

Pravilnik FinTech Hakatona „Mobilno plaćanje – plaćanje budućnosti”

FinTech Hakaton „Mobilno plaćanje – plaćanje budućnosti“ (u daljem tekstu: „Hakaton”) je prilika za sve koji žele da u roku od 48 časova sa svojim timom pokušaju da kreiraju inovativno softversko rješenje, u vidu web ili mobilne aplikacije, kako bi odgovorili na neku od zadatih tema iz domena unapređivanja mobilnog plaćanja. Hakaton je takmičenje na kome je mnogo toga dozvoljeno, ali postoje i određena pravila koja će nam pomoći da svi timovi imaju fer tretman i podjednake šanse za uspjeh.

Kako bismo svi uživali u ovom događaju, a da ne bi kvarili zabavu i da bi nam Hakaton prošao bez neprijatnih situacija, molimo vas da pročitate sledeća pravila koja će se primjenjivati na sve učesnike Hakatona. Pravila važe od trenutka prijavlivanja za učešće u Hakatonu preko web sajta <http://digitalnafabrika.mtel.me> i obavezujuća su za sve učesnike.

Prijavom za učešće u Hakatonu preko web sajta <http://digitalnafabrika.mtel.me> 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 M:tel i Ministarstvo nauke (u daljem tekstu „Organizatori”).

1. Na FinTech Hakatonu može da učestvuje **maksimalno 6 timova** od po **3 do 5 članova**. U slučaju prijave više od 6 timova za učešće u Hakatonu, Organizatori zadržavaju diskreciono pravo da od svih prijavljenih timova odaberu 6 timova za učešće, koji po slobodnoj procjeni Organizatora mogu da odgovore temi zadatoj u okviru Hakatona. Kriterijumi za odabir uključuju ali se ne ograničavaju na prethodno iskustvo u programiranju, stvaranju softvera i digitalnih rješenja, prethodno iskustvo u preduzetništvu i razumijevanju biznisa, koherentnost tima itd.
2. Prijavlivanje timova za učešće u Hakatonu traje od 10.09.2018. godine, do 23:59:59 06.10.2018. godine.
3. Hakaton će se održati u prostorijama M:tel digitalne fabrike, ulica Vuka Karadžića 2-6, u Podgorici (u daljem tekstu: „Digitalna fabrika”), u periodu **od 10.10.2018. godine sa početkom u 16:30 časova, do 12.10.2018. godine do 18:00 časova**.
4. Cilj Hakatona je izrada softverskog rješenja (u daljem tekstu: „Rješenje”) od strane timova koje odgovara zadatoj temi. Rješenje tima mora biti u okviru zadatih tema koje će biti najavljenije na samom početku Hakatona u **16:30 časova, 10.10.2018. godine**. Preporučujemo da prije razvoja Rješenja ideju o razvoju rješenja validirate sa dostupnim mentorima, koji će vam biti „reality check“ za to da li Rješenje koje razvijate ima biznis smisla. Mentori će biti dostupni timovima, a precizna satnica dostupnosti mentora će biti dostupna na web site-u Hakatona.

5. Članovima tima je dozvoljeno da napuste prostorije Digitalne fabrike za vrijeme trajanja Hakatona, ali je obavezno da se u svakom trenutku trajanja Hakatona 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 učestovali na Hakatonu.

7. Svi djelovi koda Rješenja i kod kao cjelina ali i dizajn, kreativno-umetnički elementi, muzika, SFX, i sve u vezi Rješenja mora biti napravljeno za vrijeme trajanja Hakatona. Jedini izuzetak biće materijali otvoreni za javnost putem interneta, poput open source biblioteke, besplatne fotografije i creative commons muzike. Svaki vid kršenja ovog pravila dovešće do diskvalifikacije tima.

8. U četvrtak i petak prije podne, u cilju kontrole koda, timove će posjetiti senior developeri iz redova Organizatora, kako bi se uvjerali da se kod razvija na samom Hakatonu, kao i da bi se uvjerali u kvalitet koda. Poslednja kontrola će biti u petak. O izvršenim kontrolama i rezultatima kontrole će biti obaviješten žiri.

9. Kod kao cjelina odnosno Rješenje u cjelini, mora da bude originalna duhovna tvorevina članova tima na Hakatonu. Kod odnosno Rješenje ne smiju da budu opterećeni 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 Crne Gore). Organizatori Hakatona neće biti u obavezi da plate bilo kakvu naknadu trećoj strani u vezi sa vlasništvom, korišćenjem, reprodukcijom, izmjenom, objavljivanjem, prikazom i/ili drugim vidom eksploatacije bilo kog od djelova Rješenja i/ili Rješenja kao cjeline, koji su učesnici Hakatona prijavili kao rezultat takmičenja.

10. Takmičarima je prezentovano i saglasni su da, prije nego što predaju svoje Rješenje i prije nego što prihvate bilo kakvu nagradu:

- Neće predati sadržaj Rješenja 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 Crne Gore;
- Neće objaviti neistinu ili lažno svjedočenje koje bi moglo da ošteti druge učesnike Hakatona, Organizatore, partnere i prijatelje Hakatona, ili da nanese štetu nekoj trećoj strani;
- Neće podnijeti sadržaj Rješenja koji je nezakonit, nepristojan, prijeteći, pornografski, uznemirujući, rasno ili etnički uvredljiv, ili podstiče ponašanje koje se može smatrati krivičnim djelom, krši bilo koji zakon, ili je na drugi način

neprikladan ili destruktivan za Hakaton, kao i za imidž brenda Organizatora, partnera i prijatelja;

- Neće postavljati reklame ili promovisati svoje poslovanje za vrijeme trajanja Hakatona;
- Sadržaj Rješenja koji predaju žiriju na uvid ne sadrži nikakve viruse, trojanace, crve ili druge maliciozne djelove koda koji onemogućavaju pravilno korišćenje uređaja.

