

REGULAMIN HACKATHON POD PATRONATEM CENTRUM ELEKTROEKOLOGII

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin (dalej „**Regulamin**”) określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie ElektroEkologiczny Hackathon (dalej „**Hackathon**”).
2. Realizatorami Hackathon są:
 - 1) Centrum ElektroEkologii, którego celem jest podejmowanie działań proekologicznych odnośnie postępowania ze zużytym sprzętem elektrycznym i elektronicznym oraz publiczne promowanie treści edukacyjnych w tym zakresie (dalej „**Organizator**”).
 - 2) NEWECONOMY SP. Z O.O. z siedzibą w Warszawie (00-108), ul. Zielna 39, [NIP: 5252755410, KRS: 0000738818], (dalej „**Partner**”).
3. Hackathon odbędzie się w dniu 12 października 2024 r. w **CIC Warsaw, ul. Chmielna 73, 00-801 Warszawa**.
4. Celem Hackathon, jest:
 - 1) zainteresowanie Uczestników problematyką elektrośmieci;
 - 2) edukacja w zakresie działań dotyczących prawidłowego postępowania z elektrośmieciami oraz popularyzacja dobrych praktyk postępowania z elektrośmieciami;
 - 3) rozwój postaw sprzyjających ochronie środowiska;
 - 4) podnoszenie świadomości społecznej w zakresie konieczności działań związanych z prawidłowym gospodarowaniem zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego;
 - 5) promowanie idei zbierania, przetwarzania, recyklingu i innych procesów odzysku oraz unieszkodliwiania zużytego sprzętu, baterii lub akumulatorów.
5. Hackathon adresowany jest do uczniów szkół ponadpodstawowych wszystkich klas. Hackathon jest dwuetapowy i ma charakter otwarty.
6. Zadanie w ramach Hackathon polega na zaprojektowaniu przez zespoły Uczestników (dalej „**Zespół**”) kampanii społecznej, które pomoże zwiększyć wolumen oddawanych elektrośmieci wśród młodzieży (dalej „**Projekt**”).
7. Wszelkie pytania dotyczące niniejszego Regulaminu lub Hackathon prosimy kierować do Koordynatora Hackathon: **Lidia Piekarska**, e-mail: **biuro@centrumelektroekologii.pl**.

§2 ZASADY UCZESTNICTWA W HACKATHON

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnikiem Hackathonie może być uczeń szkoły ponadpodstawowej, w dniu organizacji Hackathonu nie skończył 19 lat, niezależnie od kraju zamieszkania. Uczniowie mogą wykonywać prace wyłącznie w Zespołach (dalej „**Uczestnik**”).
3. W Hackathonie udział weźmie 5 Zespołów (Jury zadecyduje, które zespoły przechodzą do finału) składających się z maksymalnie 4 Uczestników – 4 uczniów. Organizator zastrzega prawo zwiększenia lub ograniczenia liczby Zespołów według własnego uznania.
4. Każdy zespół zobowiązany jest mieć 1 opiekuna (np. nauczyciel, rodzic, opiekun prawny), obecnego podczas finału Hackathonu w Warszawie.
5. Każdy z Zespołów zobowiązany jest przygotować kampanię społeczną, dostosowaną do opisu problemu, o którym mowa w §1 ust. 6 Regulaminu oraz które zostało zawarte w materiałach dostarczonych przez Organizatora.
6. Projekt rozwiązania musi w całości powstać w czasie trwania Hackathonu w okresie wskazanym w harmonogramie wydarzenia.

7. Uczestnicy we własnym zakresie organizują sprzęt komputerowy lub inne narzędzia niezbędne do przedstawienia swojego rozwiązania przed Jury (np. flamastry, kartony, papier) na potrzeby udziału w Hackathonie. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator oraz Partner nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
8. Rozwiązanie stworzone w ramach Hackathonu powinno obejmować autorskie dzieło Zespołu w formie rozwiązania, które nie było dotychczas publikowane, udostępnione w inny sposób oraz nie było zgłoszone w innych konkursach lub wydarzeniach podobnych.

