

Transilvania CodeStorm@MI

Regulament HACKATHON 2025

Capitolul I. Dispoziții generale

Secțiunea 1. Părțile și scopul Hackathonului

Art. 1. Organizatorul concursului de Hackathon „Transilvania CodeStorm @ MI” este Universitatea Transilvania din Brașov, prin Facultatea de Matematică și Informatică, denumit în continuare „Organizator”.

Hackathonul este organizat de Facultatea de Matematică și Informatică, cu sprijinul partenerilor din industrie, în scopul promovării inovației și colaborării în domeniul IT și al educației.

Art. 2. Hackathonul este destinat unui număr de maximum 40 de participanți. Fiecare echipă este formată din 3 sau 4 membri. Există două categorii de echipe:

- **A** - Echipe mixte, cu cel puțin un membru cu statut de elev
- **B** - Echipe exclusiv formate din studenți (orice universitate, orice facultate, orice an de studiu).

Art. 3. Tematica evenimentului curent, 2025, are ca obiectiv dezvoltarea unor soluții bazate pe inteligență artificială pentru domeniul educației, facilitând procesul de învățare, automatizarea sarcinilor repetitive și oferind suport personalizat elevilor și studenților.

Art. 4. Hackathonul se va desfășura în zilele de 4 și 5 aprilie, în incinta Facultății de Matematică și Informatică, Str. Iuliu Maniu, nr. 50, etajul 2. Programul evenimentului este:

- Vineri, 4 aprilie: 15:00 - 21:00
- Sâmbătă, 5 aprilie: 09:00 - 15:00, urmat de prezentări, deliberare și anunțarea câștigătorilor.

Secțiunea 2. Procedura de înscriere și eligibilitate

Art. 5. Pentru înscriere sunt necesari următorii pași:

- Completarea unui formular de înscriere disponibil la link-ul <https://forms.gle/FFYUnWKWqTCZgoWp6>
- Acordul scris al părintelui/tutorelui legal pentru participanții care nu au împlinit 18 ani până la data de 01.01.2025.
- Vârsta minimă de participare a oricărui membru este de 16 ani împliniți la data de 01.01.2025.

Art. 6. Calendar înscriere.

- Înscrierile se fac până în data de 20 martie, ora 23:59;
- Echipele acceptate vor fi anunțate până pe 24 martie.

Art. 7. Criterii de selecție

- Selecția participanților se va face intern în funcție de background-ul tehnic, respectiv experiența anterioară în proiecte personale, participarea la concursuri sau olimpiade de programare, precum și alte activități relevante din domeniul IT.

Art. 8. Cazare

- În limita locurilor disponibile, participanții au posibilitatea de a beneficia de cazare în căminele universității, contra cost, pe bază de solicitare.
- Pentru detalii suplimentare și costuri, participanții sunt rugați să trimită un email la liana.boca@unitbv.ro până pe 15 martie.

Capitolul II. Desfășurarea Hackathonului

Secțiunea 1. Tema competiției și modalitatea de lucru

Art. 9. Tematica hackathonului Transilvania CodeStorm@MI, sesiunea 2025 este "AI Agents: Shaping the Future of Learning". Participanții vor dezvolta soluții pentru facilitarea învățării, automatizarea sarcinilor sau oferirea de suport personalizat studenților.

Art. 10. Organizatorii vor stabili cadrul general al provocării, fie prin formularea unui subiect specific, fie prin oferirea unor direcții și repere, lăsând echipelor libertatea de a-și defini propria problemă și soluție. Mențiunile cu privire la subiectul specific care trebuie îndeplinit vor fi făcute publice la deschiderea evenimentului de către organizatori sau de către juriu.

Art. 11. Fiecare echipă va fi asistată de un mentor desemnat aleatoriu din cadrul specialiștilor partenerilor.

Secțiunea 2. Evaluare și jurizare

Art. 12. Jurizarea

Evaluarea proiectelor va avea loc sâmbătă, 5 aprilie, la finalul evenimentului. Fiecare echipă va avea 15 minute pentru a prezenta soluția dezvoltată în fața juriului, iar prezentarea va fi urmată de o sesiune de întrebări. Echipele pot alege modalitatea prin care vor prezenta proiectul, iar toți membrii echipei pot participa activ la prezentare.

