

Regulamin konkursu "HackJunior - hackathon dla uczniów szkół podstawowych"

§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE.

1. Niniejszy Regulamin (dalej jako: "**Regulamin**") określa zasady i warunki organizacji i uczestnictwa w wydarzeniu pod nazwą "HackJunior - hackathon dla uczniów szkół podstawowych" (dalej jako: "**Konkurs**", "**Wydarzenie**").
2. Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
3. Celem Konkursu jest pokazanie uczniom i nauczycielom możliwości tworzenia narzędzi edukacyjnych z wykorzystaniem nowych technologii do nauki różnych przedmiotów w szkole.
4. Organizatorem Konkursu jest Kancelaria Prezesa Rady Ministrów, Departament GovTech Polska (dalej jako: "**Organizator**", "**GovTech**") z siedzibą w Warszawie, Al. Ujazdowskie 1/3, 00-583 Warszawa. Z Organizatorem można skontaktować się pod adresem e-mail: govtech@kprm.gov.pl.
5. Współorganizatorem Konkursu jest Spółka pod firmą "P4 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością" z siedzibą w Warszawie, ul. Taśmowa 7, 02-677 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000217207, NIP: 9512120077, REGON: 015808609 (dalej jako „**Współorganizator**” lub "**PLAY**”),
6. Partnerami Konkursu są:
 - 6.1. Bartosz Michałak prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą Robots Class Bartosz Michałak z siedzibą w Warszawie, ul. Jana Nowaka-Jeziorańskiego 51/U4, 03-982 Warszawa, NIP: 1132441552, REGON: 147193290 (dalej jako „**Partner Konkursu**” lub "**Robots Class**”),
 - 6.2. Sebastian Pontus prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą BUMERANG - Sebastian Pontus w Radzionkowie, ul. Sadowa 106, lok. 8, 41-922 Radzionków, NIP: 6412491536, REGON: 365586840 (dalej jako „**Partner Konkursu**” lub "**Mistrzowie Robotyki**”),
 - 6.3. Anna Adamczyk prowadząca działalność gospodarczą pod nazwą Anna Adamczyk z siedzibą w Warszawie, ul. Dereniowa 4/47, 02-776 Warszawa, NIP: 9511665515, REGON: 141806060 (dalej jako „**Partner Konkursu**” lub "**Programista Junior**”), dalej łącznie zwani jako: „**Partnerzy**”.
7. Obowiązki Organizatora:
 - 7.1. Promocja Wydarzenia na mediach społecznościowych Organizatora oraz stworzenie strony internetowej Wydarzenia.
 - 7.2. Nadzór nad formalno-prawnymi aspektami Wydarzenia.
 - 7.3. Stworzenie strony internetowej Wydarzenia.
 - 7.4. Wybór członków Kapituły oceniającej prace konkursowe.
 - 7.5. Przyjmowanie zgłoszeń Szkół do udziału w Konkursie.
 - 7.6. Zapewnienie prawidłowego przebiegu Wydarzenia.
 - 7.7. Zapewnienie zgodnego z przepisami prawa przetwarzania danych uczestników konkursu.
8. Obowiązki Współorganizatora:

- 8.1. Delegowanie przedstawicieli PLAY do składu Kapituły.
- 8.2. Wspieranie Organizatora Wydarzenia w promocji Wydarzenia.
- 8.3. Przekazanie nagród rzeczowych dla Szkół Podstawowych będących laureatami Konkursu.
- 8.4. Nadzór nad podatkowymi aspektami przyznania nagród.
9. Obowiązki poszczególnych Partnerów:
 - 9.1. Robots Class:
 - 9.1.1. Udział w filmie promocyjnym Wydarzenia.
 - 9.1.2. Udział w przygotowaniu koncepcji Wydarzenia.
 - 9.1.3. Komunikacja i marketing z Szkołami.
 - 9.1.4. Przeprowadzenie prezentacji podczas Wydarzenia.
 - 9.2. Mistrzowie Robotyki:
 - 9.2.1. Udział w przygotowaniu koncepcji Wydarzenia.
 - 9.2.2. Komunikacja i marketing z nauczycielami informatyki w Szkołach.
 - 9.2.3. Przeprowadzenie prezentacji podczas Wydarzenia.
 - 9.3. Programista Junior:
 - 9.3.1. Przeprowadzenie wywiadów z Uczestnikami.
 - 9.3.2. Reklama Wydarzenia.
 - 9.3.3. Przeprowadzenie wywiadu z przedstawicielem Organizatora.
 - 9.3.4. Przekazanie cyfrowych wydań "Programisty Junior" wszystkim Uczestnikom Wydarzenia.
10. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i nieodpłatny.

