

# Pravidla soutěže Hackathon Královéhradeckého kraje 2023

## Soutěže o nejlepší návrh open datové aplikace

### 1. Pořadatel, spolupořadatelé, partneři

1. 1. Pořadatelem soutěže je Královéhradecký kraj, IČO: 70889546
1. 2. Spolupořadatelem soutěže je Centrum investic, rozvoje a inovací, IČO: 71218840
1. 3. Spolupořadatelem soutěže je Univerzita Hradec Králové, IČO: 62690094
1. 4. Partnerem soutěže je firma Quadiant Technologies Czech s.r.o., IČO: 25291939
1. 5. Partnerem soutěže je firma IQRF Alliance z.s., IČO: 06656188
1. 6. Partnerem soutěže je firma IQRF Tech s.r.o., IČO: 06317375
1. 7. Partnerem soutěže je firma MICRORISC s.r.o., IČO: 25921681
1. 8. Partnerem soutěže je firma Unicorn Systems a.s., IČO: 25110853
1. 9. Partnerem soutěže je firma GIST, s.r.o., IČO: 60916851

### 2. Užívané pojmy

2.1. Slova uvedená velkým písmenem mají pro účel soutěže dále uvedený význam:

**Aplikace:** veřejně dostupná softwarová aplikace, pro tuto soutěž webová.  
**Soutěžící:** fyzické osoby v týmech v počtu od 2 do 4 osob, které splňují podmínky účasti v soutěži. Podmínkou soutěže je, že soutěžící bude student střední školy (gymnázium, střední odborná škola a střední odborné učiliště), konzervatoře, vyšší odborné školy nebo vysoké školy. Je potřeba se prokázat studentským průkazem nebo potvrzením školy při zahájení soutěže dne 19. 10. 2023. Z účasti jsou vyloučeny osoby v pracovním či obdobném vztahu s partnery soutěže.

**Výherce:** soutěžící v týmech, kteří se dle rozhodnutí poroty umístí na 1. místě, 2. a 3. místě.

**Cena:** Výherce (tým) na 1. místě obdrží 20 000 Kč, výherce (tým) na 2. místě obdrží 10 000 Kč, výherce (tým) na 3. místě obdrží 5 000 Kč.

**Otevřená data:** data, která jsou dostupná na internetu ve strojově čitelné podobě, jejichž podmínky užití umožňují je volně využívat, a to včetně různých softwarových aplikací. Jsou zpřístupněna způsobem, který jejich využití neklade zbytečné technické či jiné překážky.

**Open – Source:** software, poskytnutý s otevřeným zdrojovým kódem a s licencí specifikující, jaká práva k otevřenému kódu získá jeho uživatel, a jak s ním může nakládat. Zdrojový kód, licence a základní dokumentace popisující software musejí být dostupné na veřejné webové stránce nebo na veřejně dostupném softwarovém repozitáři jako je například softwarová platforma GitHub.

**Odborný garant (mentor)** – zajišťuje odbornou a technickou kompetentnost soutěže. Je k dispozici všem týmům, a to v průběhu programování. Svými podněty pomáhá soutěžícím k odevzdání kvalitního výstupu.

**Porota:** skupina hodnotitelů návrhů aplikací, přihlášených do soutěže. Členy poroty soutěže vybírá a jmenuje pořadatel soutěže na základě odbornosti a s přihlédnutím k možnému střetu zájmů při hodnocení příspěvků. Členství v porotě soutěže je čestné a není nijak honorováno.

### 3. Účel a smysl soutěže

**3.1.** Účelem je podporovat vznik návrhů aplikací využívajících otevřená data a open-source. Smyslem soutěže je rozvoj a zkvalitnění služeb pro společnost a zviditelnění přínosu otevřených dat a open-source.

**3.2.** Soutěž je založena na výběru nejlepších návrhů aplikací porotou dle stanovených kritérií (určených v čl. 6 těchto pravidel).

### 4. Časový rámec soutěže

**4.1.** Soutěž se uskuteční 19. 10. 2023 v době od 8:00 hod. – 20:30 hod. na Fakultě informatiky a managementu Univerzity Hradec Králové, na adrese Hradecká 1249/6 v Hradci Králové v budově J, místnosti J1 – Aula FIM (II. nadzemní podlaží). Detailní harmonogram soutěže je uveden v Příloze č.1 k těmto Pravidlům.