11. Takmičari moraju u svakom momentu takmičenja da imaju istaknutu akreditaciju koju će dobiti pri registraciji.

12. Timovima je na raspolaganju i opcija da rezervišu kancelariju za sastanke na spratu Digitalne fabrike koja je namijenjena za miran rad tima, do maksimalnih 60 minuta, uzimajući u obzir da će svi timovi raditi u open space dijelu.

13. Vrijeme predviđeno za prezentaciju Rješenja tima je 5 minuta. U sklopu prezentacije potrebno je predstaviti business case, kao i demonstraciju Rješenja. Žiri ima na raspolaganju 3 minuta za postavljanje pitanja.

14. Dodjeljuju se ukupno tri nagrade za prva tri mjesta odnosno za prva tri najbolje rangirana tima. Nagrade će biti obezbijeđene od strane Organizatora, odnosno kompanije M:tel, i biće dodijeljene na sledeći način:

- **Prva nagrada – 2500 EURA ukupno za cijeli tim**
- **Druga nagrada – 1500 EURA ukupno za cijeli tim**
- **Treća nagrada – 1000 EURA ukupno za cijeli tim**

Iznos nagrade članovi tima između sebe raspodjeljuju po sopstvenom dogovoru. Radi otklanjanja sumnje, Organizatori se dodjelom nagrade timu, oslobađaju svih svojih obaveza prema timu kao cjelini i svakom pojedinom članu tima.

15. Sva rješenja nastala na Hakatonu ostaju isključivo u vlasništvu tima koji je radio na Rješenju i na vlasniku rešenja je kako će dalje sa njim raspolagati.

16. Prva tri mjesta i pobjednički timovi biće izabrani od strane žirija na osnovu sledećih kriterijuma:

- Ideja i inovativnost (25% poena) - da li Rješenje rješava problem na inovativan način;
- Primjena i poslovni potencijal (25% poena) - da li Rješenje rješava realan problem krajnjih korisnika i da li isporučuje vrijednost;
- Funkcionalnost (25% poena) - kvalitet i funkcionalnost Rješenja;

- Dizajn (15% poena) - estetika i iskustvo korisnika (UX);
- Timski rad i prezentacija (10% poena) - cjelokupan rad tima tokom Hakatona, kao i utisak sa prezentacije.

17. Sve gore navedene kriterijume članovi žirija imaju pravo da primijene po svojoj slobodnoj procjeni i tako ocijene Rješenje. Konačna odluka žirija obuhvatiće ocjene svakog pojedinog člana žirija. Odluka žirija o nagrađenim Rješenjima i načinu preuzimanja nagrada biće saopštena na kraju Hakatona. Prilikom preuzimanja nagrada, nagrađeni članovi tima su u obavezi da potpišu prijem nagrade.

18. Svako oštećenje imovine Digitalne fabrike, 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 cijeli tim, ukoliko nije moguće utvrditi pojedinačnu odgovornost.

19. Hakaton je zabavan, ali istovremeno i naporan događaj. Budite ljubazni i profesionalni prema drugim takmičarima. Svaki akt nasilja bilo verbalnog ili fizičkog, neće biti tolerisan i imaće za posledicu udaljavanja cijelog tima sa takmičenja. Nasilje uključuje svaki vid verbalnog vrijeđanja na osnovu pola, zdravstvenog stanja, fizičkog izgleda, vjeroispovesti, seksualne orijentacije, kao i zastrašivanje ostalih takmičara.

20. Svako omalovažavanje partnera i prijatelja Hakatona, nepoštovanje ovih Pravila kao i nedolično ponašanje tokom ceremonije dodjele nagrada biće sankcionisani oduzimanjem nagrade, diskvalifikacijom cijelog tima i proglašenjem narednog tima koji je na rang listi kao pobjednika.

21. Pušenje je zabranjeno u prostorijama Digitalne fabrike (ali je moguće ispred objekta).

22. Unošenje i konzumiranje alkohola i psihoaktivnih supstanci, izričito je zabranjeno!

23. Učesnici preuzimaju svu odgovornost za sadržaj i formu Rješenja koje su izrađeni na Hakatonu i oni ostaju isključiva odgovornost učesnika. Organizatori ne preuzimaju nikakvu odgovornost niti daju bilo kakve garancije za Rješenja koja su izrađena na Hakatonu.

24. Učesnici potvrđuju i garantuju da će biti odnosno da jesu vlasnici svih prava intelektualne svojine na Rješenju koje će biti izrađeno na Hakatonu. Učesnici potvrđuju i garantuju da Rješenje 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 Rješenjem izrađenim tokom Hakatona. U slučaju da treća lica istaknu prema Organizatorima bilo kakve zahtjeve i/ili potraživanja u vezi sa Rješenjem, a naročito zahtjeve koje treća lica temelje na pravima intelektualne svojine, učesnici su saglasni i prihvataju da će sami snositi posledice takvih zahtjeva od strane trećih lica. Ukoliko Organizatori na osnovu ovih zahtjeva trećih lica pretrpe štetu, učesnici su saglasni da će

Organizatorima, nadoknaditi svaku štetu koja za Organizatore nastane po navedenom osnovu.

25. Organizatori zadržavaju pravo promjene ovih Pravila tokom cijelog trajanja takmičenja, o čemu će prije primjene izmjenjenih Pravila, obavijestiti učesnike.