

REGULAMIN HACKATHONU „CREATON”

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu w formule hackathonu o nazwie „Creaton” (dalej jako „Hackathon” lub „Wydarzenie”) jest Politechnika Śląska w Gliwicach (dalej jako „Organizator”) we współpracy z Partnerem strategicznym ORLEN S.A. oraz Partnerem merytorycznym ORLEN Południe S.A. (dalej jako „Partnerzy”).
2. Hackathon odbędzie się w dniach 26-27 maja 2026 r.
3. Miejscem Wydarzenia jest Centrum Aktywności Studenckiej Politechniki Śląskiej w Gliwicach przy ul. Akademickiej.
4. Celem Hackathonu jest wypracowanie innowacyjnych rozwiązań w kategoriach tematycznych wskazanych przez Partnerów, przy jednoczesnym wsparciu mentorów reprezentujących Partnerów.

§ 2

Zasady uczestnictwa

1. Uczestnikami Wydarzenia mogą być studenci, doktoranci oraz Pracownicy Politechniki Śląskiej - młodzi naukowcy (do 5 lat od uzyskania stopnia naukowego doktora), którzy zgłoszą swój udział w terminie do 23 maja 2026 r.
2. Osoby fizyczne, które spełniają kryteria określone w ust. 1 powyżej, mogą zgłaszać się w zespołach składających się z 2 lub 3 osób, w dowolnej kombinacji studentów, doktorantów oraz młodych naukowców.
3. Każda osoba zakwalifikowana do udziału w Hackathonie zgodnie z procedurą określoną w § 3 Regulaminu (dalej jako „Uczestnik” lub „Uczestnicy”) zobowiązana jest do akceptacji i przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu (dalej jako „Regulamin”).
4. Uczestnictwo w Hackathonie jest bezpłatne i dobrowolne.
5. Udział w Hackathonie jest możliwy wyłącznie w formie stacjonarnej.
6. Organizator i Partnerzy nie pokrywają i nie zwracają kosztów dojazdu na Wydarzenie.
7. Organizator zapewnia Uczestnikom miejsce do pracy, stolik, krzesła, napoje (woda, kawa, herbata), przekąski.

8. Organizator zapewnia przestrzeń przeznaczoną dla Partnerów na strefę kariera, w której eksperci reprezentujący Partnerów będą dostępni w celu udzielenia odpowiedzi merytorycznych na pytania Uczestników dot. poszczególnych zagadnień konkursowych oraz odpowiedzi na pytania dot. pracy, oferty staży i praktyk.
9. Nagrody dla zwycięskich zespołów zapewnia Organizator.

§ 3

Zgłoszenia

1. Rejestracja na wydarzenie zostanie otwarta w dniu 18 maja 2026 r.
2. Zgłoszenia można przysyłać do dnia 23 maja 2026 r.
3. Rejestracja odbywa się poprzez formularz dostępny pod adresem <https://forms.cloud.microsoft/e/SSUSQfevzV>
4. Formularz zgłoszeniowy będzie zawierał następujące dane: adres e-mail, imiona i nazwiska członków zespołu, nazwa wydziału/instytutu oraz oświadczenie o akceptacji Regulaminu, oświadczenie o zapoznaniu się z informacją RODO, oświadczenie o prawdziwości danych, zgoda na przetwarzanie danych, zgoda na udostępnienie wizerunku w celach promocyjnych, ponadto w przypadku studentów: kierunek, rodzaj i rok studiów, w przypadku doktorantów: dyscyplina naukowa i rok studiów, a w przypadku młodych naukowców: data uzyskania stopnia naukowego doktora.
5. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych oraz formularz zgody na przetwarzanie danych osobowych w postaci wizerunku stanowią załącznik nr 1 do Regulaminu.
6. Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do odrzucenia zgłoszenia w przypadku naruszenia Regulaminu lub braku spełnienia wymagań.
7. Udział w Hackathonie może wziąć maksymalnie 20 Zespołów. O zakwalifikowaniu się decyduje kolejność zgłoszeń oraz spełnienie wymagań formalnych.
8. Osoby zakwalifikowane do udziału w Hackathonie zostaną powiadomione przez Organizatora na wskazany w formularzu zgłoszeniowym adres email.
9. Zagadnienia konkursowe zostaną udostępnione zakwalifikowanym zespołom (dalej jako „Zespoły”) nie później niż do 20 maja 2026 r. na adres e-mailowy podany w zgłoszeniu.

