

Regulamin konkursu Hackathon Architektoniczny – „Projekt Stajnia”

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady na jakich odbywa się wydarzenie hackathon architektoniczny w ramach zadania pod nazwą „**Nowa kultura w starych murach – tworzymy społeczny dom kultury w Wyszkanie**” realizowane przez WOK „Hutnik” w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności komponent: Odporność i konkurencyjność gospodarki, Inwestycja A2.5.1: Program wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych na rzecz stymulowania ich rozwoju.
2. Organizatorem Konkursu jest **Wyszkowski Ośrodek Kultury „Hutnik”**, z siedzibą przy ul. Prostej 7, 07-200 Wyszaków, NIP 7621872355, REGON 551298493.
3. Celem Konkursu jest wykonanie przez Zespoły Konkursowe koncepcji zagospodarowania budynku zabytkowej stajni oraz terenu przyległego (zlokalizowanego w Wyszkanie, ul. 3 Maja), na którą będzie się składała część rysunkowa oraz opisowa.

§2

TERMIN I MIEJSCE

1. Termin wydarzenia 14-15 listopada 2024 roku.
2. Przyjmowanie zgłoszeń odbędzie się w terminie 21-25 października 2024r., zaś potwierdzenie zakwalifikowania do udziału rozesłane zostanie mailowo do dnia 30 października 2024r.
3. Hackathon odbędzie się w miejscowości Wyszaków w województwie mazowieckim, gm. Wyszaków. O dokładnym miejscu i czasie hackathonu zakwalifikowani uczestnicy poinformowani zostaną, w terminie o którym mowa w ust. 2.

§3

UCZESTNICY

1. Uczestnik Hackathonu musi być osobą pełnoletnią, studiująca lub posiadająca ukończone studia wyższe (na kierunku: architektura, architektura krajobrazu, budownictwo, konstrukcja, grafika lub pokrewne).
2. Uczestnicy biorą udział w Wydarzeniu w Zespołach, których liczba członków nie może być mniejsza niż 1 osoba ani większa niż 3 osoby.
3. W każdym Zespole przynajmniej jedna osoba musi posiadać uprawnienia do projektowania bez ograniczeń w specjalności architektonicznej.
4. Każdy Uczestnik w ramach Wydarzenia może być członkiem tylko jednego Zespołu.
5. Każdy Uczestnik w ramach Wydarzenia otrzyma gwarantowane wynagrodzenie w wysokości min. 3500,00 zł. brutto (słownie: trzy tysiące pięćset zł brutto).
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zakwalifikowania do udziału w wydarzeniu wybranych przez siebie Uczestników.
7. Ewentualna weryfikacja zgłoszonych Uczestników odbywać się będzie na podstawie portfolio
8. Zespół nie musi pracować w pełnym składzie przez cały czas trwania Wydarzenia.

9. Zgłoszenia się do udziału w Wydarzeniu, należy dokonać poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego (stanowiącego zał. Nr 1 do niniejszego regulaminu) oraz przesłanie go na adres stajnia@wyszkow.pl w terminie do 25 października 2024r.
10. Zgłoszenia przyjmowane będą indywidualnie, jednak z możliwością wskazania pozostałych członków Zespołu do wspólnej pracy.
11. Wycofanie zgłoszenia indywidualnego z Wydarzenia możliwe jest po uprzednim poinformowaniu Organizatora za pośrednictwem poczty e-mail, co najmniej 7 dni przed Wydarzeniem.