**4.2.** Oficiální přihlášení do soutěže je stanoveno od 08:00 hod. dne 12. 09. 2023 do 23:59 hod. dne 12. 10. 2023 přes registrační formulář. Maximální počet soutěžících je 60 osob, a to v pořadí chronologicky podle okamžiku nejstaršího přihlášení po nejnovější přihlášení. Do registračního formuláře se přihlašují celé týmy. Soutěžit se bude v týmech v počtu od 2 do 4 soutěžících. Při registraci celého týmu je třeba uvést vedoucího týmu. Stanovuje se maximální počet jedné registrace na soutěžícího a na tým. Soutěžící budou používat počítače a vybavení v místě konání, přičemž mohou používat i vlastní počítače a další hardwarové vybavení při dodržování zásad kyberbezpečnosti. Připojení na internet (wifi) zabezpečí po celou dobu trvání soutěže spolupořadatel (Univerzita Hradec Králové). Soutěžící nejsou oprávněni po dobu trvání soutěže vynášet z místa konání soutěže žádné hardwarové vybavení využívané pro řešení zadání soutěže. Účastníci jsou povinni pracovat na řešení zadání výlučně v prostorách k tomu určených v místě konání soutěže pořadatelem. Pro odborné konzultace budou pro všechny týmy k dispozici mentoři, kteří budou poskytovat konzultace napříč týmy během celé soutěže. Konzultační oblast každého mentora bude představena na úvodu soutěže.

**4.3.** Slavnostní vyhlášení výsledků soutěže a zveřejnění jmen výherců proběhne 19. 10. 2023 ve 20:15 hod. Pokud se výherci nebudou moci zúčastnit slavnostního vyhlášení, budou o výsledcích soutěže informováni prostřednictvím e-mailu. Výherci bude vyplacena cena na základě schválení příslušného orgánu pořadatele (a na základě podepsání příslušné smlouvy) do 60 dnů ode dne vyhlášení výsledků soutěže, a to na bankovní účet, který uvede pořadatel soutěže vedoucí týmu v registračním formuláři při oficiálním přihlášení do soutěže.

**4.4.** Všechny výše uvedené výhry budou náležet společně všem členům příslušného týmu, avšak pořadatel uzavře příslušnou smlouvu pouze s vedoucím týmu a zašle uvedené výhry na bankovní účet určený vedoucím týmu. Následně bude povinností vedoucího týmu se vypořádat s ostatními členy týmu. Pořadatel neodpovídá za vypořádání vzájemných vztahů mezi členy týmu ani za řádné splnění daňových a obdobných povinností souvisejících se získáním výhry na straně členů týmu.

**4.5.** Výhry nejsou právně vymahatelné ani přenositelné. Vymáhání účasti v soutěži nebo výhry soudní cestou je vyloučeno.

### 5. Podmínky účasti pro soutěžící a parametry návrhu aplikace

**5.1.** Soutěžící se přihlásí do soutěže vyplněním registračního formuláře, který nalezne na stránkách <http://www.datakhk.cz/pages/hackathony> od 08:00 hod. dne 12. 09. 2023 do 12. 10. 2023 23:59 hod.

Podmínkou soutěže je, že soutěžící bude svéprávný student střední školy (gymnázium, střední odborná škola a střední odborné učiliště), konzervatoře, vyšší odborné školy nebo vysoké školy. Je potřeba se prokázat studentským průkazem nebo potvrzením školy při zahájení soutěže dne 19. 10. 2023.