§ 4

Harmonogram

1. Przebieg wydarzenia w dniu 26 maja 2026 r.:

08.30 – 09.30: rozpoczęcie Hackathonu i omówienie Regulaminu konkursu oraz zagadnień konkursowych;

09.30 – 10.00: warsztat prowadzony przez pracowników ORLEN SA dotyczący przygotowania prezentacji w formule „pitch-deck” obejmujący omówienie struktury pitch-deck i dobrych praktyk prezentacyjnych mających na celu zaprezentowanie rozwiązań zespołów podczas obrad jury według jednolitego standardu;

10.00 – 17.00: praca Zespołów nad rozwiązaniem adresującym zagadnienia konkursowe, przy wsparciu mentorów reprezentujących Partnerów, przygotowanie przez Zespoły pracy konkursowej obejmującej opis wypracowanego rozwiązania (dalej jako „Praca Konkursowa”) oraz prezentacji przedstawiającej Pracę Konkursową;

2. Przebieg wydarzenia w dniu 27 maja 2026 r.:

08.30 – 08.45: rozpoczęcie drugiego dnia Hackathonu;

08.45 – 10.45: kontynuacja prac Zespołów nad rozwiązaniem, w szczególności omówienie założeń z mentorami oraz przygotowanie się do prezentacji przed Komisją; Zespół przygotowuje prezentację w formule pitch-deck trwającą maksymalnie 5 minut (bez możliwości wydłużenia), obejmującą następujące elementy:

1. Problem / wyzwanie (jasne zdefiniowanie potrzeby lub problemu biznesowego/technologicznego)
2. Proponowane rozwiązanie (opis koncepcji)
3. Wartość i innowacyjność (co wyróżnia rozwiązanie)
4. Model działania / sposób implementacji (jak działa rozwiązanie, architektura, proces)

5. Potencjalni użytkownicy / zastosowanie (dla kogo i w jakim kontekście)
6. Potencjał wdrożeniowy (wdrożenie, skalowanie, bariery)
7. (opcjonalnie) Model biznesowy lub korzyści dla Partnera
8. Podsumowanie (kluczowa wartość rozwiązania)

Po prezentacji przewidywana jest krótka sesja pytań Komisji (Q&A);

- 10.45:** zakończenie prac Zespołów i przekazanie przez Zespoły Pracy Konkursowej do komisji konkursowej składającej się z przedstawicieli ORLEN S.A. i ORLEN Południe S.A. reprezentujących każdą z kategorii zgłoszonych zadań i Politechniki Śląskiej (dalej jako „Komisja”);
- 11.00 – 13.00:** zaprezentowanie Prac Konkursowych przez Zespoły przed Komisją i innymi uczestnikami Hackathonu w postaci 3-5 minutowej prezentacji;
- 13:00 – 14.00:** obrady Komisji i wybór najlepszych Prac Konkursowych;
- 14.00 - 14.30:** zakończenie Hackathonu, ogłoszenie wyników, wręczenie nagród. Dla Zespołów będących laureatami 3 pierwszych miejsc z najwyżej ocenionymi przez Komisję Pracami Konkursowymi (dalej jako „Laureaci”) przewidziano nagrody rzeczowe (dalej jako „Nagrody Główne”).

§ 5

Prace konkursowe

1. Uczestnicy zobowiązują się do tworzenia oryginalnych Prac Konkursowych, będących wynikiem zespołowej pracy twórczej Uczestników, dotychczas niepublikowanych i nienagradzanych w innych konkursach.
2. Uczestnicy powinni być wyłącznymi autorami Pracy Konkursowej.
3. Uczestnicy mogą korzystać z otwartych źródeł i narzędzi dostępnych publicznie pod warunkiem nienaruszania praw własności intelektualnej osób trzecich.
4. Prace nad zagadnieniami konkursowymi w celu wytworzenia Pracy Konkursowej będą prowadzone w Zespołach.

5. Prace Konkursowe muszą być gotowe do prezentacji podczas finału.
6. Prezentacja powinna mieć formę slajdów (np. PowerPoint/PDF) i spełniać następujące wymagania:
 - liczba slajdów: rekomendowane 6–10
 - jeden slajd = jedna główna informacja
 - czytelność (ograniczenie tekstu, stosowanie wizualizacji)
 - obowiązkowe elementy:
 - tytuł i nazwa zespołu
 - problem
 - rozwiązanie
 - wartość rozwiązania
 - sposób działania
 - potencjał wdrożeniowy
 - podsumowanie

Prezentacja powinna być przygotowana w sposób umożliwiający jej przedstawienie w czasie maksymalnie 5 minut.

7. Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do prezentacji powstałych Prac Konkursowych w celach promocyjnych.
8. Prace Konkursowe nie mogą być sprzeczne z prawem, zasadami współżycia społecznego ani nie mogą naruszać praw osób trzecich.

§ 6

Ocena i nagrody

1. Prace konkursowe będą oceniane przez Komisję.
2. Kryteria oceny obejmują: innowacyjność rozwiązania (maksymalnie 10 pkt), wartość technologiczna i poziom techniczny projektu (maksymalnie 10 pkt), funkcjonalność i użyteczność rozwiązania (maksymalnie 8 pkt), jakość wykonania i prezentacji projektu (maksymalnie 6 pkt), potencjał wdrożeniowy i rozwojowy (maksymalnie 6 pkt), współpraca zespołowa i kompetencje prezentacyjne (maksymalnie 5 pkt): Szczegółowe kryteria oceny stanowią załącznik nr 2 do Regulaminu.
3. Maksymalna liczba punktów, którą można uzyskać za Pracę Konkursową wynosi 45.
4. Organizator i Partnerzy nie przewidują możliwości odwołania się od decyzji Komisji.

5. Nagrody Główne (rzeczowe) zostaną przyznane Laureatom Hackathonu.
6. Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo przyznania dodatkowych nagród lub wyróżnień dla uczestników Hackathonu.
7. Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do nieprzyznania nagród i niewskazania Laureatów, bez podania przyczyny.

§ 7

Własność intelektualna

1. Każdy Uczestnik, przystępując do Hackathonu, mocą niniejszego Regulaminu, udziela Organizatorowi i Partnerom (każdemu z nich odrębnie) niewyłącznej, nieodpłatnej, nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie z autorskich praw majątkowych do wypracowanej Pracy Konkursowej lub jej części - odpowiadającej udziałowi danego Uczestnika we wspólnym prawie, będącej utworem w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, z chwilą przekazania Pracy Konkursowej do Komisji, na okres 5 (pięciu) lat, na wszystkich znanych polach eksploatacji, bez ograniczeń co do liczby oraz sposobu wykorzystania, a w szczególności na następujących polach eksploatacji:
 - a. utrwalenie na jakimkolwiek nośniku oraz zwielokrotnianie jakąkolwiek techniką;
 - b. publiczne udostępnienie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, wyświetlanie, wystawianie;
 - c. wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy;
 - d. wprowadzania do pamięci komputera i do sieci multimedialnej;
 - e. wykorzystanie w utworach multimedialnych;
 - f. wprowadzenie do obrotu przy użyciu Internetu i innych technik przekazu danych wykorzystujących sieci telekomunikacyjne, informatyczne i bezprzewodowe;
 - g. wykorzystywanie w całości i we fragmentach do celów promocyjnych i reklamy;
 - h. wykorzystanie materiałów w mediach wewnętrznych, w tym w Intranecie;
 - i. opracowywanie całości lub jakiegokolwiek części i wykorzystywanie opracowania na znanych w chwili dokonania zgłoszenia polach eksploatacji;

- j. wykorzystywanie na stronach internetowych;
 - k. wykorzystywanie w utworach multimedialnych;
 - l. wykorzystywanie do prowadzenia dalszych prac badawczych, naukowych, technologicznych;
 - m. wykonywanie praw zależnych do opracowań Pracy Konkursowej oraz zezwalanie na wykonywanie praw zależnych do opracowań Pracy Konkursowej.
2. Po okresie, o którym mowa w ust. 1, licencję uznaje się za udzieloną na czas nieoznaczony z możliwością wypowiedzenia licencji z zachowaniem rocznego terminu wypowiedzenia.
 3. Organizator nie ma obowiązku rozpowszechniania Prac Konkursowych.
 4. Organizator jest uprawniony do korzystania z Prac Konkursowych w sposób anonimowy – bez konieczności każdorazowego podawania danych Uczestników lub wskazywania ich autorstwa.
 5. W momencie wręczenia Nagrody Głównej, Laureaci w zamian za otrzymaną Nagrodę Główną, przewidzianą w niniejszym Regulaminie, przenoszą na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Prac Konkursowych lub ich części odpowiadających udziałowi danego Uczestnika w prawie wspólnym, w formie przekazanej przez Laureatów do Komisji oraz w dowolnych opracowaniach (prawa zależne), bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, na wszelkich znanych w chwili wręczenia Nagrody Głównej polach eksploatacji, w szczególności na polach eksploatacji wskazanych w ust. 1 powyżej. Przeniesienie autorskich praw majątkowych na Organizatora dokonane jest z chwilą wręczenia Laureatom Nagrody Głównej.
 6. Laureaci w zamian za otrzymaną Nagrodę Główną, przenoszą na Organizatora wyłączone uprawnienie do wykonywania oraz zezwalania osobom trzecim na wykonywanie zależnych praw autorskich do Prac konkursowych, na polach eksploatacji wskazanych w ust. 1 powyżej. Powyższe uprawnienie do wykonywania oraz zezwalania osobom trzecim na wykonywanie zależnych praw autorskich, Organizator może przenieść na inne osoby wedle swojego uznania.
 7. Uczestnicy oraz Laureaci zobowiązują się wobec Organizatora i Partnerów Wydarzenia oraz gwarantują, że nie będą wykonywać autorskich praw osobistych do Prac Konkursowych przez okres 10 (dziesięciu) lat od dnia wręczenia im nagród zgodnie z Regulaminem. Jednocześnie Laureaci z chwilą wręczenia Nagrody Głównej