§4

PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Uczestnicy biorący udział w Wydarzeniu mają za zadanie opracować, w trakcie trwania Hackathonu szkic ideowy, przygotowany i przedstawiony wg. poniższych wytycznych:
 - 1) Koncepcja zagospodarowania działki w skali 1:500,
 - 2) Rzut parteru (kondygnacja 1) oraz poddasza (kondygnacja 2) w skali 1:100 lub 1:50, przedstawiające projektowany układ funkcjonalny,
 - 3) Przekrój przez budynek w skali 1:100 lub 1:50, obrazujący przyjęte rozwiązania projektowe,
 - d) Rysunki dwóch wybranych elewacji w skali 1:100 lub 1:50, z opisem zastosowanych materiałów,
 - 4) Opis zamierzenia projektowego,
 - 5) Minimum 3 wizualizacje (szkice perspektywiczne) przedstawiające wnętrza budynku,
 - 6) Minimum 2 wizualizacje (szkice perspektywiczne lub widoki aksonometryczne) przedstawiające bryłę budynku z zewnątrz,
 - 7) Widok całego założenia projektowego wkomponowany w zdjęcie terenu dostarczone przez zamawiającego (wizualizacja zagospodarowania terenu z budynkiem).
 - 8) Projekt należy przedstawić na co najmniej jednej planszy formatu B1
2. Szkic ideowy powinien uwzględniać wartość historyczną obiektu oraz kontekst jego otoczenia.
3. Wydarzenie realizowane będzie w pięciu etapach:
 - a) Etap I – Przygotowawczy – w trakcie tego etapu osoby zakwalifikowane do hackathonu, przed rozpoczęciem Wydarzenia, otrzymają m.in. rzuty budynku, mapę zasadniczą, przekroje podłużne i poprzeczne, wymiary budynku, pogładową mapę lokalizacyjną. Ma to na celu umożliwienie wstępnego zapoznania się z materią nad którą będą pracować.
 - b) Etap II – 14.11.2024r. - Wizja lokalna w terenie - Wydarzenie rozpocznie się wizją w terenie umożliwiającą zobaczenie budynku zabytkowej stajni od zewnątrz, jak i w środku, jej położenie, sąsiedztwo, teren przyległy. Dodatkową atrakcją będzie wizyta w Zespole Pałacowym przy ul. 3 Maja w Wyszkowie, który nie jest dostępny dla odwiedzających.
 - c) Etap III – 14-15.11.2024r. – Praca Twórcza – po wizji lokalnej odbędzie się przedstawienie założeń funkcjonalnych dla budynku Stajni i terenu przyległego, na podstawie których rozpocznie się już właściwa praca uczestników Hackathonu. W tym etapie Zespoły otrzymają dwa zdjęcia w formacie B2 przedstawiające istniejące zagospodarowanie terenu oraz wnętrze budynku, które należy wykorzystać w opracowaniu szkicu ideowego w celu przedstawienia głównej koncepcji ideowej. W trakcie tego etapu Zespoły wypracowują szkic ideowy zgodnie z zapisami pkt 1 i przedstawiają go na planszy/ach B1 (minimum jedna plansza).
 - d) ETAP IV – 15.11.2024r. - Prezentacja prac Uczestników, praca Komisji Konkursowej oraz wyłonienie laureata.

4. Uczestnicy, jeśli pracują na dokumentach elektronicznych, wykorzystują własny sprzęt (komputer, tablet lub in.), prace wykonują w dobrowolnie wybranym przez siebie programie. Organizator dopuszcza wykonanie prac w formie odręcznych rysunków przy zachowaniu skali.
5. Organizator zapewnia Uczestnikom:
 - 1) materiał wyjściowy, o którym mowa w ust. 3 pkt 1 oraz inwentaryzację budynku stajni wraz z terenem przyległym w momencie zakwalifikowania do udziału w hakathonie architektonicznym,
 - 2) catering, transport pomiędzy zabytkową stajnią a miejscem odbywania się hackathonu,
 - 3) nocleg, w przypadku Uczestników, których miejsce zamieszkania znajduje się ponad 50 km od miejsca organizacji wydarzenia,
 - 4) skaner i kolorowa drukarka formatu A4/A3, taśmy dwustronne, 3 sztywne podkłady formatu B1,
 - 5) możliwość wydruku planszy B1 przygotowanej w ramach wydarzenia pod warunkiem przekazania materiału do wydruku minimum 4 h przed zakończeniem Etapu III Wydarzenia.
6. Organizator zapewnia Uczestnikom hackathonu możliwość całodobowej pracy z 14 na 15 listopada 2024r.