Art. 13. Criterii de evaluare

Proiectele vor fi evaluate pe baza unor criterii precum, dar nu limitate la:

- Gradul de inovație și aplicabilitate a soluției propuse;
- Eficiența implementării tehnice;

- Scalabilitatea și impactul asupra educației;
- Calitatea prezentării finale.

Juriul poate lua în considerare și alte aspecte relevante pe parcursul evaluării.

Secțiunea 3. Utilizarea echipamentelor și infrastructurii

Art. 14. Acces la echipamente și infrastructură

Sesiunile Hackathonului se vor desfășura în săli de laborator dotate cu calculatoare, însă acestea au o capacitate de procesare limitată. Pentru o experiență optimă, participanții sunt încurajați să își aducă propriile laptopuri și orice alte echipamente necesare dezvoltării proiectelor. Organizatorii vor asigura acces la internet și puncte de alimentare pentru dispozitivele electronice ale echipelor.

Art. 15. Restricții privind utilizarea echipamentelor

Este interzisă utilizarea echipamentelor care ar putea perturba desfășurarea Hackathonului sau afecta echipamentele altor echipe.

Orice echipament care necesită acces la rețeaua locală trebuie aprobat în prealabil de organizatori.

Participanții sunt responsabili pentru securitatea propriilor dispozitive. Organizatorii nu își asumă răspunderea pentru eventuale pierderi, furturi sau defecțiuni ale echipamentelor personale.

Capitolul III. Premii

Art. 16. Premiile

Premiile vor fi oferite direct de către partenerii evenimentului sub formă de burse, produse sau alte beneficii. Premiile vor fi acordate în funcție de categoriile anunțate anterior (A și B), conform articolului 2 din regulament. Pentru fiecare categorie se vor premia locurile 1 și 2, însă doar în situația în care există minimum 3 echipe înscrise în acea categorie. În caz contrar, vor fi premiate primele 3 locuri în clasamentul general. Premiile vor fi anunțate în ziua evenimentului.

Capitolul IV. Dispoziții finale

Art. 17. Drepturi de proprietate intelectuală

Drepturile asupra proiectelor dezvoltate aparțin exclusiv participanților.

Organizatorii își rezervă dreptul de a promova soluțiile prezentate, fără a revendica vreun drept de proprietate intelectuală asupra acestora.

Organizatorii se angajează să nu formuleze nicio cerere pentru înregistrarea sub formă de mărci comerciale, design, siglă, denumire comercială, brevet sau orice alt

drept de proprietate intelectuală asupra rezultatelor/proiectelor prezentate de echipele participante.

Art. 18. Drepturi și responsabilități participanți

Pe parcursul evenimentului, fiecare participant este de acord să respecte toți participanții, mentorii, organizatorii, gazdele și alte persoane prezente.

Acțiuni care duc la situații tensionate vor duce la descalificarea persoanei sau echipei care au produs situația.

Orice tip de discriminare (pe bază de sex, gen, origine rasială, etnică, religie, convingeri, dizabilități, orientare sexuală sau vârstă) nu va fi tolerată. La prima astfel de abatere, persoana care a comis actul va fi eliminată din concurs.

Art. 19. Drepturi și responsabilități organizatori

Organizatorii sunt responsabili să ia măsuri pentru siguranța participanților în spațiul în care se desfășoară concursul și să le comunice participanților.

Organizatorii nu sunt responsabili pentru activități ce au loc în afara spațiului de desfășurare al evenimentului.

În măsura în care un participant sau o echipă nu respectă regulile comunicate la începutul concursului, organizatorii își rezervă dreptul de a-i elimina din concurs fără un avertisment în prealabil, în măsura în care abaterea pune în pericol siguranța participanților sau regulile de desfășurare a evenimentului.

Art. 20. Declarații finale

Toate relațiile juridice între organizator și participanți sunt reglementate de termenii și condițiile menționate mai sus și de legislația în vigoare din România.

Orice întrebări pot fi adresate la adresa de contact a organizatorilor la adresa f-mi@unitbv.ro sau a.baicoianu@unitbv.ro, iar participanții vor primi un răspuns în termen de maxim 3 zile de la transmiterea solicitării.