§2. ZASADY UCZESTNICTWA.

1. Konkurs przeprowadzany jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Przedstawiciele wszystkich publicznych oraz niepublicznych placówek edukacyjnych zajmujących się kształceniem dzieci na poziomie podstawowym (dalej zwanych "**Szkołami**") mogą zgłosić chęć udziału w Wydarzeniu.
3. Zgłoszenia udziału będą dokonywane poprzez formularz na stronie Wydarzenia: gov.pl/govtech/hackjunior do 27 listopada 2020 r. do godziny 15:00.
4. Zgłoszenia Szkoły do udziału w Wydarzeniu mogą dokonywać dyrektorzy szkół albo upoważnieni przez nich nauczyciele.
5. Uczestnikami Konkursu są Szkoły reprezentowane przez uczniów i nauczycieli z danej szkoły (dalej jako "**Uczestnicy**"), którzy zostaną zgłoszeni w formularzu na stronie gov.pl/govtech/hackjunior.
6. Każdy uczeń może być zgłoszony tylko jednokrotnie.
7. Wydarzenie odbędzie się online w dniu 27 listopada 2020 r. o godz. 10:00.
8. Celem Konkursu jest stworzenie narzędzia edukacyjnego przez nauczycieli oraz uczniów (dalej jako "**Praca konkursowa**").

§3. PRZEPROWADZENIE KONKURSU.

1. Regulamin konkursu zostanie umieszczony na stronie Wydarzenia (gov.pl/govtech/hackjunior) w dniu 10 listopada 2020.
2. Wydarzenie rozpocznie się w formie online na stronie Wydarzenia (gov.pl/govtech/hackjunior) w dniu 27 listopada 2020 o godz. 10:00.
3. Wydarzenie otworzy Pełnomocnik Prezesa Rady Ministrów ds. GovTech Justyna Orłowska.

4. Praca konkursowa w kategorii otwartej polega na **opracowaniu uniwersalnego narzędzia edukacyjnego z elementami robotyki, programowania i/lub wykorzystania nowych technologii służące do realizowania podstawy programowej różnych przedmiotów/obszarów tematycznych.**
5. W ramach Wyzwania można również wykonać narzędzie edukacyjne służące do nauki wyłącznie jednego z wymienionych obszarów tematycznych:
 - a. język polski,
 - b. matematyka,
 - c. geografia,
 - d. przyroda.
6. W ramach Wyzwania wyróżnione będą dwie grupy wiekowe:
 - a. klasy 1-3 oraz
 - b. klasy 4-8.
7. Po otwarciu Wydarzenia odbędzie się prezentacja szkoleniowa dla uczniów i nauczycieli biorących udział w Konkursie.
8. Szkoły, nauczyciele i uczniowie do godziny 15:00 będą przysyłać rozwiązania zadania w formie nagrania wideo (plik lub link do filmu w serwisie społecznościowym) lub dokumentu opisującego rozwiązanie zadania (dopuszczalne formaty to: DOC, PDF, JPG - opis pracy i zdjęcia) poprzez formularz zgłoszeniowy, o którym mowa w §2 pkt ust. 3 Regulaminu lub na adres e-mail: hackjunior@robotclass.com.
9. Od godz. 15:00 do godz. 19:00 osoby wchodzące w skład kapituły (dalej jako: "**Kapituła**") będą oceniać prace konkursowe.
10. Około godziny 19:00 na stronie Wydarzenia: gov.pl/govtech/hackjunior nastąpi ogłoszenie oraz opublikowanie wyników.
11. Przykładowe rozwiązania zadania będą umieszczone na stronie Wydarzenia: gov.pl/govtech/hackjunior.