**5.2.** Návrh webová aplikace pro zařazení do soutěže musí splňovat tyto podmínky:

- Musí být v českém jazyce. K řešení je dovoleno použít libovolný programovací jazyk.
- Musí použít otevřená data. Aspoň část funkcionality musí být postavena na otevřených datech nebo sama otevřená data publikovat (pokud návrh aplikace není postaven na otevřených datech, musí soutěžící alespoň část použitých dat publikovat jako otevřená data, a to na stejném místě, jako je

umístěn návrh aplikace, popř. v návrhu aplikace uvést hypertextový odkaz na jejich umístění). Pokud bude návrh aplikace využívat data, která nejsou ve formátu otevřených dat, musí se jednat o data veřejně dostupná, která lze pro účely aplikace legálně využít, a jejichž podmínky užití umožňují soutěžícímu legálně publikovat alespoň část používaných dat jako otevřená data. Vždy se musí jednat o data, která jsou veřejně dostupná široké veřejnosti, což je jednou za základních podmínek soutěže.

c) Musí splňovat znaky autorského díla dle zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, ve znění pozdějších předpisů. Celé dílo (včetně jakékoli jeho části) všech soutěžících pak bude možné neomezeně užívat (ve smyslu způsobů užití včetně jeho změny, časového vymezení a prostorového vymezení) v souladu s tzv. volnou licencí (GNU Public Domain, Open Data Commons Open Database Licence, open source apod.)

**5.3.** Zdrojové kódy návrhů webové aplikace budou veřejně dostupné pro další využití zdarma na GitHub účtu Královéhradeckého kraje <https://github.com/krhk>, který je otevřen pro tuto soutěž. Zdrojové kódy včetně náhledů návrhů aplikací budou pořadateli předány ve formátu .pptx nebo .pdf na flash disk pořadatele, a to ihned po ukončení odpolední části programování. Bez odevzdání výše uvedených zdrojových kódů a náhledu návrhu aplikace nemohou soutěžní týmy prezentovat výsledky svojí práce před porotou.

**5.4.** Pořadatel a odborný garant vyhodnotí návrhy aplikací, zda splňují pravidla soutěže. Pořadatel si vyhrazuje právo návrhy aplikací, které pravidla soutěže nesplňují, vyloučit.

**5.5.** Otevřená data Královéhradeckého kraje jsou dostupná na <https://www.datakhk.cz/search>. Dostupné sady otevřených dat jsou tematicky rozděleny do těchto sekcí: Ekonomika a trh práce, Investice kraje, IZS a bezpečnost, Kraj a dotace, Kultura a cestovní ruch, Lidé a sociální služby, Obce, Školství a výzkum, Veřejná doprava a silnice, Zdravotnictví a zdraví a Životní prostředí.

**5.6.** Pořadatel si vyhrazuje právo kdykoliv změnit pravidla soutěže či soutěž úplně zrušit bez udání důvodu.

## 6. Hodnocení

**6.1.** Porota bude v hodnocení návrhů aplikací sledovat tato rámcová kritéria:

- a) **funkčnost** – do jaké míry je návrh aplikace funkční a ovladatelný, do jaké míry je uživatelské rozhraní intuitivní a přehledné a do jaké míry funguje návrh aplikace tak, jak od ní uživatel očekává;
- b) **kvalita** – jak moc byl návrh aplikace v soutěži technicky rozpracován, míra dokončení, stav rozpracovanosti, časová náročnost práce a její kvalita a rozsah;
- c) **využití pro Královéhradecký kraj** – vhodnost využití návrhu aplikace pro Královéhradecký kraj;
- d) **využití pro veřejnost** – využití návrhu aplikace pro širokou veřejnost, užitečnost a vhodnost pro širokou veřejnost, posouzení jedinečnosti návrhu aplikace.

**6.2.** Hodnocení aplikací je dvoukolové a provádí jej porota. Po ukončení programování předvedou týmy funkčnost vytvořeného návrhu aplikace porotě. Prezentace bude probíhat formou ukázky fungování návrhu aplikace, na což bude mít soutěžní tým jednotný časový limit 5 minut. Prezentace jednotlivých týmů bude probíhat podle čísla týmu (od čísla 1), které bude přiděleno při registraci. V prvním kole každý člen poroty individuálním hlasováním ohodnotí daný návrh aplikace z hlediska splnění výše uvedených 4 kritérií. Každé kritérium porotce ohodnotí v bodovém rozmezí 0 až 5 bodů, tedy návrh aplikace může v prvním kole hodnocení soutěže získat maximálně počet 20 bodů. Na základě tohoto bodového hodnocení bude sestaven seznam návrhů aplikací, které se v pořadí umístily na prvních šesti místech z hlediska počtu udělených bodů v prvním kole hodnocení soutěže. Ve druhém kole porota na základě rozhodnutí většiny přítomných členů poroty vybere ze seznamu šesti nejlepších návrhů aplikací z prvního kola výherce na 1. místě, 2. místě a 3. místě.

