

## **PRAVILNIK PMI HAKATONA „Hacktivate“**

Hakaton „Hacktivate“ (dalje: “Hakaton”) je prilika za sve koji žele da u roku od 48h sa svojim timom kreiraju inovativno softversko rešenje, u vidu web ili mobilne aplikacije koja bi predstavljala novi model aktivacije zaposlenih u kompaniji Philip Morris i tako odgovore na izazov koji je formulisan na sledeći način:

**Kako možemo da dizajniramo efikasan program za aktivaciju zaposlenih i motivišemo ih da preuzmu značajniju ulogu u širenju svesti o boljim alternativama kako bi odgovorili na potrebe svojih korisnika, tako da zajedno doprinesemo ostvarivanju globalne Philip Morris vizije - kreiranju sveta bez duvanskog dima?**

Hakaton je program u kome postoje određena pravila koja će nam pomoći da svi timovi imaju fer tretman i podjednake šanse za uspeh.

Kako bismo svi uživali u ovom događaju i kako bi nam Hakaton prošao bez neprijatnih situacija, molimo vas da pročitate sledeća pravila koja će se primenjivati na sve učesnike Hakatona. Pravila važe od trenutka prijavljivanja za učešće u Hakatonu preko internet stranice <http://www.hacktivate.rs> i obavezujuća su za sve prijavljene i odabrane timove.

**Prijavom za učešće u Hakatonu preko pomenute internet stranice, sva prijavljena lica potvrđuju da su pročitala ova Pravila, da su sa njima saglasna i da ih prihvataju u potpunosti kao pravno obavezujuća.**

Organizatori Hakatona su Philip Morris Operations a.d. i ICT Hub d.o.o. (dalje: “Organizatori”).

1. U Hakatonu može da učestvuje najviše 10 timova sastavljenih od po četiri stalna člana i jednog rezervnog člana tima koji su državljani Republike Srbije. U slučaju prijave više od deset timova za učešće u Hakatonu, Organizatori zadržavaju diskreciono pravo da od svih prijavljenih timova odaberu maksimum 10 timova za učešće, koji ispunjavaju kriterijume definisane u ovom pravilniku.

**Kriterijumi koji predstavljaju obavezni uslov za učešće na hakatonu su:** minimum jedan član tima ima dokazano prethodno iskustvo u programiranju – stvaranju softvera i/ili digitalnih rešenja, minimum jedan član tima ima dokazano prethodno iskustvo u razvoju proizvoda i/ili usluga. Prijavljeni tim je obavezan da obezbedi i jednog rezervnog člana tima koji će zameniti člana koji opravdano nije u mogućnosti da prisustvuje Hakatonu. U trenutku kada Hakaton počne više ne postoji mogućnost za izmenu osnovnog tima.

**Kriterijumi koje je poželjno da timovi ispunjavaju su:** član/članovi tima imaju iskustva u UX/UI dizajnu, članovi tima su prethodno radili zajedno na dizajnu/razvoju rešenja, proizvoda ili usluge.

**Pravo učešća na Hakatonu nemaju:** Bivši ili sadašnji zaposleni kompanije Philip Morris u Srbiji, poslovni partneri i saradnici koji posluju sa kompanijom Philip Morris u Srbiji i sva ostala angažovana lica od strane kompanije Philip Morris u Srbiji.

2. Prijavljivanje timova za učešće u Hakatonu traje **od petka 14.02.2020. do petka 06.03.2020. (23:59:59)**. Prilikom prijavljivanja, neophodno je navesti sve članove tima.

**Proces selekcije je sledeći:** nakon popunjavanja prijavnog formulara, Organizatori vrše inicijalnu selekciju na osnovu navedenih kriterijuma, analize podataka iznetih u prijavi i verifikaciji istih. Organizatori zadržavaju pravo da po potrebi zatraže dodatne informacije ili pojašnjenja odgovora navedenih u prijavnom formularu, da bi kontaktirali timove koji će učestvovati u samom Hakatonu.