§4. KAPITUŁA I KRYTERIA OCEN.

1. Członkami Kapituły będą przedstawiciele Organizatora, Współorganizatora oraz Partnerów, jak również niezależni eksperci w dziedzinie edukacji, innowacji oraz nowych technologii wybrani przez Organizatora w porozumieniu z Współorganizatorem oraz Partnerami.
2. Prace konkursowe będą oceniane według następujących kryteriów:
 - a. Pomysł – kreatywność,
 - b. Innowacyjność – zastosowanie nowego podejścia,
 - c. Zgodność - z wybraną kategorią,
 - d. Opis – w formie wideo lub tekstowej ze zdjęciami.
3. Decyzje Kapituły będą podejmowane zwykłą większością głosów.
4. Kapituła przyzna tytuł Zwycięzcy I, II i III miejsca dla trzech Szkół w obydwu grupach wiekowych w kategorii otwartej (zgodnie z § 3 ust. 4 powyżej). Łącznie Kapituła przyzna sześć nagród w kategorii otwartej.
5. Kapituła przyzna nagrody wyróżnienia dla dwóch Szkół w obydwu grupach wiekowych w kategorii obszarów tematycznych (zgodnie z §3 ust. 5 powyżej). Łącznie Kapituła przyzna cztery nagrody wyróżnienia w kategorii obszarów tematycznych.
6. Niespełnienie wymogów formalnych określonych w §3 ust. 8 skutkuje wykluczeniem pracy konkursowej z Konkursu.
7. Decyzje Kapituły są ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.

§5. NAGRODY KONKURSOWE

1. W ramach Konkursu PLAY przyzna szkołom łącznie 37 tabletów.
2. Tablety zostaną przyznane szkołom, których reprezentanci (uczestnicy konkursu) przygotowali prace konkursowe nagrodzone przez Kapitułę.
3. W obydwu grupach wiekowych nagrody za wykonanie pracy konkursowej w kategorii otwartej (zgodnie z § 3 ust. 4 powyżej) zostaną nagrodzone w następujący sposób:
 - a. za I miejsce przyznane będzie 6 tabletów.
 - b. za II miejsce przyznane będą 4 tablety.
 - c. za III miejsce przyznane będą 2 tablety.
4. W ramach każdej kategorii tematycznej (język polski, matematyka, przyroda, geografia) przyznane będą 4 nagrody wyróżnienia (po 2 nagrody z każdej grupy wiekowej). Za każdą nagrodę wyróżnienia przyznane będą 2 tablety.
5. Współorganizator Konkursu PLAY przyzna 5 tabletów w ramach nagród specjalnych.
6. Organizator zastrzega sobie prawo wyboru Szkół, którym przyznane będą nagrody specjalne.
7. Współorganizator Konkursu PLAY jest przyrzekającym nagrody w rozumieniu art. 919 § 1 ustawy - Kodeks cywilny (Dz. U. 1964 Nr 16 poz. 93, tekst jednolity).
8. Prawo do nagród przysługuje konkretnym szkołom wybranym przez Kapitułę, na zasadach i w ilości określonej powyżej.
9. Nagrody zostaną przekazane przez PLAY do szkół wybranych przez Kapitułę. Nagrody zostaną wysłane na adres wskazany w zgłoszeniu w ciągu 14 dni od ogłoszenia wyników Konkursu (tj. 27 listopada 2020 r.).
10. Organizator przyzna wszystkim Uczestnikom certyfikaty potwierdzające udział w Konkursie podpisane przez Organizatora, Współorganizatora i Partnerów Konkursu.

§6. DANE OSOBOWE.

