

REGULAMIN KONKURSU „ABB IT CHALLENGE 2016”

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Konkursu „ABB IT Challenge”, zwanego dalej "Konkuresem" jest ABB Business Services sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, na ul. Żegańskiej 1, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, XIII Wydział Gospodarczy, pod numerem KRS 0000346179, o kapitale zakładowym 50.000,00 zł, NIP 9522081605, zwana dalej "Organizatorem".
2. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
3. Uczestnictwo w Konkursie jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
4. Regulamin Konkursu jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na stronie www.abb.pl/itchallenge

§ 2 WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Konkurs skierowany jest do 2-, 3-osobowych zespołów złożonych z osób, które w dniu rozpoczęcia konkursu nie mają ukończonego 26. roku życia oraz posiadają status studenta uczelni wyższej studiów inżynierskich, licencjackich lub magisterskich w trybie stacjonarnym lub niestacjonarnym.
2. Zespoły mogą być złożone ze studentów różnych uczelni, lat i kierunków studiów z zastrzeżeniem pkt. 1 niniejszego paragrafu.
3. Aby wziąć udział w Konkursie, zespół powinien przesłać swoje zgłoszenie w terminie określonym w par. 3 niniejszego regulaminu.
4. W Konkursie nie mogą brać udziału obecni pracownicy, stażyści i praktykanci Organizatora, ani także obecni pracownicy, stażyści i praktykanci firm trzecich współpracujących z Organizatorem (chodzi o te osoby z firm trzecich, które pracują dla projektu objętego niniejszym Regulaminem) jak również członkowie rodzin Jury Konkursowego.

§ 3 PRZEBIEG KONKURSU

1. Konkurs rozpoczyna się 8 marca 2016 i kończy 7 czerwca 2016 roku.
2. Motywem przewodnim Konkursu jest „Learning - Level^{UP}”.
3. Konkurs składa się z trzech etapów. Pierwszy etap jest otwarty dla wszystkich spełniających kryteria uczestnictwa, o których mowa w par. 2. Decyzję o zakwalifikowaniu do drugiego i trzeciego etapu Konkursu podejmuje Jury Konkursowe.
4. Skład Jury ustala Organizator. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany składu Jury w kolejnych etapach Konkursu.
5. Konkurs zostanie przeprowadzony zgodnie z poniższym harmonogramem:
I etap: 08.03 – 01.04 – Przyjmowanie zgłoszeń
II etap: 12.04 – 17.05 – Rozwinięcie aplikacji
III etap: 07.06 – Wielki Finał – Prezentacja rozwiązań
6. Etap pierwszy polega na poprawnym wypełnieniu formularza konkursowego dostępnego na stronie www.abb.pl/itchallenge do 1 kwietnia 2016 roku do godziny 23:59. W pierwszym etapie zadaniem uczestników jest przygotowanie opisu koncepcji na projekt wspierający motto konkursu „Learning - Level^{UP}” - czyli rozwiązania informatycznego wspierającego proces nauczania, w różnych dziedzinach życia, wraz z wymaganiami biznesowymi, niezbędnymi do poprawnego wdrożenia produktu w przyszłości na rynek. W kolejnych etapach studenci będą realizować projekt w postaci oprogramowania powstałego z wykorzystaniem wybranego języka programowania (C#, Java – preferowane, inne języki są dopuszczalne po wcześniejszej konsultacji z organizatorami), oraz zgodnie z założeniami wymagań biznesowych, niezbędnych do wprowadzenia produktu w przyszłości na rynek.