§3 ZGŁOSZENIE

1. Rozpoczęcie naboru zgłoszeń do Hackathonu rozpoczyna się z dniem **02.09.2024** r. i potrwa do dnia **02.10.2024** do godziny **23:59**. Organizator może przedłużyć termin rejestracji, o czym poinformuje na stronie internetowej wydarzenia.
2. Udział w Hackathonie zgłaszać mogą osoby fizyczne w zespołach za pośrednictwem <https://www.centrumelektroekologii.pl/hackathon> lub biuro@centrumelektroekologii.pl.
3. W jednym zespole mogą być uczniowie z maksymalnie dwóch różnych szkół.
4. Zgłoszenie Uczestników do udziału w Hackathonie następuje poprzez: przesłanie wykonanego zadania zgłoszeniowego oraz przesłanie formularza zgłoszeniowego według wzoru stanowiącego Załącznik nr 1 przez formularz on-line udostępniony na stronie <https://www.centrumelektroekologii.pl/hackathon> lub mailowo na adres biuro@centrumelektroekologii.pl wraz z oświadczeniem Uczestnika, że zna Regulamin i akceptuje jego postanowienia.
5. Zadanie zgłoszeniowe polega na przedstawieniu kampanii społecznej w formie max. 2000 znaków, które pomoże zwiększyć liczbę oddawanych elektrośmieci wśród młodzieży. W tym celu Uczestnicy mogą posłużyć się materiałami dodatkowymi, udostępnionymi na stronie <https://www.centrumelektroekologii.pl/hackathon>.
6. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się na udział w Hackathonie.
7. O zakwalifikowaniu Uczestnika do udziału w Hackathonie decyduje Organizator.
8. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.
9. Zakwalifikowani Uczestnicy zostaną o tym fakcie poinformowani drogą mailową lub telefonicznie do dnia 04.10.2024, na dane kontaktowe wskazane w formularzu rekrutacyjnym.
10. Do zgłoszenia Uczestnik zobowiązany jest dołączyć podpisane oświadczenia stanowiące **Załącznik nr 2** (w przypadku, gdy jest niepełnoletni) lub oświadczenia stanowiące **Załącznik nr 3** do regulaminu (w przypadku, gdy jest osobą pełnoletnią).
11. Organizator może zwrócić się do Uczestnika o złożenie wyjaśnień lub dodatkowych informacji związanych ze zgłoszeniem.

§4 PRZEBIEG HACKATHONU

1. Hackathon rozpocznie się dnia 12 października 2024 r. o godzinie 10.00 i zakończy się tego samego dnia około godziny 17.00.
2. Szczegółowy program Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej [<https://www.centrumelektroekologii.pl/hackathon>].
3. Zakwalifikowani Uczestnicy rejestrują swój udział poprzez odznaczenie ich na liście obecności w dniu Hackathonu w godz. 9.00-10.00.
4. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko w ramach jednego Zespołu.
5. Organizator udostępnia Uczestnikom:
 - 1) dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi,

- 2) zasilanie elektryczne,
 - 3) projektor multimedialny wraz z komputerem,
 - 4) dostęp do informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackathonu,
 - 5) catering i napoje.
6. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
 7. Nie jest dopuszczalne wykorzystywanie podczas trwania Hackathonu Projektów przygotowanych przez Uczestników Hackathonu przed rozpoczęciem Hackathonu i wykorzystanych w innych konkursach lub przedsięwzięciach zbliżonych do Hackathonu.
 8. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników i nie może być sprzeczny z prawem powszechnie obowiązującym, zasadami współżycia społecznego oraz nie może naruszać praw osób trzecich.