upoważniają Organizatora oraz osoby trzecie upoważnione przez Organizatora do wykonywania autorskich praw osobistych Laureatów w ich imieniu przez cały okres wskazany powyżej. Po upływie okresu wskazanego powyżej zobowiązanie do niewykonywania autorskich praw osobistych i upoważnienie do wykonywania tych praw ulegnie przedłużeniu na czas nieoznaczony, z możliwością wypowiedzenia przy zachowaniu 2-letniego okresu wypowiedzenia, ze skutkiem na koniec roku kalendarzowego.

8. Jeśli Praca Konkursowa Zespołów lub jej elementy będą miały lub mogą mieć charakter projektów wynalazczych w rozumieniu art. 3 ust. 1 pkt 6 ustawy z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo Własności Przemysłowej, Uczestnicy udzielają Organizatorowi i Partnerom (każdemu z nich odrębnie) niewyłącznej, nieodpłatnej, nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie z prawa własności przemysłowej do Pracy Konkursowej lub jej części - odpowiadającej udziałowi danego Uczestnika we wspólnym prawie, w szczególności z prawa do uzyskania patentu na wynalazek, prawa do uzyskania praw ochronnych na wzór użytkowy, prawa do uzyskania prawa z rejestracji wzoru przemysłowego, jak również prawa do wynagrodzenia z tytułu korzystania z tych praw, z chwilą przekazania Pracy Konkursowej do Komisji, na okres 5 (pięciu) lat. Po upływie tego okresu, licencję uznaje się za udzieloną na czas nieoznaczony z możliwością wypowiedzenia licencji z zachowaniem rocznego terminu wypowiedzenia.
9. W momencie wręczenia Nagrody Głównej, Laureaci w zamian za otrzymaną Nagrodę Główną, przewidzianą w niniejszym Regulaminie, przenoszą na Organizatora prawa własności przemysłowej do Prac Konkursowych lub ich części odpowiadających udziałowi danego Uczestnika w prawie wspólnym, w szczególności prawa do uzyskania patentu na wynalazek, prawa do uzyskania praw ochronnych na wzór użytkowy, prawa do uzyskania praw z rejestracji wzorów przemysłowych, jak również prawa do wynagrodzenia z tytułu korzystania z tych praw. Przeniesienie w/w praw własności przemysłowej na Organizatora dokonane jest z chwilą wręczenia Laureatom Nagrody Głównej.
10. Wręczenie Laureatom Nagrody Głównej wyczerpuje wszelkie roszczenia Laureatów względem Organizatora z tytułu przeniesienia autorskich praw majątkowych, przeniesienia praw własności przemysłowej, przeniesienia prawa do wykonywania

praw zależnych, wykonania odpowiednich zobowiązań i udzielenia odpowiednich upoważnień, a Laureatom nie przysługuje prawo do żadnego dodatkowego wynagrodzenia od Organizatora lub Partnerów, w tym jego podwyższenia na jakiegokolwiek podstawie – na co niniejszym Uczestnicy wyrażają zgodę.

11. Organizator staje się właścicielem wszelkich nośników Prac Konkursowych z chwilą ich przekazania ich do Komisji.
12. Na warunki wynikające z niniejszego paragrafu Uczestnicy wyrażają zgodę poprzez przystąpienie do Hackathonu.