7. Zgłoszenia niespełniające kryteriów określonych w niniejszym regulaminie nie będą rozpatrywane.
8. Uczestnicy będą zobowiązani załączyć w zgłoszeniu oświadczenie, iż projekt przedstawiony w konkursie jest pracą unikalną i w całości stworzoną przez zespół – niebędącą gotowym produktem oferowanym na rynku komercyjnym. Projekt może korzystać z tzw. otwartego kodu źródłowego („open source”) – należy wtedy podać źródło jego pochodzenia.
9. Do drugiego etapu Konkursu zostanie zakwalifikowanych 12 zespołów. Jury Konkursowe wyłoni je na podstawie następujących kryteriów:
 - Oryginalność i atrakcyjność pomysłu (20%)
 - Unikalność pomysłu w stosunku do istniejących pomysłów (20%)
 - Możliwość wprowadzenia rozwiązania w życie wraz z oceną wymagań biznesowych (20%)
 - Innowacyjność pomysłu na gotowe rozwiązanie (20%)
 - Ogólna ocena jury (20%)
 - Zgodność pomysłu z tematem konkursu (warunek konieczny).
10. Wyniki pierwszego etapu zostaną opublikowane na stronie www.abb.pl/itchallenge najpóźniej 11 kwietnia 2016 r. Zespoły zakwalifikowane do drugiego etapu zostaną dodatkowo poinformowane o tym fakcie telefonicznie i/lub drogą elektroniczną.
11. Etap drugi polega na kompleksowej lub częściowej realizacji pomysłu zgłoszonego w pierwszym etapie i przesłaniu go drogą elektroniczną na adres itchallenge@pl.abb.com do 17 maja 2016 roku do godziny 23:59.
12. Zespołom uczestniczącym w drugim etapie Organizator zapewnia możliwość kontaktu z ekspertem w obszarze technologii, w której zespół będzie pracował.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do kontaktu z zespołami w trakcie trwania drugiego etapu konkursu, celem sprawdzenia postępu prac i/lub przesłania dodatkowych zadań, związanych ze zgłoszonym projektem. Dodatkowe zadania będą punktowane i będą miały wpływ na kwalifikację do Wielkiego Finału.
14. Wyniki drugiego etapu zostaną opublikowane na stronie www.abb.pl/itchallenge najpóźniej 31 maja 2016 r. Zespoły zakwalifikowane do Wielkiego Finału zostaną dodatkowo poinformowane o tym fakcie telefonicznie i/lub drogą elektroniczną.
15. Do trzeciego etapu Konkursu zostanie zakwalifikowanych 5 zespołów. Jury Konkursowe wyłoni je na podstawie takich kryteriów, jak:
 - Dostarczona implementacja zaproponowanego pomysłu z pierwszego etapu w postaci działającego oprogramowania bądź jego funkcjonalnej części wraz z pakietem instalacyjnym umożliwiającym uruchomienie dostarczonego rozwiązania w celu weryfikacji jego użyteczności (20%)
 - Materiał audiowizualny prezentujący działające rozwiązanie (20%)
 - Kompletność rozwiązania, oraz ocena dodatkowych zadań przesłanych przez Organizatora w trakcie trwania drugiego etapu (20%)
 - Opis rozwiązania (20%) zawierający:
 - Szczegóły realizacji projektu
 - Szczegóły dotyczące wymagań biznesowych, związanych z projektem
 - Koncepcję wprowadzenia rozwiązania w życie
 - Możliwości dalszej rozbudowy
 - Koncepcję podziału prac w zespole i zastosowane metody komunikacji
 - Ogólna ocena jury (20%)
16. Wielki Finał odbędzie się 7 czerwca 2016 w siedzibie Centrum Systemów Informatycznych ABB w Krakowie i polegać będzie na prezentacji rozwiązania przygotowanego w drugim etapie konkursu oraz udzielaniu odpowiedzi na pytania ekspertów. Organizator wymaga, aby prezentacja projektu w Wielkim Finale odbyła się wyłącznie w języku angielskim. Organizator zastrzega, iż w trakcie Wielkiego Finału pytania mogą być zadawane zarówno w języku polskim jak i angielskim.

17. Laureaci konkursu zostaną wyłonieni przez Jury konkursowe w Wielkim Finale na podstawie takich kryteriów, jak:
 - Jakość prezentacji pomysłu i projektu (20%)
 - Prezentacja rozwiązania informatycznego (20%)
 - Prezentacja planu marketingowego dla rozwiązania (20%)
 - Funkcjonalność rozwiązania (20%)
 - Poprawność odpowiedzi na zadawane pytania (20%)
18. Koszty przyjazdu i pobytu uczestników spoza Krakowa będą pokrywane przez Organizatora z wyłączeniem przyjazdu spoza granic Polski.
19. Projekt, prezentacje oraz opisy przekazywane Organizatorowi w trakcie konkursu, podczas I oraz II etapu, powinny być opracowane w języku polskim lub angielskim – wybór języka nie będzie miał wpływu na oceny w kolejnych etapach z zastrzeżeniem par. 3, pkt. 16.