## 7. Souhlasy a prohlášení soutěžícího

**7.1.** Odesláním oficiální přihlášky přes registrační formulář soutěžící prohlašuje, že souhlasí s těmito pravidly soutěže a zavazuje se je plně dodržovat. Pořadatel si vyhrazuje právo vyloučit z účasti na soutěži kteréhokoliv ze soutěžících, u kterého má za to, že svým jednáním porušuje pravidla soutěže, a to s okamžitou platností. V takovém případě budou členové týmu takto vyloučeného soutěžícího

oprávnění pokračovat v soutěži bez tohoto vyloučeného soutěžícího (za předpokladu, že v týmu zůstanou alespoň 2 soutěžící).

Zároveň soutěžící souhlasí s tím, že zdrojové kódy návrhů aplikací, vizualizace a náhledy návrhů aplikací vzniklých při soutěži jsou majetkem pořadatele. Pořadatel je zveřejní na svém GitHub profilu, popřípadě na webové stránce soutěže a pořadatele.

**7.2.** Odesláním oficiální přihlášky přes registrační formulář soutěžící bere na vědomí, že pro účely organizace soutěže bude pořadatel zpracovávat jeho e-mailovou adresu a jméno a příjmení, rok narození, název školy, tedy údaje potřebné k organizaci soutěže, které pořadateli poskytne.

**7.3.** Soutěžící soutěže se zavazuje v místě publikace aplikace uvést hypertextový odkaz na otevřená data, na základě kterých byla aplikace vytvořena, popř. otevřená data na tomto místě publikovat.

**7.4.** Pořadatel si vyhrazuje právo na uveřejnění fotografie výherce včetně jeho jména a příjmení a zveřejnění jména organizace, jména a příjmení zástupce organizace a sídla organizace na sociálních sítích, médiích, na stránkách [www.kr-kralovehradecky.cz](http://www.kr-kralovehradecky.cz) a na stránkách Datového portálu Královéhradeckého kraje <https://www.datakhk.cz/pages/hackathony> Pořadatel si vyhrazuje právo průběh celé soutěže zdokumentovat (fotografie) a prezentovat na webových stránkách soutěže a pořadatele (na Datovém portálu Královéhradeckého kraje Data KHK).

## **8. Závěrečná ustanovení**

**8.1.** V případě, že počet přihlášených návrhů aplikací je příliš nízký nebo kvalita návrhů aplikací nedosahuje výjimečné úrovně, má pořadatel právo cenu neudělit.

**8.2.** Pořadatel si vyhrazuje právo vyřadit návrh aplikace ze soutěže a zpětně odebrat titul z důvodu, že návrh aplikace neoprávněně zasahuje do cizích práv.

**8.3.** Soutěžící nese plnou odpovědnost za svůj návrh aplikace. Pořadatel, porota ani žádný z jejích členů nepřebírá odpovědnost za návrh aplikace v žádném rozsahu. Pořadatel, porota ani žádný z jejích členů neodpovídá za škodu, jinou formu újmy ani za porušení zákona způsobené návrhy aplikací či jiným jednáním soutěžícího.

**8.4.** Soutěžící se zavazuje, že bude dodržovat právní předpisy České republiky a dále veškeré podmínky užití jakéhokoli softwaru, zařízení nebo prostředku, který soutěžící využije v rámci soutěže. Soutěžící dále prohlašuje, že bude jednat v souladu s dobrými mravy a takovým způsobem, aby svým jednáním neporušil žádná práva třetích osob. V případě, že dojde během této soutěže ze strany soutěžících k pokusu nebo k uskutečnění narušení tzv. kybernetické bezpečnosti či ke kybernetickému útoku na softwarové vybavení poskytnuté Univerzitou Hradec Králové či dalšími subjekty, nese za tuto skutečnost veškerou odpovědnost příslušný soutěžící včetně případné trestněprávní odpovědnosti ve smyslu § 230 zákona č. 40/2009 Sb., trestní zákoník, v platné znění (*Neoprávněný přístup k počítačovému systému a neoprávněný zásah do počítačového systému nebo nosiče informací*) či náhrady škody. V takovém případě je pořadatel oprávněn k součinnosti s příslušnými orgány činnými v trestním řízení.