§5

Komisja Konkursowa i kryteria ocen

1. Organizator powoła Komisję Konkursową oceniającą prace.
2. Członkowie Komisji Konkursowej, przed przystąpieniem do oceny rozwiązania zadania konkursowego, wybiorą ze swojego grona przewodniczącego.
3. Decyzje Komisji Konkursowej zapadają zwykłą większością głosów, w obecności przynajmniej 51% składu Komisji. W przypadku równej liczby głosów rozstrzyga głos przewodniczącego Komisji.
4. Projekty będą oceniane według następujących kryteriów:
 - 1) lokalności (kontekst lokalny, uwzględniający potrzeby mieszkańców),
 - 2) kreatywności,
 - 3) uwzględnienia aktualnego charakteru i funkcji zabytkowej Stajni,
 - 4) poszanowania warunków środowiska przyrodniczego,
 - 5) wykonalności,
 - 6) innowacyjności.
5. Na podstawie ocen Komisja Konkursowa wyłoni najlepszą pracę, z których Wykonawcami być może podjęta zostanie dalsza współpraca przy tworzeniu szczegółowej koncepcji zagospodarowania budynku.
6. Uczestnicy Konkursu zobowiązują się wykonać zadanie konkursowe z należytą starannością.
7. Niedozwolone jest wulgarnie i nieobyczajowe zachowanie Uczestników wobec innych osób oraz uczestnictwo w Konkursie pod wpływem alkoholu lub środków odurzających. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji Organizator ma prawo wykluczyć uczestnika z Konkursu.

§6

PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

1. W ramach wynagrodzenia wskazanego w §3 ust. 5 Wykonawca przenosi na Zamawiającego wszystkie majątkowe prawa autorskie do projektu - utworu, z momentem jego wydania na

wszystkich polach eksploatacji, w tym w szczególności do zwielokrotniania utworu w formie kserokopii lub techniką elektroniczną, a także do publicznego wystawienia, wyświetlenia, odtworzenia a także publicznego udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, wprowadzania do obrotu, użyczenia lub najmu oryginału projektów lub ich egzemplarzy, wraz z prawem do wprowadzania zmian, a także do przeniesienia powyższych praw na inne podmioty, a także na innych polach eksploatacji znanych w dniu zawierania umowy.

2. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu pozostaje Organizator.
3. Uczestnik oświadcza, że zrealizowany podczas Hackathonu Projekt jest jego autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza także, iż przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, a powstałych w związku z realizacją przez Uczestnika działalności gospodarczej lub zawodowej w oparciu o Projekt przygotowany podczas Hackathonu.
4. Uczestnik poprzez uczestnictwo w Hackathonie udziela Organizatorowi zgody na utrwalanie jego wizerunku na materiałach foto i video w celach promocyjnych przez nieokreślony okres czasu, bez ograniczeń i bez dodatkowego wynagrodzenia.
5. Uczestnik udziela Organizatorom zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii, filmów, dokumentacji, screenów i prezentacji ukazujących Projekt, który został stworzony w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych.

§7

DANE OSOBOWE

1. Organizator – jako Administrator danych – realizując wymogi RODO chroni dane osobowe. Administrator gwarantuje, że będzie przetwarzać dane osobowe wyłącznie w konkretnych, wyraźnych i prawnie uzasadnionych celach.
2. Podanie danych jest niezbędne do realizacji ww. celu przetwarzania.
3. Dane osobowe będą przechowywane przez czas trwania Konkursu, jego promocji lub przez okres wymagany przez przepisy prawa.

§8

POSTANOWIENIE KOŃCOWE

1. Regulamin niniejszy jest jedynym dokumentem określającym zasady organizacji i przebiegu Hackathonu architektonicznego.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności, ani żadnych konsekwencji wynikających z odwołania lub odłożenia Hackathonu w czasie, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
3. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział, Uczestnik bezwarunkowo podporządkowuje się postanowieniom niniejszego Regulaminu i akceptuje je, zrzekając się roszczeń prawnych i majątkowych wobec Organizatora konkursu i współuczestników.
4. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub dobrych obyczajów w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu i organizowanego w jego ramach Konkursu

5. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.

do Regulaminu Konkursu Hackathon Architektoniczny „Projekt Stajnia”

**Formularz Zgłoszeniowy Zespołu do konkursu
Hackathon Architektoniczny „Projekt Stajnia”**

1. Dane kontaktowe :

-
(Imię, Nazwisko, Numer telefonu, adres email)

- Status
 - Student kierunku.....
 - Reprezentant uczelni.....
 - Pracownik pracowni.....