§ 8

Postanowienia końcowe

1. Uczestnictwo w Hackathonie oznacza akceptację niniejszego Regulaminu. Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu z przyczyn niezależnych od Organizatora, Partnerów lub działalności siły wyższej.
2. Wszelkie sprawy sporne rozstrzyga Komisja, Organizator lub Partnerzy.
3. Wszystkie osoby uczestniczące w Hackathonie są zobowiązane do zachowania się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób i z zachowaniem zasad fair play.
4. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad BHP i ppoż. oraz regulaminów obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowane jest Wydarzenie.



.....
Imię i Nazwisko

.....
data

Zgodnie z art. 6 ust 1 lit a) 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, zwane dalej „RODO”) wyrażam zgodę na nieodpłatne przetwarzanie przez Politechnikę Śląską oraz Partnerów Wydarzenia moich danych osobowych zarejestrowanych podczas Hackathonu w formie audiowizualnej (wizerunku, nagrałego głosu/wypowiedzi, imienia i nazwiska)

Jednocześnie oświadczam, że zostałam poinformowana/y, iż mam prawo w dowolnym momencie wycofać zgodę, poprzez wysłanie e-maila na adres: rds@polsl.pl, a także, że wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie ww. zgody przed jej wycofaniem.

.....
Podpis



Klauzula informacyjna RODO dla uczestników Hackathonu

Administrator danych osobowych

Administratorem podanych danych osobowych jest Politechnika Śląska, zwana dalej Uczelnią, z którym można się kontaktować listownie na adres: ul. Akademicka 2A, 44-100 Gliwice lub za pośrednictwem poczty elektronicznej: BR@polsl.pl

Inspektor ochrony danych

Administrator powołał inspektora ochrony danych, z którym można się kontaktować we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych listownie na adres: ul. Akademicka 2A, 44-100 Gliwice lub za pośrednictwem poczty elektronicznej: iod@polsl.pl

Cele przetwarzania

Administrator przetwarza dane osobowe w celu rejestracji uczestnictwa oraz organizacji Hackathonu.

Podstawa prawna przetwarzania

Przetwarzanie oparte jest na przesłankach wynikających z art. 6 ust. 1 lit. e. (realizacja zadania leżącego w interesie publicznym) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku 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) oraz przepisach ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce – dot. danych osobowych zawartych w formularzu zgłoszeniowym, a w przypadku wizerunku na art. 6 ust. 1 lit a. – zgoda osoby, której dane dotyczą.

Wycofanie zgody

Zgodę można wycofać w dowolnym momencie wysyłając prośbę e-mailem na adres: rds@polsl.pl, co nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed jej cofnięciem.

Okres przechowywania danych osobowych

Dane osobowe będą przechowywane przez okres wynikający z jednolitego rzeczowego wykazu akt opracowanego na podstawie ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach.

W przypadku danych osobowych przetwarzanych na podstawie zgody, dane osobowe będą przetwarzane jak wyżej lub do momentu cofnięcia zgody.

Odbiorcy danych

Podmioty realizujące zadania publiczne. Dane osobowe, w tym wizerunek uczestników mogą być także udostępniane Partnerom (ORLEN S.A., ORLEN Południe S.A.) biorącym udział przy realizacji Wydarzenia, podmiotom realizującym wsparcie techniczne i organizacyjne w zakresie IT.

Dane osobowe w postaci wizerunku będą udostępnione na stronie internetowej oraz mediach społecznościowych Uczelni i Partnerów wydarzenia.

Prawa związane z przetwarzaniem danych osobowych

Przystępują Pani/Panu następujące prawa związane z przetwarzaniem danych osobowych:

- prawo dostępu do danych osobowych;
- prawo żądania sprostowania danych osobowych, które są nieprawidłowe oraz uzupełnienia niekompletnych danych osobowych;
- prawo żądania usunięcia danych osobowych, jeśli zachodzą przesłanki wynikające z art. 17 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych;
- prawo żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych;
- prawo do przenoszenia danych, jeżeli przetwarzanie odbywa się w sposób zautomatyzowany – w przypadku danych przetwarzanych na podstawie zgody;
- prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;
- prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych.

Informacja o zautomatyzowanym podejmowaniu decyzji

Dane nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.