**8.5.** Soutěžící prohlašuje, že je držitelem (autorem) případně vykonavatelem všech majetkových a jiných práv autora autorského díla, a že je oprávněn poskytnout pořadateli oprávnění k užití díla jako autorského díla.

**8.6.** Soutěžící zodpovídá za to, že na dílu nebudou váznout žádná práva třetích osob bránící v budoucnu pořadateli či hlavnímu partnerovi (a dalším partnerům) k užití díla a k výkonu jeho práv.

**8.7.** V případě, že v průběhu či po skončení soutěžení vznikne nutnost uzavření licenční smlouvy, zavazuje se soutěžící uzavřít s pořadatelem jím předložený návrh na uzavření licenční smlouvy k autorskému dílu, a to bez zbytečného odkladu poté, co bude pořadatelem vyzván k jejímu uzavření.

**8.8.** Pořadatel zajišťuje po dobu konání soutěže oběd a drobné občerstvení.

## INFORMACE O ZPRACOVÁNÍ OSOBNÍCH ÚDAJŮ

Královéhradecký kraj, IČO: 70889546, Pivovarské náměstí 1245, Hradec Králové, (dále jen „pořadatel“) zpracovává jako správce osobní údaje soutěžících soutěže Hackathon Královéhradeckého kraje 2023 v následujícím rozsahu a pro níže uvedené účely:

### Účel zpracování

Registrace soutěžícího do soutěže a vyhodnocení soutěže Hackathon Královéhradeckého kraje 2023 a plnění práv a povinností vyplývajících z pravidel soutěže v souvislosti s účastí soutěžícího v soutěži.

### Rozsah zpracovávaných údajů

Identifikační údaje, kontaktní údaje, fotografie

### Doba zpracování

Osobní údaje pro tento účel jsou zpracovávány na základě registrace do soutěže, a to po dobu trvání soutěže a následně na základě oprávněného zájmu po dobu nutnou k ochraně práv pořadatele v souvislosti se soutěží, tj. po dobu 3 let od ukončení soutěže, které se soutěžící zúčastnil.

### Účel zpracování

Prezentace výsledků soutěže Hackathon Královéhradeckého kraje 2023, které se soutěžící zúčastnil, v médiích a reklamních materiálech.

### Rozsah zpracovávaných údajů

Identifikační údaje, podobizna a případně obrazové či zvukové záznamy.

### Doba zpracování

Osobní údaje pro tento účel zpracovává pořadatel na základě souhlasu se zpracováním osobních údajů, a to po dobu 3 let nebo do doby odvolání souhlasu.

Souhlas se zpracováním osobních údajů může být kdykoliv odvolán, zákonnost zpracování osobních údajů před odvoláním souhlasu tím však nebude dotčena.

V souvislosti se zpracováním osobních údajů bere soutěžící soutěže na vědomí, že má následující práva:

- právo na přístup k osobním údajům,
- právo na opravu nepřesných či neúplných osobních údajů,
- právo na výmaz údajů,
- právo na přenositelnost údajů,
- právo žádat omezení zpracování,
- právo podat stížnost orgánu dohledu (Úřad pro ochranu osobních údajů). Více informací naleznete na [www.uoou.cz](http://www.uoou.cz),
- právo vznést námitku proti zpracování z důvodů týkajících se jeho konkrétní situace.

Soutěžící soutěže může výkon svých práv žádat prostřednictvím zaslání žádosti na adresu pořadatele.

### Příloha č. 1: Harmonogram soutěže

- 8:00 – 8:30 registrace týmů
- 8:30 – 9:00 zahájení
- 9:00 – 12:00 programování
- 12:00 – 12:30 oběd
- 12:30 – 18:00 programování
- 18:00 – 18:15 odevzdání prezentací a zdrojových kódů
- 18:15 – 19:45 prezentace návrhů aplikací
- 19:45 – 20:15 diskuze a hodnocení poroty
- 20:15 – 20:30 vyhlášení výsledků