowy.
7. Opracowane rozwiązanie nie może naruszać dobrych obyczajów czy promować treści niezgodnych z prawem oraz naruszać dobre imię osób trzecich i instytucji.
8. Zespół konkursowy składa się minimalnie z 3 a maksymalnie z 4 osób. Skład zespołu musi być ustalony na etapie zgłaszania zespołu do konkursu.
9. Członkowie zespołu wybierają przedstawiciela zespołu, który rejestruje zespół do udziału w konkursie i reprezentuje zespół w kontaktach z organizatorami Konkursu.
10. Rejestracja zespołu odbywa się w dniach 15.05.2015 – 24.05.2015 za pośrednictwem formularza na stronie WWW konkursu. Należy za jego pośrednictwem wysłać zgłoszenie zawierające proponowaną nazwę projektu/zespołu oraz wskazać kierownika zespołu. Do zgłoszenia należy dołączyć wypełnioną formatkę zespołu (załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu).
11. Osoba zgłaszająca zespół staje się jego formalnym kierownikiem. Jako kierownik zarządza zespołem konkursowym. Rola kierownika/lidera zespołu może być przekazywana innym członkom w zależności od kształtowania się relacji w zespole, o każdej takiej zmianie należy poinformować Organizatorów wysyłając wiadomość na adres email os@niwa.gda.pl. Nowy kierownik zespołu przejmuje wszystkie zobowiązania poprzedniego kierownika. W trakcie trwania konkursu nie można zmienić kierownika zespołu.
12. Zgłoszonym grupom zakładany jest projekt w systemie Redmine oraz repozytorium kodu.
13. Wszelka komunikacja pomiędzy Organizatorami a zespołem realizowana będzie poprzez system Redmine.
14. Rejestracja zespołów i uczestników zostaje zamknięta po wyznaczonym czasie.
15. Limit liczby zespołów wynosi 15. Po przekroczeniu tej liczby rejestracja kolejnych zespołów zostaje zawieszona.
16. Wszelkie zmiany w składzie zespołu czy zmiana kierownika muszą zostać zgłoszone Organizatorom poprzez wiadomość wysłaną na adres email os@niwa.gda.pl.
17. Członkowie zespołu zobowiązani są do udziału w testach oceny predyspozycji do pracy

zespołowej wypełnianych na etapie zgłaszania zespołu do konkursu. Formularze testów zostaną dostarczone przez organizatora konkursu. Wypełnienie testów jest warunkiem dopuszczenia zespołu do konkursu.

18. Członkowie zespołu zobowiązani są do udziału w ankietach oceny pracy zespołowej wypełnianych przed rozpoczęciem prac i po ich zakończeniu. Formularze oceny zostaną dostarczone przez organizatora konkursu. Wypełnienie pierwszej ankiety jest warunkiem dopuszczenia zespołu do konkursu a drugiej warunkiem dopuszczenia zespołu do prezentacji rozwiązania.
19. Aplikacje realizowane na potrzeby konkursu mogą zostać zrealizowane za pomocą dowolnego języka programowania.
20. Wszelkie zasoby wykorzystane w trakcie realizacji zadania konkursowego muszą pochodzić z legalnych źródeł, a członkowie zespołów muszą posiadać do nich pełne autorskie prawa majątkowe bądź licencję na korzystanie z tych zasobów.
21. Wytworzony w trakcie konkursu kod musi być składowany w dostarczonym przez organizatorów repozytorium kodu a jego dokumentacja powinna zostać tworzona jako strony wiki projektu w platformie Redmine. Zaleca się by pozostałe zadania związane z realizacją projektu konkursowego również były realizowane poprzez dostarczony system Redmine.
22. Zabronione jest korzystanie z komercyjnych rozwiązań, modułów i bibliotek z wyjątkiem tych dostarczonych przez organizatorów konkursu.
23. Dozwolone jest:
 1. Wykorzystywanie platformy Unity w wersji 4.6.4 oraz Unreal Engine 2.0.1.
 2. Wykorzystywanie bibliotek i modułów środowiska programistycznego.
 3. Korzystanie z otwartych rozwiązań, modułów i bibliotek o ile licencja na korzystanie z nich nie wymusza zastosowania określonej licencji dla dzieła pochodnego.
 4. Korzystanie z własnych, również komercyjnych rozwiązań, do których zespół posiada pełnię praw autorskich majątkowych po wcześniejszym uzgodnieniu drogą mailową tego faktu z organizatorami konkursu przed jego rozpoczęciem.
 5. Korzystanie z narzędzi do tworzenia zasobów graficznych za pomocą narzędzi GIMP oraz Blender.
24. Organizatorzy zapewniają uczestnikom konkursu dostęp do sprzętu komputerowego wyposażonego w dostęp do sieci Internet oraz oprogramowania wymienionego w punkcie 22.
25. Po zakończeniu czasu przeznaczanego na tworzenie rozwiązań każdy z zespołów zobowiązany jest do przekazania organizatorom działającej wersji aplikacji.
26. Zespoły zobowiązują się również dołączyć kody źródłowe aplikacji powstałych w trakcie konkursu oraz wszelkie niezbędne do jego kompilacji biblioteki bądź opis skąd można je pobrać wraz z wytworzoną dokumentacją i instrukcjami instalacji i wykonania.
27. Zespoły, które dostarczyły rozwiązania poprawne od strony formalnej poproszone zostaną o publiczną prezentację swojego dzieła.
28. Prezentacja odbędzie się 31.05.2015 o godzinie 13:00 w Audytorium Nr 1L Nowego budynku WETI. Każdy z zespołów ma na nią 5 minut.
29. W trakcie prezentacji rozwiązania należy wymienić wszystkie biblioteki i frameworki użyte w procesie tworzenia aplikacji oraz ich zastosowanie. Można również wymienić narzędzia, z których korzystano podczas tworzenia zasobów do aplikacji.