§4 OCENA PROJEKTÓW

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych Projektów.
2. Oceny Projektów dokonuje jury powołane przez Organizatora, które dokona całościowej oceny Projektów biorących udział w Hackathonie oraz wyłoni zwycięzcę i laureatów Hackathon.
3. W skład Jury konkursu wchodzi eksperci z branży oraz dziedzin pokrewnych wybrani przez Organizatora. Skład Jury zostanie ogłoszony przez Organizatora najpóźniej w dzień Hackathonu.
4. Do zadań Jury należy wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i ewentualnych wyróżnieniach.
5. Po ukończeniu pracy na Projektem, Uczestnicy prezentują Projekt przed Jury. Uczestnicy zaprezentują Projekty w kolejności ustalonej na podstawie losowania przeprowadzonego przez Organizatora. Prezentacja Projektu powinna trwać do 5 minut. Prezentacja powinna zawierać krótkie odpowiedzi na pytania:
 - 1) dla kogo dedykowane jest dane rozwiązanie;
 - 2) jakie problemy rozwiązuje;
 - 3) na jaką potrzebę odpowiada;
 - 4) jakie korzyści dla użytkownika i Organizatora niesie;
 - 5) jakie technologie zostały wykorzystane.
6. Każdy Zespół powinien przedstawić prezentację swojego rozwiązania w dowolnej formie (prezentacja power point, makietą, prototyp aplikacji).
7. Jury dokona oceny Projektów według następujących kryteriów:
 - 1) Innowacyjność/ Oryginalność rozwiązania;
 - 2) Praktyczne zastosowanie/ Wykonanie;
 - 3) Promocja/ Sposób wypromowania projektu;
 - 4) Znaczenie dla branży/ Wartość biznesowa;
 - 5) Sposób prezentacji/ Jasność przekazu.
8. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Jury zastrzega sobie prawo do weryfikacji sposobu powstania Projektu.
9. Po zakończeniu prac Jury sporządzi pisemny protokół, w którym wskazani zostaną zwycięzcy oraz laureaci Hackathonu. Protokół zostanie podpisany, co najmniej przez przewodniczącego Jury.
10. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone przez Organizatora w dniu Hackathonu.
11. Nagrodzeni zostaną Uczestnicy Zespołów, w ten sposób, że:

- 1) I miejsce: 5 Uczestników (do 4 uczniów + opiekun), z których każdy otrzyma nagrodę w postaci zegarka Galaxy Watch (model zostanie podany wkrótce), udziału zespołu w Solve For Tomorrow oraz warsztat z wystąpień publicznych z Rafałem Tondera. Szacowana cena rynkowa każdej z nagród to 1000 zł;
 - 2) II miejsce: 5 Uczestników (do 4 uczniów + opiekun), z których każdy otrzyma nagrodę w postaci słuchawek Galaxy Buds FE. Szacowana cena rynkowa każdej z nagród to 500 zł;
 - 3) III miejsce: 5 Uczestników (do 4 uczniów + opiekun), z których każdy otrzyma nagrodę w postaci zegarka Galaxy Fit. Szacowana cena rynkowa każdej z nagród to 300 zł.
12. Rozstrzygnięcia podejmowane przez Jury są ostateczne i nie podlegają weryfikacji lub zaskarżeniu.
13. Klauzula informacyjna w zakresie danych osobowych:
- 1) dla opiekuna, pełnoletniego uczestnika Hackathon oraz rodzica/opiekuna prawnego niepełnoletniego uczestnika Hackathon stanowi **Załącznik nr 4** do niniejszego Regulaminu;
 - 2) dla Laureatów konkursu stanowi **Załącznik nr 5** do niniejszego Regulaminu.