§ 4 NAGRODY

1. Nagrodami w Konkursie są nagrody pieniężne oraz rzeczowe.
2. Nagrody zostaną przyznane zespołom w zależności od miejsca zajętego w trzecim etapie (Wielkim Finale) zgodnie z poniższym schematem:
 - I miejsce 25 000 zł. (do podziału między członków zespołu)
 - II miejsce iPad Air 2 (dla każdego z członków zespołu)
 - III miejsce iPad mini 4 (dla każdego z członków zespołu)
 - miejsca IV i V Dysk przenośny (dla każdego z członków zespołu)
3. Nagrody pieniężne zostaną wręczone osobom nagrodzonym lub osobom umocowanym do odbioru nagrody w trybie przewidzianym przez przepisy Kodeksu Cywilnego. Organizator zastrzega sobie prawo pobrania z kwoty nagrody podatku dochodowego wg właściwej stawki określonej ustawą o podatku dochodowym od osób fizycznych.
4. Nagrody rzeczowe w Konkursie nie podlegają wymianie na inne nagrody rzeczowe oraz na ekwiwalent pieniężny.
5. Nagrody rzeczowe zostaną wydane w dniu przeprowadzenia trzeciego etapu konkursu, tj. 7 czerwca 2016 roku.
6. Organizator zastrzega sobie prawo uzależnienia wydania nagrody rzeczowej od otrzymania od osoby nagrodzonej kwoty tytułem podatku dochodowego od osób fizycznych. Organizator zastrzega sobie także prawo przyznania osobie nagrodzonej dodatkowej nagrody pieniężnej, której wartość nie przekroczy kwoty będącej wynikiem algorytmu: $N \times 10\%/90\%$, gdzie N = wartość części rzeczowej nagrody. W przypadku przyznania dodatkowej nagrody pieniężnej, organizator zastrzega sobie prawo potrącenia z niej kwoty na poczet należnego podatku dochodowego od osób fizycznych.
7. Nagrody pieniężne zostaną przekazane na wskazane konta bankowe w terminie 7 dni od dnia otrzymania numerów kont bankowych laureatów, lecz nie wcześniej niż 10 dni od dnia ogłoszenia wyników konkursu.
8. W przypadku osób nagrodzonych niebędących rezydentami Rzeczypospolitej Polskiej w rozumieniu ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych zastosowanie niższej od ustawowej stawki podatku lub niepobranie podatku w oparciu o stosowną umowę o unikaniu podwójnego opodatkowania uzależnione jest od przedstawienia przez osobę nagrodzoną organizatorowi konkursu ważnego certyfikatu rezydencji w rozumieniu ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych.

§ 5 PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy Konkursu oświadczają, że posiadają wszelkie prawa, w tym w szczególności

autorskie prawa majątkowe do przesyłanych pomysłów i rozwiązań.

2. Zgodnie z postanowieniami Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r. (Dz. U. 1994 nr 24 poz. 83 ze zm.), Uczestnicy Konkursu wyrażają nieodpłatną zgodę na wykorzystanie i rozpowszechnianie ich wizerunku przez Organizatora, bez ograniczenia czasowego, terytorialnego i ilościowego, utrwalonego na fotografiach / filmie powstałych podczas Finału Konkursu w siedzibie Centrum Systemów Informatycznych ABB, ul. Starowiślna 13 w Krakowie, w dniu 7 czerwca 2016 r. Powyższa zgoda dotyczy w szczególności: utrwalania, zwielokrotniania wszelkimi dostępnymi aktualnie technikami, rozpowszechniania oraz publikowania w/w materiałów bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania, w tym w następujących celach:
 - a) promocyjnych, np. poprzez umieszczenie na stronie internetowej ABB i stronach partnerów medialnych wydarzenia
 - b) prezentowania, np. w folderach / w papierowej i elektronicznej wersji wewnętrznych magazynów ABB / stronie intranetowej ABB / w galerii zdjęć na stronie intranetowej ABB.
3. Uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę na informowanie uczelni i/lub mediów o kwalifikacji do kolejnych etapów konkursu (publikacja danych: nazwa zespołu, imiona, nazwiska członków zespołu, nazwy uczelni i wydziałów).