30. Organizatorzy dokonają oceny wykonanych aplikacji.
1. Oceny aplikacji dokona Jury wskazane przez organizatorów przed rozpoczęciem konkursu.
 2. Organizatorzy ocenią opracowane rozwiązania na podstawie Arkusza Ocen stanowiącego załącznik nr 3 do Regulaminu.
 3. 25% punktów możliwych do zdobycia pochodzić będzie z głosowania publiczności przeprowadzonego podczas prezentacji określonej w pkt. 28.
 1. Każdy uczestnik konferencji może przydzielić 5, 3 i 1 punkt dla gier, które jego zdaniem powinny zająć pierwsze trzy miejsca, przy czym 5 punktów otrzymuje gra najlepsza, 3 punkty otrzymuje gra druga w kolejności a 1 punkt gra, która jego zdaniem powinna zająć trzecie miejsce.
 2. Członkowie zespołów nie mogą głosować na stworzone przez siebie gry.
31. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone bezpośrednio po prezentacjach rozwiązań oraz zostaną opublikowane na stronie www konkursu.
32. Trzy najlepsze zespoły uzyskają certyfikat CD NIWA, a wszyscy uczestnicy konkursu otrzymają dyplomy potwierdzające udział w konkursie.
33. Trzy najlepsze rozwiązania umieszczone zostaną w repozytorium CD NIWA a wszystkie na profilu Politechniki Gdańskiej i CD NIWA na portalu społecznościowym Facebook.
34. Uczestnicząc w konkursie członkowie zespołów zgadzają się na publikację swojego wizerunku we wszystkich kanałach promocji Politechniki Gdańskiej.
35. Nagrody zostaną przyznane zespołom, które zajęły pierwsze trzy miejsca. Nagrodami w konkursie są:
1. za zajęcie I miejsca nagroda finansowa w wysokości 1 000 złotych powiększona o należny podatek dochodowy od tej kwoty. Nagroda przysługuje każdemu z członków zespołu. Warunkiem wypłaty nagrody jest dostarczenie informacji niezbędnych do wypłaty (imię, nazwisko, pesel, adres, adres urzędu skarbowego, numer konta bankowego, nazwa banku) w dniu przekazania nagród.
 2. za zajęcie II miejsca każdy z członków zespołu otrzyma kamerę GoPro Hero Standard.
 3. za zajęcie III miejsca każdy z członków zespołu otrzyma Dysk USB 3.0 WD My Passport Ultra 2,5"
 4. Członkowie zespołów, które zajęły pierwsze trzy miejsca, a będący studentami Wydziału ETI otrzymują dodatkowo po 3 punkty ECTS.
 5. W przypadku pozyskania dodatkowych sponsorów zestaw nagród może zostać rozszerzony.
36. Członkowie zespołów, które zajęły trzy pierwsze miejsca, zobowiązani są do przeniesienia na Organizatora konkursu autorskich praw majątkowych do wykonanej aplikacji według wzoru stanowiącego załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu. Jednocześnie Organizator konkursu udzieli wyżej wymienionym osobom licencji niewyłącznej na korzystanie z aplikacji na czas nieokreślony w zakresie określonym w umowie stanowiącej załącznik, o którym mowa powyżej.
37. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do nieprzyznania dowolnej z nagród.
38. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu do chwili rozpoczęcia konkursu.
39. W sytuacjach nie objętych niniejszym regulaminem decyzje podejmuje Jury konkursu.

Decyzja ta jest nieodwoławalna.