§5 OCHRONA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

1. Uczestnicy Hackathon z chwilą utrwalenia Projektu w ramach Hackathonu, niezależnie od formy takiego utrwalenia, udzielają Organizatorowi oraz Partnerowi Hackathon nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie i czasowo licencji na wykorzystanie rezultatów pracy na następujących polach eksploatacji:
 - 1) utrwalanie jakąkolwiek techniką i za pomocą wszystkich znanych metod powielania obrazu i dźwięku, w szczególności za pomocą technologii cyfrowych, magnetycznych i optycznych, włączając ich cyfryzację oraz nagrywanie cyfrowe za pomocą dowolnej techniki kodowania i formatu;
 - 2) zwielokrotnianie oraz wytwarzanie egzemplarzy każdą techniką, w tym techniką drukarską, fotograficzną, reprograficzną, zapisu magnetycznego, zapisu optycznego lub jakąkolwiek techniką cyfrową;
 - 3) w zakresie obrotu egzemplarzami – wprowadzenie do obrotu egzemplarzy wytworzonych zgodnie z pkt 1 i 2 powyżej;
 - 4) publiczne udostępnianie wersji elektronicznej Projektu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym;
 - 5) publicznej prezentacji Projektu;
 - 6) wykorzystanie pracy (w całości lub/i fragmencie) do celów naukowych i edukacyjnych w ramach realizacji misji edukacyjnej Organizatora, w tym prezentowanie prac konkursowych w prasie, telewizji;
 - 7) wprowadzanie do pamięci komputera (w tym pamięci operacyjnej), sieci komputerowej, mobilnej lub multimedialnej, umieszczanie w bazach danych;
 - 8) rozpowszechnianie, publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie, nadawanie, reemitowanie, transmitowanie za pośrednictwem dowolnej metody, w tym przy wykorzystaniu w zakresie publikacji i udostępnienia sieci Internet, w szczególności serwisów i mediów społecznościowych (np. Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn);
 - 9) sporządzanie wersji obcojęzycznych oraz wykorzystanie Pracy konkursowej w całości lub jako fragmentu materiałów przy tworzeniu utworów zależnych na wskazanych w niniejszym Regulaminie polach eksploatacji.
2. Uczestnik Hackathon oświadcza, że posiada pełnię praw autorskich do przedstawionych w ramach Projektu rezultatów oraz nie narusza praw osób trzecich.

3. W wypadku zgłoszenia przez Zespół Projektu, co do której wystąpi podejrzenie naruszenia prawa autorskiego (np. plagiat) lub innych praw, udział Zespołu (każdego z jego Uczestników) zostanie zawieszony do czasu wyjaśnienia przez Organizatora okoliczności sprawy. W przypadku potwierdzenia przez Organizatora naruszenia, Organizator ma prawo wykluczyć Zespół/Uczestnika z udziału w Hackathon.
4. W przypadku, gdy uczestnikiem Hackathon jest osoba niepełnoletnia, zgodę na udzielenie licencji, o której mowa w ust. 1 oraz przeniesienie autorskich praw majątkowych, o których mowa w ust. 2 wyrażają rodzice/opiekunowie prawni.

§6 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w niniejszym Regulaminie w każdym czasie. Dokonane zmiany stają się obowiązujące po opublikowaniu ich na stronie internetowej Organizatora (Hackathonu).
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
3. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
4. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnik zobowiązuje się do stosowania Regulaminu, zrzekając się wszelkich roszczeń wobec Organizatora.
5. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa powszechnie obowiązującego lub ogólnie przyjętych zasad współżycia społecznego w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.
6. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.
7. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów udziału w Hackathonie, ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
8. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
9. Uczestnik odpowiada za szkody, jakie wyrządził w obiekcie w trakcie trwania Hackathonu.
10. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem mają zastosowanie przepisy prawa powszechnie obowiązującego.
11. Wszelkie informacje o Hackathon znajdują się na stronie internetowej: [<https://www.centrumelektroekologii.pl/hackathon>].
12. **Załączniki nr 1 – 5** stanowią integralną część niniejszego Regulaminu.

ZAŁĄCZNIK NR 1 – FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY

ZGŁOSZENIE DO HACKATHON POD PATRONATEM CENTRUM ELEKTROEKOLOGII

L. p.	Imię i nazwisko, wiek ucznia/ uczniów	Klasa	Rok szkolny	Imię i nazwisko nauczyciela	Telefon i adres mailowy nauczyciela	Nazwa i adres szkoły
1.						
2.						
3.						
4.						