3. Hakaton će se održati u prostorijama ICT Hub-a, na adresi Kralja Milana 10 u Beogradu, u **periodu od 13.03.2020. sa početkom u 18:00 časova do 15.03.2020. do 20:00 časova**;
4. Cilj Hakatona je izrada softverskog rešenja (dalje: "Rešenje") od strane timova koje odgovara zadatoj temi. Rešenje tima mora biti **u okviru zadate teme** koja će biti najavljena na samom početku Hakatona (**petak 13.03.2020. u 19h**). Preporučujemo da pre razvoja Rešenja, **ideju o razvoju rešenja validirate sa dostupnim mentorima**, koji će vam biti „*reality check*“ za to da li Rešenje koje razvijate ima poslovnog smisla. Mentori će biti dostupni u petak uveče, kao i u subotu i nedelju (precizna satnica dostupnosti mentora će biti objavljena na početku Hakatona).
5. Članovima tima je dozvoljeno da napuste prostorije ICT Hub-a za vreme trajanja Hakatona, ali je obavezno da se u svakom trenutku trajanja Hakatona u ICT Hub-u, (uključujući i park ispred ICT Hub-a u kojem je dozvoljeno raditi na rešenju) **nalazi najmanje jedan član tima**. U slučaju nepoštovanja ove odredbe računat će se da je tim odustao od takmičenja.
6. Neophodno je da svi takmičari koriste lične računare kako bi učestvovali na Hakatonu.
7. Svi delovi kôda Rešenja i kôd kao celina, kao i dizajn, kreativno-umetnički elementi, muzika, *SFX* i sve u vezi sa Rešenjem mora biti napravljeno za vreme trajanja Hakatona. Jedini izuzetak biće materijali otvoreni za javnost putem interneta, poput: *open source* biblioteke, *besplatnih fotografija* i *creative commons* muzike. Svaki vid kršenja ovog pravila dovešće do diskvalifikacije tima, kao i ukoliko se uoči bilo kakva nepravilnost u vidu korišćenja dodatnih ljudi, koji nisu prijavljeni za takmičenje, u cilju korišćenja dodatnih resursa za kreiranje rešenja.
8. U subotu i nedelju prepodne, u cilju kontrole kôda, timove će posetiti *senior developeri* iz redova Organizatora, kako bi se uverili da se kôd razvija na samom Hakatonu, kao i da bi se uverili u kvalitet kôda. Poslednja kontrola će biti u nedelju. O izvršenim kontrolama i rezultatima kontrole će biti izvešten i žiri.
9. Kôd kao celina, odnosno Rešenje u celini, mora da bude originalna tvorevina članova tima na Hakatonu. Kôd, odnosno Rešenje, ne sme da bude opterećen bilo kojim pravima trećih lica (uključujući, ali ne ograničavajući se na prava intelektualne svojine i/ili druga vlasnička prava, bilo kakvu licencu, zaštitu putem ugovora o poslovnoj tajni itd, osim ako su članovi tima vlasnici tih prava ili imaju dozvolu od zakonitog vlasnika da postavljaju sadržaj – dozvola mora biti u propisnoj zakonskoj formi u skladu sa Zakonima Republike Srbije);

Organizatori Hakatona neće biti u obavezi da plate bilo kakvu naknadu trećoj strani u vezi sa vlasništvom, korišćenjem, reprodukcijom, izmenom, objavljivanjem, prikazom i/ili drugim vidom eksploatacije bilo kog od delova Rešenja i/ili Rešenja kao celine, koji su učesnici Hakatona prijavili kao rezultat takmičenja.