1. KPRM oświadcza, że jest Administratorem danych osobowych w rozumieniu art. 4 pkt 7 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (dalej jako: „**RODO**”) w stosunku do danych osobowych Uczestników oraz członków Kapituły.
2. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych osoba, której dane dotyczą może kontaktować się z: Administratorem Danych, Kancelaria Prezesa Rady Ministrów, Aleje Ujazdowskie 1/3, 00-583, Warszawa, e-mail: AD@kprm.gov.pl lub Inspektorem Ochrony Danych, Kancelaria Prezesa Rady Ministrów, Aleje Ujazdowskie 1/3, 00-583, Warszawa, e-mail: IOD@kprm.gov.pl.
3. Dane osobowe przetwarzane są w celu wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze, wykonania zadania realizowanego w interesie publicznym oraz do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora lub w ramach sprawowania władzy publicznej powierzonej Administratorowi, odpowiednio zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. c RODO (obowiązek prawny wynikający z przepisów prawa o archiwizacji oraz obsługi roszczeń z tytułu realizacji Wydarzenia), art. 6 ust. 1 lit. e RODO (przeprowadzenie Wydarzenia i przygotowanie certyfikatów dla Uczestników), art. 6 ust. 1 lit. f RODO (informowanie mediów o

przebiegu Wydarzenia oraz publikowania danych osobowych Uczestników oraz członków Kapituły na potrzeby realizacji działań promocyjnych i informacyjnych dotyczących Wydarzenia).

4. Odbiorcy danych. Organizator oświadcza, że:
Dane osobowe mogą być przekazywane do organów publicznych i urzędów państwowych lub innych podmiotów upoważnionych na podstawie przepisów prawa lub wykonujących zadania realizowane w interesie publicznym lub w ramach sprawowania władzy publicznej. Dane osobowe są przekazywane do podmiotów przetwarzających dane w imieniu administratora danych osobowych, posiadających uprawnienia do ich przetwarzania odbiorcami danych będą następujące podmioty: Organizator, Współorganizator oraz Partnerów Wydarzenia.
Dane osób reprezentujących Szkoły zostaną przekazane partnerowi konkursu Programista Junior w celu przeprowadzenia wywiadów z uczestnikami oraz przekazania uczestnikom cyfrowych wydań magazynu "Programista Junior", zgodnie z § 1 ust. 9 pkt 9.3.1. oraz § 1 ust. 9 pkt 9.3.4. niniejszego Regulaminu.
Dane uczestników zostaną przekazane Partnerom oraz Współorganizatorowi w celu przygotowania certyfikatów dla uczestników zgodnie z § 5 ust. 10 Regulaminu.
5. Źródłem pochodzenia danych będą zgłoszenia dokonywane przez osoby wymienione w ust. 6, poprzez formularz umieszczony na stronie gov.pl/govtech/hackjunior, zgodnie z §2 ust. 5.
6. W formularzu zgłoszeniowym, o którym mowa w ust. 5 powyżej, nauczyciel albo dyrektor szkoły zgłosi udział uczniów danej szkoły, wskazując imię, nazwisko oraz numer klasy ucznia. Ponadto, nauczyciel albo dyrektor szkoły wskaże w formularzu imię oraz nazwisko rodzica bądź opiekuna prawnego ucznia.
7. W formularzu zgłoszeniowym będzie umieszczony link do klauzuli informacyjnej o przetwarzaniu danych osobowych, która stanowi załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu.
8. Dane Osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędny do przeprowadzenia Konkursu, informowania mediów o przebiegu Wydarzenia, obsługi roszczeń z tytułu realizacji Wydarzenia oraz przez czas wynikający z przepisów o archiwizacji.
9. Dane osobowe mogą być przekazywane podmiotom przetwarzającym dane osobowe na zlecenie Administratora, m.in. agencjom eventowym – przy czym takie podmioty będą przetwarzały dane na podstawie umowy z Administratorem i wyłącznie zgodnie z poleceniami Administratora.
10. Dane osobowe nie będą przekazywane do odbiorców znajdujących się w państwach poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.
11. Każdej osobie, której dane Organizator przetwarza w związku z realizacją Wydarzenia i na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, przysługuje prawo:
 - dostępu do swoich danych osobowych i żądania ich kopii,
 - sprostowania swoich danych osobowych,
 - żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych,
 - usunięcia danych,
 - wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych..
12. W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z Administratorem. Dane kontaktowe wskazane są w ust. 2 wyżej.
13. Osobie, której dane są przez Organizatora przetwarzane w związku z realizacją Wydarzenia i na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, przysługuje

również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego tj. Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.