Oświadczam, że zapoznałem/-łam się z treścią Regulaminu Hackathon organizowanego przez Centrum ElektroEkologii z siedzibą w Warszawie w dniu 12 października 2024 r., a także akceptuję jego treść.

Wyrażam zgodę na nieodpłatne rozpowszechnianie mojego wizerunku zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w jakiegokolwiek formie w materiale zdjęciowym, zarejestrowanym w związku z Hackathonem, w celu zamieszczenia relacji z Hackathon na stronach internetowych Organizatora oraz Partnera, w tym w ich mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych.

TAK

NIE

(miejsowość, data)

(czytelny podpis nauczyciela/opiekuna merytorycznego)

ZAŁĄCZNIK NR 2 – OŚWIADCZENIE OPIEKUNA

Oświadczenie rodzica/opiekuna prawnego niepełnoletniego uczestnika Hackathon

Imię i nazwisko dziecka: _____

Wiek dziecka: _____

Wyrażam zgodę na udział _____

(imię i nazwisko dziecka)

w Hackathon organizowanym przez Centrum ElektroEkologii z siedzibą w Warszawie, w dniu 12 października 2024 r.

Oświadczam, że zapoznałam/-łem się z treścią Regulaminu Hackathon i w pełni akceptuję jego treść.

Wyrażam zgodę na nieodpłatne rozpowszechnianie wizerunku dziecka zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w jakiejkolwiek formie w materiale zdjęciowym, zarejestrowanym w związku z Hackathon, w celu zamieszczenia relacji z Hackathon na stronach internetowych Organizatora oraz Partnera, w tym w ich mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych.

TAK

NIE

(miejscowość, data)

(czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego)

ZAŁĄCZNIK NR 3 – OŚWIADCZENIE UCZESTNIKA

Oświadczenie pełnoletniego uczestnika Hackathon

Imię i nazwisko: _____

Oświadczam, że zapoznałem/-łam się z treścią Regulaminu Hackathon organizowanym przez Centrum ElektroEkologii z siedzibą w Warszawie, w dniu 12 października 2024 r., a także akceptuję jego treść.

Wyrażam zgodę na nieodpłatne rozpowszechnianie mojego wizerunku zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w jakiegokolwiek formie w materiale zdjęciowym, zarejestrowanym w związku z Hackathon, w celu zamieszczenia relacji z Hackathon na stronach internetowych Organizatora oraz Partnera, w tym w ich mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych.

TAK

NIE

(miejscowość, data)

(czytelny podpis Uczestnika)

ZAŁĄCZNIK NR 4 – KLAUZULA INFORMACYJNA DLA OPIEKUNA

Pozyskane dane osobowe przetwarzane będą w celach :

- 1) organizacji i udziału w Hackathon organizowanym przez Centrum ElektroEkologii z siedzibą w Warszawie;
- 2) publikacji danych osobowych Uczestnika Hackathon, a w przypadku wyrażenia zgody również jego wizerunku w celu zamieszczenia relacji z przebiegu Hackathon na stronach internetowych Organizatora i Partnera, a także ich mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych;
- 3) publikacji danych osobowych Uczestnika Hackathon przez Organizatora lub Partnera, w tym prezentowania Projektu w prasie, telewizji, na stronach internetowych organizatora, mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych organizatora.

Podstawą prawną przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. a (zgoda w zakresie wizerunku uczestnika Hackathon zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych), lit. b (przetwarzanie niezbędne do wykonania umowy – Regulaminu Hackathon), rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 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) (Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1) - dalej RODO.