10. Takmičarima je prezentovano i saglasni su da, pre nego što predaju svoje Rešenje i pre nego što prihvate bilo kakvu nagradu:
  - Neće predati sadržaj Rešenja koji je zaštićen autorskim pravima, bilo kakvom licencom, ugovorom o poslovnoj tajni, pravom intelektualne svojine ili drugim vlasničkim pravom, osim ukoliko je neki od članova tima vlasnik tih prava ili ima dozvolu od zakonitog vlasnika za postavljanje sadržaja - dozvola mora biti data u propisnoj zakonskoj formi u skladu sa Zakonima Republike Srbije;
  - Neće objaviti neistinu ili lažno svedočenje koje bi moglo da ošteti druge učesnike Hakatona, Organizatore, partnere i prijatelje Hakatona, ili da nanese štetu nekoj trećoj strani;
  - Neće podneti sadržaj Rešenja koji je nezakonit, nepristojan, preteći, pornografski, uznemirujući, rasno ili etnički uvredljiv ili podstiče ponašanje koje se može smatrati krivičnim delom, krši bilo koji zakon ili je na drugi način neprikladan i/ili destruktivan za Hakaton, kao i za imidž brenda Organizatora, partnera i prijatelja;
  - Neće postavljati reklame ili promovisati svoje poslovanje za vreme trajanja Hakatona;
  - Neće oglašavati ili na bilo koji drugi način objavljivati sadržaj koji je u neposrednoj vezi sa aktivnostima na samom Hakatonu;
  - Sadržaj Rešenja koje se predaje žiriju na uvid ne sadrži nikakve viruse, trojance, crve ili druge maliciozne delove kôda koji onemogućavaju pravilno korišćenje uređaja.
11. Takmičari moraju u svakom trenutku takmičenja da imaju istaknutu akreditaciju koju će dobiti pri registraciji.
12. Timovima je na raspolaganju i opcija da rezervišu dve konferencijske sale koje su namenjene za miran rad tima, do maksimalnih 60 minuta, uzimajući u obzir da će svi timovi raditi u *open space* delu prostora.
13. Vreme predviđeno za prezentaciju Rešenja tima je maksimalno 5 minuta. U sklopu prezentacije potrebno je predstaviti *business case*, kao i demonstraciju Rešenja. Nakon prezentacije, žiri ima na raspolaganju maksimalno 7 minuta za postavljanje pitanja.
14. Dodeljuju se ukupno tri nagrade za prva tri mesta odnosno za prva tri najbolje rangirana tima. Nagrade će biti obezbeđene od strane Organizatora i biće dodeljene na sledeći način:
  - Prva nagrada - 3000€ ukupno neto za ceo tim
  - Druga nagrada – 2000€ ukupno neto za ceo tim
  - Treća nagrada – 1000€ ukupno neto za ceo tim

Iznos nagrade članovi tima između sebe raspodeljuju po sopstvenom dogovoru. Radi otklanjanja sumnje, Organizator se dodelom nagrade timu oslobađa svih svojih obaveza prema timu kao celini i svakom pojedinačnom članu tima.