§ 6 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. We wszystkich przypadkach nieokreślonych w niniejszym Regulaminie ostateczną decyzję podejmuje Jury Konkursu.
2. Decyzje Jury Konkursu są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
3. Biorąc udział w Konkursie uczestnicy wyrażają zgodę na gromadzenie i przetwarzanie podanych przez nich danych osobowych przez ABB Sp. z o.o., a także firm działających na zlecenie ABB Sp. z o.o. w ramach przygotowań edycji Konkursu, zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.08.1997 r. z późn. zmianami, w celu przeprowadzenia Konkursu.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy techniczne, inne niż leżące po jego stronie, mające wpływ na wypełnienie warunków uczestnictwa w Konkursie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu, a w szczególności do wydłużenia czasu trwania Konkursu.

TERMS AND CONDITIONS OF "ABB IT CHALLENGE 2016"

§ 1 GENERAL PROVISIONS

1. "ABB IT Challenge", hereinafter referred to as the "Challenge" is organised by ABB Business Services sp. z o.o. with its registered office in Warsaw at ul. Żegańska 1, entered in the Register of Entrepreneurs of the National Court Register, 13th Commercial Division under KRS number 0000346179, with equity capital in the amount of PLN 50,000.00, Tax ID No 9522081605, hereinafter referred to as the "Organiser".
2. The Challenge is organised on the territory of Poland.
3. Participation in the Challenge is equal to approving these Terms and Conditions.
4. Terms and Conditions of the Challenge are available at the Organiser's seat or at www.abb.pl/itchallenge

§ 2 PARTICIPATION CONDITIONS

1. The Challenge is organised for 2-, 3-people teams composed of people who are under the age of 26 on the day of starting the challenge, and have the status of a university student of full-time or part-time engineering, bachelor or master studies.
2. The teams may be composed of students of various universities, study years and majors with reservation of item 1 of this paragraph.
3. In order to take part in the Challenge, the team should make its submission before the deadline specified in item 3 of this paragraph.
4. Existing employees, interns and trainees of the Organiser, the existing employees, interns and trainees of third party companies cooperating with the Organiser (namely people from third party companies who work on a project covered by these Terms and Conditions) as well as members of the family of the Challenge Jury cannot participate in the Challenge.

§ 3 COURSE OF THE CHALLENGE

1. The Challenge starts on 8 March 2016 and ends on 7 June 2016.
2. The leading motive of the Challenge is "Learning – Level^{UP}".
3. The Challenge consists of three stages. The first stage is open to all people meeting the criteria specified in paragraph 2. Qualification to the second and third stage of the Challenge will be decided by the Challenge Jury.
4. The Jury is appointed by the Organiser. The Organiser reserves the right to change the Jury composition in the subsequent stages of the Challenge.
5. The Challenge will be executed in accordance with the following schedule:
Stage 1: 8 March – 1 April – accepting submissions,
Stage 2: 12 April – 17 May – application development,
Stage 3: 7 June – Grand Finale – presentation of the solutions.
6. The first stage consists of properly filling out the challenge form available at www.abb.pl/itchallenge by 1 April 2016, 11:59 p.m. In the first stage, the task of the participants is to prepare a description of a concept for a project supporting the following motto: "Learning – Level^{UP}" – namely an IT solution supporting the process of education in various aspects of life, including the business requirements necessary for proper implementation of the product on the market in the future. In the subsequent stages, the students will complete a project covering software developed using a selected programming language (C#, Java – preferred languages, other languages are permissible upon a prior consultation with the Organisers), in accordance with the assumptions of the business requirements necessary for proper implementation of the product on the market in the future.