14. Administrator nie przetwarza danych osobowych uczestników Konkursu oraz członków Kapituły w sposób opierający się wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu, w tym profilowaniu.
15. Organizator zastrzega prawo publikacji wizerunku Uczestników Konkursu na stronie Wydarzenia: gov.pl/govtech/hackjunior oraz w mediach społecznościowych Organizatora, pod warunkiem wyrażenia zgody na rozpowszechnianie wizerunku, zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. - Prawo autorskie (Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83, tekst jednolity).
16. Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku osób nieletnich (uczniów) zostanie przesłana do wszystkich Szkół zgłoszonych do udziału w Konkursie poprzez e-mail. Wzór zgody stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
17. Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku osób pełnoletnich (nauczycieli) będzie wyrażana w formularzu zgłoszeniowym, o którym mowa w § 2 ust. 3.

§7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE.

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu lub formuły Wydarzenia bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (zagrożenie epidemiczne, stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwią przeprowadzenie Wydarzenia w terminie lub na zasadach określonym w niniejszym Regulaminie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej <https://gov.pl/govtech/hackathon>. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie z dniem publikacji oraz rozesłania wiadomości Uczestnikom.
3. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Wydarzenia za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
4. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych, w trakcie Wydarzenia decyduje Organizator.
5. Regulamin wchodzi w życie w dniu publikacji.

Załączniki:

1. Zgoda rodzica/opiekuna prawnego na rozpowszechnianie wizerunku osoby nieletniej.
2. Klauzula informacyjna w związku z przetwarzaniem danych osobowych.

Zgoda rodzica/opiekuna prawnego na rozpowszechnianie wizerunku osoby nieletniej

złożona w dniu w
(miejscowość)

przez: (imię i nazwisko rodzica/opiekuna
prawnego)

Jako przedstawiciel ustawowy dziecka/podopiecznego
(imię i nazwisko dziecka/podopiecznego) uczącego się w klasie (numer
klasy) w Szkole Podstawowej
(numer, nazwa szkoły, miejscowość) niniejszym wyrażam zgodę na:

1. Uczestnictwo mojego dziecka/podopiecznego w Konkursie „HackJunior – hackathon dla uczniów szkół podstawowych” – dalej jako „**Konkurs**”, którego Organizatorem jest Kancelaria Prezesa Rady Ministrów z siedzibą w Warszawie, Al. Ujazdowskie 1/3, 00-583 Warszawa na zasadach określonych w Regulaminie Konkursu. Regulamin Konkursu jest dostępny na stronie: gov.pl/govtech/hackjunior.

2. Nieodpłatne wykorzystywanie, używanie, obróbkę, powielanie i wielokrotne rozpowszechnianie, wizerunku i wypowiedzi mojego dziecka/podopiecznego utrwalonych jakąkolwiek techniką, na wszelkich nośnikach (w tym w postaci fotografii, filmu, dokumentacji filmowej lub dźwiękowej), na potrzeby informowania o przebiegu Konkursu oraz promocji i reklamy Konkursu.

3. Niniejsza zgoda jest nieodpłatna, nieograniczona czasowo oraz terytorialnie.

4. Dla potrzeb Akcji wizerunek mojego dziecka/podopiecznego może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania, kadrowania i kompozycji, a także zestawiony z wizerunkami innych osób, może być uzupełniony towarzyszącym komentarzem, natomiast nagranie filmowe i dźwiękowe z jego udziałem mogą być cięte, montowane, modyfikowane, dodawane do innych materiałów powstających na potrzeby Konkursu, oraz w celach informacyjnych, promocji i reklamy Konkursu, bez obowiązku akceptacji produktu końcowego.

5. Niniejsza zgoda obejmuje wszelkie formy publikacji, w szczególności rozpowszechnianie w Internecie, w tym na portalach społecznościowych Facebook, Twitter, YouTube itp.

6. Wizerunek dziecka / podopiecznego nie może być użyty w formie obraźliwej dla dziecka/podopiecznego i nie może naruszać dóbr osobistych dziecka/podopiecznego.

7. Jestem świadomy/a, że mam prawo dostępu do treści danych mojego dziecka/podopiecznego oraz ich poprawiania. Podanie danych jest dobrowolne.

Ponadto, oświadczam, zapoznałem się z Regulaminem Konkursu i w pełni go akceptuję.