Administratorem Pani/Pana/dziecka danych osobowych jest NEWECONOMY SP. Z O.O. z siedzibą w Warszawie (00-108), ul. Zielna 39, [NIP: 5252755410, KRS: 0000738818]. Administrator danych osobowych zapewni odpowiednie technologiczne, fizyczne, administracyjne i proceduralne środki ochrony danych, w celu ochrony i zapewnienia poufności, poprawności i dostępności przetwarzanych danych osobowych, jak również ochrony przed nieuprawnionym wykorzystaniem lub nieuprawnionym dostępem do danych osobowych oraz ochrony przed naruszeniem bezpieczeństwa danych osobowych.

Odbiorcami danych osobowych mogą być upoważnione przez Administratora danych podmioty oraz podmioty, które mają prawo do wglądu na mocy odrębnych przepisów prawa.

Pani/Pana/dziecka dane osobowe będą przetwarzane przez czas niezbędny do przeprowadzenia Hackathon oraz do momentu zakończenia publikacji na stronach internetowych organizatora, mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych Organizatora lub Partnera, a następnie w związku z realizacją obowiązku archiwizacyjnego.

Posiada Pani/Pan prawo dostępu do treści danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, prawo przenoszenia danych.

Ma Pani/Pan prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie tych danych osobowych narusza przepisy RODO.

W każdej chwili przysługuje Pani/Panu prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie w jakim przetwarzanie odbywało się na podstawie zgody. Cofnięcie zgody nie będzie wpływać na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie Pani/Pana zgody przed jej wycofaniem.

W sprawach dotyczących ochrony danych osobowych, powinien Pani/Pan skontaktować drogą elektroniczną pod adresem e-mail: rodo@neweconomy.pl lub adres spółki wskazany powyżej.

ZAŁĄCZNIK NR 5 – KLAUZULA INFORMACYJNA DLA LAUREATA

Pozyskane Pani/Pana dane osobowe przetwarzane będą w celach:

- 1) wręczenia nagród w ramach Hackathon organizowanym przez Centrum ElektroEkologii z siedzibą w Warszawie;
- 2) publikacji listy laureatów na oficjalnej stronie internetowej Organizatora/Partnera.

Podstawą prawną przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. a (zgoda w zakresie wizerunku uczestnika Hackathon zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych), lit. b (przetwarzanie niezbędne do wykonania umowy – Regulaminu Hackathon), rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 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) (Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1) - dalej RODO.

Administratorem Pani/Pana/dziecka danych osobowych jest NEWECONOMY SP. Z O.O. z siedzibą w Warszawie (00-108), ul. Zielna 39, [NIP: 5252755410, KRS: 0000738818]. Administrator danych osobowych zapewni odpowiednie technologiczne, fizyczne, administracyjne i proceduralne środki ochrony danych, w celu ochrony i zapewnienia poufności, poprawności i dostępności przetwarzanych danych osobowych, jak również ochrony przed nieuprawnionym wykorzystaniem lub nieuprawnionym dostępem do danych osobowych oraz ochrony przed naruszeniem bezpieczeństwa danych osobowych.

Odbiorcami danych osobowych mogą być upoważnione przez Administratora danych podmioty oraz podmioty, które mają prawo do wglądu na mocy odrębnych przepisów prawa.

Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane przez czas niezbędny do przeprowadzenia Hackathon, a w przypadku laureata również do momentu zakończenia publikacji na stronach internetowych organizatora, mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych organizatora, a następnie w związku z realizacją obowiązku archiwizacyjnego.

Posiada Pani/Pan prawo dostępu do treści danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, prawo przenoszenia danych.

Ma Pani/Pan prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy RODO.

W każdej chwili przysługuje Pani/Panu prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie w jakim przetwarzanie odbywało się na podstawie zgody. Cofnięcie zgody nie będzie wpływać na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie Pani/Pana zgody przed jej wycofaniem.

W sprawach dotyczących ochrony danych osobowych, powinien Pani/Pan skontaktować drogą elektroniczną pod adresem e-mail: rodo@neweconomy.pl lub adres spółki wskazany powyżej.