2. Doświadczenie i kompetencje

Tu wklej link do swojego portfolio → [.....]

lub dodaj w załączeniu przykładowe swoje prace.

3. Jeśli chcesz pracować z konkretnymi osobami w Zespole, wpisz ich imię i nazwisko poniżej:

.....
.....

Znam i akceptuję regulamin konkursu oraz zasad udziału w wydarzeniu.*

Potwierdzam.....

Zobowiązuje się do zachowania poufności oraz niewykorzystywania pomysłów innych zespołów w trakcie trwania wydarzenia oraz po jego zakończeniu.*

Potwierdzam.....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie oraz nieodpłatne i nieograniczone czasowo wykorzystywanie mojego wizerunku utrwalonego na zdjęciach oraz w materiałach wideo związanych z organizacją hackathonu, do celów promocyjnych i informacyjnych (m.in. podsumowanie wydarzenia w mediach społecznościowych, na stronach internetowych) o raz do celów związanych z dokumentacją wydarzeń (m.in. raport z wydarzenia).*

Wyrażam zgodę

W Zespole znajduje się przynajmniej jedna osoba z uprawnieniami do projektowania bez ograniczeń

Potwierdzam.....

RODO

Klauzula Informacyjna Dotycząca Ochrony danych Osobowych

Zgodnie z art. 13 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych osobowych „RODO”), informujemy o zasadach przetwarzania danych osobowych oraz przysługujących praw z tym związanych:

- Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Gmina Wyszków z siedzibą w Wyszkanie, Aleja Róż 2, 07-200 Wyszków reprezentowana przez Burmistrza Wyszkowa, dane kontaktowe Inspektora Ochrony Danych: iod@wyszkow.pl
- Pani/Pana dane osobowe przetwarzane będą na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO do celów związanych z organizacją konkursu przez Gminę Wyszków, do wyłonienia zwycięzcy konkursu i innych osób nagrodzonych oraz do upowszechnienia informacji na temat Konkursu i nagrodzonych prac konkursowych.
- Przekazanie danych jest konieczne do uczestnictwa w konkursie i przyznania nagród.
- Dane osobowe będą przetwarzane do czasu zakończenia konkursu, a po tym czasie będą przechowywane przez okres określony przepisami prawa.
- Dostęp do danych posiadają pracownicy Urzędu Miejskiego w Wyszkanie. Dane zostaną udostępnione Jury.
- Dane zwycięzców i innych osób nagrodzonych mogą być rozpowszechniane.
- Osobie, której dane dotyczą przysługuje:
 - w każdej chwili przysługuje prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych; Administrator danych osobowych przestanie przetwarzać Pani/Pana dane osobowe w ww. celu, chyba, że w stosunku do tych danych istnieją prawnie uzasadnione podstawy, które są nadrzędne wobec Pani/Pana interesów, praw i wolności lub dane będą niezbędne do ewentualnego ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń,
 - prawo dostępu do swoich danych, otrzymania ich kopii, do sprostowania (poprawiania) swoich danych,
 - prawo do usunięcia danych, ograniczenia przetwarzania danych, jeśli nie ma innej podstawy prawnej przetwarzania, w tym przetwarzania po wycofaniu udzielonej zgody,
 - prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych,
 - prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (Warszawa, ul. Stawki 2),
 - prawo kontroli przetwarzania danych, w szczególności prawo dostępu do treści swoich danych i ich sprostowania, usunięcia oraz ograniczenia przetwarzania,
 - w procesie przetwarzania danych osobowych Administrator danych osobowych nie podejmuje decyzji w sposób zautomatyzowany, z uwzględnieniem profilowania, w oparciu o dane przekazane do przetwarzania.

Zapoznałam/ - em się z treścią klauzuli informacyjnej dotyczącej przetwarzania moich danych osobowych.*

.....

Data i miejscowość

.....

podpis*