7. Submissions which do not meet the criteria specified herein will not be processed.
8. The participants will be obliged to attach a statement to the submission guaranteeing that the project presented within the Challenge is a unique piece of work entirely created by the team – not a ready product offered on the commercial market. The project may be developed using open source code – in such a case, the originating source should be specified.
9. Twelve teams will be qualified to the second stage of the Challenge. The Challenge Jury will select the teams according to the following criteria:
 - originality and attractiveness of the idea (20%),
 - uniqueness of the idea as compared to the existing ideas (20%),
 - possibility of implementing the solution and an assessment of the business requirements (20%),
 - innovativeness of the idea as a ready solution (20%),
 - general assessment of the jury (20%),
 - compliance of the idea with the Challenge subject (mandatory requirement).
10. The results of the first stage will be published at www.abb.pl/itchallenge by 11 April 2016 at the latest. Teams which qualify to the second stage will be additionally informed about this fact by telephone and/or e-mail.
11. The second stage consists of comprehensive or partial execution of the idea submitted in the first stage and sending the same via e-mail to the following address itchallenge@pl.abb.com by 17 May 2016, 11:59 p.m.
12. The Organiser will ensure the possibility of contacting an expert in technology in which the team will be working, to the teams participating in the second stage.
13. The Organiser reserves the right to contact the teams during the second stage of the Challenge in order to check the progress of works and/or to send additional tasks concerning the submitted project. Additional tasks will be awarded with points and will have an impact on qualification to the Grand Finale.
14. Results of the second stage will be published at www.abb.pl/itchallenge by 31 May 2016 at the latest. Teams which qualify to the Grand Finale will be additionally informed about this fact by telephone and/or e-mail.
15. Five teams will be qualified to the third stage of the Challenge. The Challenge Jury will select the teams according to the following criteria:
 - the supplied implementation of the proposed idea from the first stage in the form of a working software or its functional component including the installation file allowing to launch the provided solution in order to verify its usability (20%);
 - audiovisual material presenting a working solution (20%);
 - completeness of the solution and assessment of the additional tasks sent by the Organiser during the second stage (20%);
 - description of the solution (20%) containing:
 - project execution details,
 - details concerning business requirements relating to the project,
 - implementation concept,
 - possibility of further development,
 - concept of dividing work among team members and the applied communication methods;
 - general assessment of the jury (20%).
16. The Grand Finale will take place on 7 June 2016 at the ABB Information Systems Delivery Center in Krakow and will consist of a presentation of the solution prepared during the second stage of the Challenge as well as answering questions of experts. The Organiser requires that the presentation of the project during the Grand Finale is made in English. The Organiser reserves the right that questions can be asked in Polish and English during the Grand Finale.

2. Pursuant to the provisions of the Act of 4 February 1994 on copyright and related rights (Journal of Laws of 1994, No 24, item 83, as amended), the Challenge Participants grant a free-of-charge consent for using and disclosing their image by the Organiser without a time, territorial or quantitative limitation, stored in photographs / videos created during the Grand Finale at the ABB Information Systems Delivery Center ul. Starowińska 13 in Krakow on 7 June 2016. The above consent applies in particular to: storing and copying using any of the currently available techniques, disclosing and publishing of the above materials without the requirement of approval in each case, including for the following purposes:
 - c) promotion, e.g. by publishing them on the ABB website and websites of media partners of the event
 - d) presentation, e.g. in folders / as a hard copy or electronic copy of internal ABB newsletters / on the intranet page / in the photo gallery on the intranet page of ABB.
3. The Challenge Participants grant their consent for informing a given university and/or the media about being qualified to the subsequent stages of the Challenge (publishing data: name of the team, names and surnames of team members, names of universities and faculties).

§ 6 FINAL PROVISIONS

1. In all cases not specified herein, the final decision will be made by the Challenge Jury.
2. The decisions of the Challenge Jury are final and no appeals will be accepted.
3. While participating in the Challenge, the Participants grant their consent for collecting and processing their personal data by ABB Sp. z o.o. as well as by companies acting upon order of ABB Sp. z o.o. within the scope of preparations for the Challenge edition, pursuant to the Personal Data Protection Act of 29 August 1997, as amended, in order to execute the Challenge.
4. The Organiser will not bear any liability for any possible technical problems other than problems which occur due to reasons attributable to the Organiser and which will affect the fulfilment of conditions of participating in the Challenge.
5. The Organiser reserves the right to change these Terms and Conditions, in particular to extend the duration of the Challenge.