Informacje o uczestniku

Uczestnik nr 3

Imię i nazwisko

e-mail

telefon

Informacje o uczestniku

Uczestnik nr 4

Imię i nazwisko

e-mail

telefon

Informacje o uczestniku

UMOWA

o przeniesienie autorskich praw majątkowych do aplikacji nagrodzonej w konkursie zorganizowanym przez Politechnikę Gdańską w ramach projektu Centrum Doskonałości NIWA wraz z jednoczesnym udzieleniem licencji

zawarta w dniu pomiędzy:

Politechniką Gdańską ul. G. Narutowicza 11/12, 80-233 w Gdańsku,

NIP 584-020-35-93, reprezentowaną na podstawie pełnomocnictwa Rektora Politechniki Gdańskiej
przez:

.....,

zwaną dalej „**POLITECHNIKĄ**”,

a

1. ,

zamieszkałym,

legitymującym się dowodem osobistym (numer wydanym przez

.....,

2.

zwanymi dalej „**Uczestnikami Konkursu**”

o treści następującej:

§ 1

1. Przedmiotem niniejszej umowy jest nieodpłatne przeniesienie na Politechnikę Gdańską autorskich praw majątkowych do aplikacji nagrodzonej w konkursie zorganizowanym przez Politechnikę Gdańską w ramach projektu Centrum Doskonałości NIWA, zwanym dalej „konkuresem”.
2. Uczestnicy Konkursu oświadczają, iż są wyłącznymi współtwórcami aplikacji i przysługują im pełne autorskie prawa majątkowe do tej aplikacji, jak również że zawarcie niniejszej umowy nie narusza żadnych praw osób trzecich.
3. Uczestnicy Konkursu przejmują na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń, z jakimi osoby trzecie mogłyby wystąpić przeciwko Politechnice z tytułu korzystania z należących do osób trzecich praw w odniesieniu do przedmiotowej aplikacji. Uczestnicy Konkursu odpowiadają solidarnie w powyższym zakresie.
4. Uczestnicy Konkursu odpowiadają solidarnie za wady prawne aplikacji, o której mowa w ust. 1, na zasadzie ryzyka.

§ 2

1. Uczestnicy Konkursu niniejszym:

przenoszą na Politechnikę nieodpłatnie całość autorskich praw majątkowych do wszelkich utworów
wchodzących w skład
aplikacji nagrodzonej
w konkursie, **zwanym dalej „utworami”** na następujących polach eksploatacji:

a) w przypadku utworu będącego programem komputerowym*

- 1) trwałego lub czasowego zwielokrotniania programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie,
- 2) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym,
- 3) rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.

b) w przypadku utworu niebędącego programem komputerowym *

- 1) zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu- wytwarzanie dowolną techniką, egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową niezależnie od formatu zapisu;
- 2) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
- 3) w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w pkt 2) – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnienie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym udostępnienie utworu w internecie;

jak również przenoszą na Politechnikę nieodpłatnie prawo zezwalania na wykonywania autorskich praw zależnych do utworów na polach eksploatacji wskazanych powyżej.

2. Przeniesienie praw, o których mowa w ust.1, następuje z chwilą przyznania Uczestnikom Konkursu nagrody.
3. Uczestnicy Konkursu zobowiązują się do niewykonywania przysługujących im osobistych praw autorskich do utworów względem Politechniki, jej licencjobiorców oraz następców prawnych, w szczególności prawa do nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykorzystywania.
4. Wraz przeniesieniem autorskich praw majątkowych, Uczestnicy Konkursu przenoszą na Politechnikę nieodpłatnie własność nośników, na których utwory zostały utrwalone.
5. W związku z postanowieniami ust.1- 4 powyżej Politechnika ma prawo w szczególności do dokonywania bądź zlecenia dokonywania opracowań utworów, w szczególności ich przeróbek i adaptacji, jak również do wykorzystywania utworów zarówno w całości, jak i w częściach oraz włączania ich do innych utworów.

§ 3

1. Z dniem następującym do dnia nabycia przez Politechnikę praw, o których mowa w ust.1, Politechnika udziela Uczestnikom Konkursu nieodpłatnie licencji niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie, na czas nieoznaczony na korzystanie z utworów wchodzących w skład aplikacji, zwanych dalej „utworami” na następujących polach eksploatacji:

a) w przypadku utworu będącego programem komputerowym*

- 1) trwałego lub czasowego zwielokrotniania programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie,
- 2) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym,
- 3) rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego

kopii.

b) w przypadku utworu niebędącego programem komputerowym *

- 1) zakresie utrwalania i zwielokrotniania Utworu- wytwarzanie dowolną techniką, egzemplarzy Utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową niezależnie od formatu zapisu;
- 2) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Utwór utrwalono – wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
- 3) w zakresie rozpowszechniania Utworu w sposób inny niż określony w pkt 2) – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnienie Utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym udostępnienie utworu w internecie ;

jak również udziela Uczestnikom Konkursu zezwolenia na wykonywania autorskich praw zależnych do utworów na polach eksploatacji wskazanych powyżej.

§ 4

1. Wszelkie zmiany i uzupełnienia niniejszej umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszą umową mają zastosowanie przepisy ustawy z dnia 4 lutego 1994r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz Kodeksu cywilnego.
3. Do rozstrzygnięcia sporów mogących wyniknąć w związku z niniejszą umową, właściwy jest sąd powszechny miejscowo właściwy dla Politechniki.

§ 5

Umowa została sporządzona w jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze stron.

UCZESTNICZY KONKURSU

POLITECHNIKA