.....

Własnoręczny podpis osoby uprawnionej

Klauzula informacyjna w związku z przetwarzaniem danych na potrzeby Konkursu „HackJunior – hackathon dla uczniów szkół podstawowych”

Informacje i dane do kontaktów w sprawie danych osobowych

Administrator Danych, Kancelaria Prezesa Rady Ministrów, Aleje Ujazdowskie 1/3, 00-583, Warszawa, e-mail: AD@kprm.gov.pl.

Dane kontaktowe do Inspektora Ochrony Danych: Inspektor Ochrony Danych, Kancelaria Prezesa Rady Ministrów, Aleje Ujazdowskie 1/3, 00-583, Warszawa, e-mail: IOD@kprm.gov.pl.

Informacje dotyczące przetwarzanych danych osobowych

Celem przetwarzania danych jest wypełnienie obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze, wykonanie zadania realizowanego w interesie publicznym oraz do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora lub w ramach sprawowania władzy publicznej powierzonej Administratorowi, odpowiednio zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. c RODO (obowiązek prawny wynikający z przepisów prawa o archiwizacji oraz obsługi roszczeń z tytułu realizacji Wydarzenia), art. 6 ust. 1 lit. e RODO (przeprowadzenie Wydarzenia i przygotowanie certyfikatów dla Uczestników), art. 6 ust. 1 lit. f RODO (informowanie mediów o przebiegu Wydarzenia oraz publikowania danych osobowych Uczestników oraz członków Kapituły na potrzeby realizacji działań promocyjnych i informacyjnych dotyczących Wydarzenia).

Dane osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędny do przeprowadzenia Konkursu, informowania mediów o przebiegu Wydarzenia, obsługi roszczeń z tytułu realizacji Wydarzenia oraz przez czas wynikający z przepisów o archiwizacji.

Źródło pochodzenia danych: dane do formularza zgłoszeniowego udostępniony na stronie gov.pl/govtech/hackjunior, pochodzą od nauczycieli albo dyrektorów szkół podstawowych zgłaszających udział w konkursie/

Kategorie odnośnych danych: imię i nazwisko ucznia, numer klasy ucznia, imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego ucznia.

Konsekwencją niepodania danych osobowych może być: brak możliwości wzięcia udziału w konkursie „HackJunior”.

Odbiorcy danych osobowych:

Centrum Obsługi Administracji, ul. Powsińska 69/71, 02-903. Dane osobowe będą przekazane Współorganizatorowi oraz Partnerom Wydarzenia, tj. następującym podmiotom:

1. Spółka pod firmą “P4 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością” z siedzibą w Warszawie, ul. Taśmowa 7, 02-677 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. w

Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000217207, NIP: 9512120077, REGON: 015808609.

2. Bartosz Michalak prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą Robots Class Bartosz Michalak z siedzibą w Warszawie, ul. Jana Nowaka-Jeziorańskiego 51/U4, 03-982 Warszawa, NIP: 1132441552, REGON: 147193290.
3. Sebastian Pontus prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą BUMERANG - Sebastian Pontus w Radzionkowie, ul. Sadowa 106, lok. 8, 41-922 Radzionków, NIP: 6412491536, REGON: 365586840.
4. Anna Adamczyk prowadząca działalność gospodarczą pod nazwą Anna Adamczyk z siedzibą w Warszawie, ul. Dereniowa 4/47, 02-776 Warszawa, NIP: 9511665515, REGON: 141806060.

Dane osobowe nie będą przekazane do państwa trzeciego/organizacji międzynarodowej.

Prawa osoby, której dane dotyczą

Przysługuje Pani/Panu prawo do:

- dostępu do swoich danych osobowych i żądania ich kopii,
- sprostowania swoich danych osobowych,
- żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych,
- usunięcia danych,
- wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych.

Żądanie realizacji wyżej wymienionych praw proszę przesać w formie pisemnej do Administratora Danych (adres podany na wstępie, z dopiskiem „Ochrona danych osobowych”).

Przysługuje Pani/Panu prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Informacje o zautomatyzowanym podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu

Dane osobowe nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.