15. Nagrade će biti isplaćene u dinarskoj protivvrednosti po srednjem kursu NBS na dan dodeljivanja nagrade. Sve prateće poreske obaveze vezane za isplatu nagrada preuzima Organizator.
16. Predstavnici kompanije Philip Morris zadržavaju diskreciono pravo odabira jednog ili više timova kojima će biti ponuđena saradnja, kako bi nastavili da rade na razvoju svog proizvoda ili usluge, nezavisno od toga da li su timovi osvojili nagrade ili ne.
17. Učesnici Hakatona su saglasni da sva prava koja proizilaze iz završnog idejnog rešenja, kao i dalji razvoj izabranih rešenja nakon Hakatona prelaze u vlasništvo kompanije Philip Morris Operations a.d..
18. **Pobednički timovi biće izabrani od strane žirija na osnovu sledećih kriterijuma:**
  - Ideja i inovativnost (25% poena) – da li Rešenje rešava problem na inovativan način;
  - Primena i poslovni potencijal (25% poena) - da li Rešenje rešava realan problem krajnjih korisnika (zaposleni kompanije Philip Morris) i da li isporučuje vrednost;
  - Funkcionalnost (25% poena) - kvalitet i funkcionalnost Rešenja;
  - Dizajn (15% poena) - estetika i iskustvo korisnika (UX);
  - Timski rad i prezentacija (10% poena) - celokupan rad tima tokom Hakatona, kao i utisak sa prezentacije.
19. Sve gore navedene kriterijume članovi žirija imaju pravo da primene po svojoj proceni i tako ocene Rešenje. Konačna odluka žirija obuhvatiće ocene svakog člana žirija pojedinačno. Odluka žirija o nagrađenim Rešenjima i načinu preuzimanja nagrada biće saopštena na kraju Hakatona. Prilikom preuzimanja nagrada, nagrađeni članovi tima su u obavezi da potpišu prijem nagrade.
20. Svako oštećenje imovine ICT Hub-a, kao i imovine partnera koji učestvuju u organizaciji takmičenja ili nelegalno prisvajanje iste biće sankcionisano diskvalifikacijom, a štetu će biti u obavezi da nadoknadi pojedinac koji je napravio ili ceo tim, ukoliko nije moguće utvrditi pojedinačnu odgovornost.
21. Hakaton je zabavan, ali istovremeno i naporan događaj. Učesnici moraju biti ljubazni i profesionalni prema drugim takmičarima. Svaki akt nasilja bilo verbalnog ili fizičkog, neće biti tolerisan i imaće za posledicu udaljavanje celog tima sa takmičenja i diskvalifikaciju. Nasilje uključuje svaki vid verbalnog vređanja na osnovu pola, zdravstvenog stanja, fizičkog izgleda, veroispovesti, seksualne orijentacije, zastrašivanje ostalih takmičara, kao i svaki oblik fizičkog nasilja.

22. Svako omalovažavanje partnera i prijatelja Hakatona, nepoštovanje ovih Pravila kao i nedolično ponašanje tokom ceremonije dodele nagrada biće sankcionisani oduzimanjem nagrade, diskvalifikacijom celog tima i proglašenjem narednog tima koji je na rang listi kao pobednika.
23. Konzumiranje svih vrsta duvanskih proizvoda nije dozvoljeno u prostorijama ICT Hub-a.
24. Unošenje i konzumiranje alkohola i psihoaktivnih supstanci je izričito zabranjeno.
25. Učesnici preuzimaju svu odgovornost za sadržaj i formu Rešenja koja su izrađena na Hakatonu i oni ostaju isključiva odgovornost učesnika. Organizatori ne preuzimaju nikakvu odgovornost niti daju bilo kakve garancije za Rešenja koja su izrađena na Hakatonu.
26. Učesnici potvrđuju i garantuju da će biti/tj. jesu vlasnici svih prava intelektualne svojine na Rešenju koje će biti izrađeno na Hakatonu. Učesnici potvrđuju i garantuju da Rešenje neće narušiti bilo koja prava trećih lica, a naročito prava intelektualne svojine. Učesnici potvrđuju i garantuju da treća lica neće prema Organizatorima isticati bilo kakve zahteve niti imati bilo kakva potraživanja u vezi sa Rešenjem izrađenim tokom Hakatona. U slučaju da treća lica istaknu prema Organizatorima bilo kakve zahteve i/ili potraživanja u vezi sa Rešenjem, a naročito zahteve koje treća lica temelje na pravima intelektualne svojine, učesnici su saglasni i prihvataju da će sami snositi posledice takvih zahteva od strane trećih lica. Ukoliko Organizatori na osnovu ovih zahteva trećih lica pretrpe štetu, učesnici su saglasni da će Organizatorima nadoknaditi svaku štetu koja za Organizatore nastane po navedenom osnovu.
27. Tokom trajanja Hakatona i nakon njegovog završetka, učesnici se obavezuju da sve informacije dobijene tokom Hakatona predstavljaju poverljive informacije i iste se ne smeju otkrivati trećim licima.
28. Organizatori zadržavaju pravo promene ovih Pravila tokom celokupnog trajanja takmičenja, o čemu će pre primene izmenjenih Pravila, obavestiti sve učesnike.

Organizatori

U Beogradu, 14.02.2020. godine