Ponadto informujemy, że w celu udokumentowania Hackathonu, mogą być wykonywane w jego trakcie fotografie i filmy, które mogą być opublikowane na stronach internetowych i w wydawnictwach należących do Politechniki Śląskiej oraz następujących portalach:

- Facebook – przetwarzający dane na zasadach określonych przez Facebook w polityce prywatności pod adresem: <https://facebook.com/about/privacy>.
- YouTube - przetwarzający dane na zasadach określonych przez YouTube w polityce prywatności pod adresem: https://www.youtube.com/intl/ALL_pl/howyoutubeworks/user-settings/privacy/
- LinkedIn - przetwarzający dane na zasadach określonych przez LinkedIn w polityce prywatności pod adresem: https://pl.linkedin.com/legal/privacy-policy?src=direct%2Fnone&veh=direct%2Fnone&trk=homepage-basic_directory_aboutUrl
- Instagram - przetwarzający dane na zasadach określonych przez Instagram w polityce prywatności pod adresem: <https://www.facebook.com/help/instagram/155833707900388/>
- Twitter - przetwarzający dane na zasadach określonych przez Twitter w polityce prywatności pod adresem: <https://x.com/pl/privacy>
- TikTok - przetwarzający dane na zasadach określonych przez TikTok w polityce prywatności pod adresem: <https://www.tiktok.com/legal/page/eea/privacy-policy/pl>

Kryteria oceny rozwiązań

HACKATHON „CREATON”

26-27.05.2026 r.

1. Innowacyjność rozwiązania (maksymalna liczba pkt. w kryterium - 10 pkt):

Ocenie podlega poziom nowatorstwa projektu, kreatywność zespołu oraz oryginalność podejścia do rozwiązania problemu. Komisja bierze pod uwagę, czy projekt wnosi nową wartość technologiczną, organizacyjną lub społeczną oraz czy wyróżnia się na tle istniejących rozwiązań dostępnych na rynku lub w środowisku akademickim.

2. Wartość technologiczna i poziom techniczny projektu (maksymalna liczba pkt. w kryterium - 10 pkt):

Oceniana będzie jakość zastosowanych technologii, poprawność techniczna rozwiązania, stopień zaawansowania projektu oraz adekwatność wykorzystanych narzędzi i metod. Punktowane będą m.in. architektura rozwiązania, stabilność działania, bezpieczeństwo, skalowalność oraz umiejętność praktycznego wykorzystania wiedzy technicznej.

3. Funkcjonalność i użyteczność rozwiązania (maksymalna liczba pkt. w kryterium - 8 pkt):

Komisja oceni, na ile projekt odpowiada na rzeczywiste potrzeby użytkowników oraz czy proponowane rozwiązanie jest funkcjonalne, intuicyjne i możliwe do praktycznego zastosowania. Istotna będzie również wygoda użytkowania, przejrzystość działania oraz skuteczność realizacji założonych funkcji.

4. Jakość wykonania i prezentacji projektu (maksymalna liczba pkt. w kryterium - 6 pkt):

Ocenie podlega poziom przygotowania projektu, estetyka wykonania, przejrzystość dokumentacji oraz sposób prezentacji rozwiązania przed komisją konkursową. Punktowane będą m.in. jakość demonstracji działania projektu, przygotowanie materiałów prezentacyjnych, logiczna struktura wystąpienia oraz umiejętność jasnego przedstawienia założeń i rezultatów pracy.

5. Potencjał wdrożeniowy i rozwojowy (maksymalna liczba pkt. w kryterium - 6 pkt):

Oceniana będzie możliwość dalszego rozwijania projektu oraz jego potencjalne zastosowanie w praktyce gospodarczej, społecznej lub naukowej. Komisja uwzględni możliwość wdrożenia rozwiązania, skalowania projektu, zainteresowania rynku lub instytucji oraz perspektywy komercjalizacji lub dalszych badań.

6. Współpraca zespołowa i kompetencje prezentacyjne (maksymalna liczba pkt. w kryterium - 5 pkt):

Ocenie podlega sposób współpracy członków zespołu, podział ról, zaangażowanie uczestników oraz umiejętność komunikacji z Komisją konkursową. Punktowane będą również kompetencje prezentacyjne, sposób odpowiadania na pytania Komisji oraz umiejętność uzasadnienia podjętych decyzji projektowych. W tym również ocena „jakości prezentacji” oraz „kompetencji prezentacyjnych” uwzględniająca m.in.: zgodność prezentacji ze wskazaną strukturą pitch-deck - przejrzystość i logika narracji, jasność przedstawienia problemu i rozwiązania, umiejętność przekazania wartości projektu w ograniczonym czasie (do 5 minut), czytelność i jakość materiałów wizualnych.