



Proiect cofinanțat din Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară 6 Educație și competențe

Obiectiv specific 6.13 Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non-universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare / inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

Titlul proiectului: Îmbunătățirea potențialului de absorbție pe piața muncii a studenților prin stagii de practică de calitate

Beneficiar: Universitatea Babeș-Bolyai din Cluj-Napoca

Contract POCU/90/6.13/6.14/109172

REGULAMENT DE ORGANIZARE COMPETIȚIE DE TIP HACKATHON

“UBB HACKS FOR GOOD”
pentru derulare online

1. DESPRE PROIECT

Universitatea Babeș-Bolyai din Cluj-Napoca, în parteneriat cu Camera de Comerț și Industrie Cluj-Napoca, derulează proiectul "Îmbunătățirea potențialului de absorbție pe piața muncii a studenților prin stagii de practică de calitate (finanțat prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2021)", prin care se facilitează participarea a 340 de studenți la stagii de practică în cadrul a cel puțin 40 de organizații din lanțurile de valoare ale unor industrii de interes strategic pentru economia românească. Proiectul a demarat în luna iulie 2018 și are o durată de implementare de 24 luni.

2. DESPRE SCOPUL REGULAMENTULUI

Regulamentul de față se aplică derulării concursului de tip hackathon prevăzut în cadrul proiectului ***Îmbunătățirea potențialului de absorbție pe piața muncii a studenților prin stagii de practică de calitate***, cod POCU/90/6.13/6.14/109172. Scopul acestui document este să asigure cadrul transparent și echitabil de participare a membrilor grupului țintă al proiectului la concurs. De asemenea, Regulamentul oferă reperele principale privind modalitatea de derulare a concursului de tip hackathon.

Regulamentul se aplică de către personalul implicat în activitățile de organizare a concursului de tip hackathon (personalul beneficiarului Universitatea Babeș-Bolyai) și de către membrii grupului țintă vizat de activitățile în cauză.

Regulamentul inițial a fost revizuit, completat și amendat, ca urmare a apariției situației de criză generată de epidemia COVID-19. Versiunea de față completează și înlocuiește prevederi din Regulamentul anterior.

3. DOCUMENTE DE REFERINȚĂ

- Legea 288/2004 privind organizarea studiilor Universitare, cu modificările și completările ulterioare
- Legea nr. 227/2015 privind Codul fiscal, cu modificările și completările ulterioare
- Legea nr. 258/2007 – Legea privind practica elevilor și studenților cu completările și modificările ulterioare
- Diverse măsuri și recomandări de combatere a Coronavirus (COVID-19) și de prevenire a îmbolnăvirilor emise de către autorităților naționale în perioada februarie – mai 2020
- Ghidul solicitantului condiții specifice "*Stagii de practică elevi și studenți în sectorul agroalimentar, industrie și servicii*" – Axa prioritară 6 Educație și competențe/Obiectivul specific 6.13-6.14/Cod apel POCU/90/6/19.
- Contractul de finanțare al proiectului cu titlul "*Stagii de practică elevi și studenți în sectorul agroalimentar, industrie și servicii*" – Axa prioritară 6 Educație și competențe/Obiectivul specific 6.13-6.14/Cod apel POCU/90/6/19.

4. TERMINOLOGIE

Hackathon – concurs între mai multe echipe prin care se propune o soluție ce are la baza aplicații ale tehnologiei IT la diverse probleme / provocări societale. De regulă, competiția se desfășoară pe durata a 48-60 ore, timp în care echipele participante încearcă să aducă proiectul (soluția) într-un stadiu cât mai avansat de dezvoltare. La finalul competiției, cele mai bune soluții prezentate vor fi premiate de către un juriu.

Matchmaking – proces prin care se facilitează contactul între mai multe persoane pentru alcătuirea unei echipe în vederea participării la competiția de tip hackathon.

Echipa hackathon – echipă formată din mai multe persoane, de obicei cu abilități și cunoștințe complementare, înscrisă într-o competiție de tip hackathon.

Mentor – persoană cu cunoștințe profesionale în tehnologie și/sau alte sectoare de activitate relevante pentru tematica / tematicile competiției și care, pe parcursul derulării ei, oferă consiliere / îndrumare unei echipe (sau mai multora) înscrise în concurs.

Juriu – for decizional compus din mai multe persoane cu prestigiu / recunoaștere profesională care asistă la prezentările echipelor înscrise în competiție și, în baza unei proceduri de evaluare (grile, metodologii etc.) stabilește un clasament al acestora în vederea premierii.

Provocare (challenge) – este o temă de concurs prestabilită de organizatorii hackathon-ului pentru care echipele înscrise trebuie să propună posibile soluții de natură tehnico-economică. Un concurs de tip hackathon poate avea una sau mai multe asemenea provocări (teme).

Soluție – în contextul unui concurs de tip hackathon prin “soluție” se înțelege un complex de măsuri care abordează o problemă în vederea soluționării / ameliorării acesteia. Soluția se va baza pe o tehnologie de programare și/sau de altă natură. De asemenea, soluția propusă trebuie să fie inovativă și să creeze o perspectivă reală de adresare a problemei de la care se pleacă. Soluția trebuie să fie sustenabilă din punct de vedere economic, cu alte cuvinte, să prezinte o fundamentare a modelului de afaceri care poate fi aplicat.

Mediu online – mediu de lucru care presupune utilizarea tehnologiei informațiilor și comunicațiilor în așa fel încât interacțiunea între participanții la activitățile preconizate să fie posibilă de la distanță. De obicei aceasta include platforme pentru videoconferințe, spații de lucru virtuale, alte instrumente pentru comunicare. Participarea prin asemenea mijloace online presupune existența unei conexiuni internet accesibilă de către fiecare participant.

5. CONTEXTUL ȘI PREVEDERILE GENERALE ALE COMPETIȚIEI

Organizatorul competiției este Universitatea Babeș-Bolyai din Cluj-Napoca prin Facultatea de Matematică și Informatică, Facultatea de Științe Economice și Gestiunea Afacerilor și Facultatea de Business. Organizatorul principal poate încheia diverse parteneriate pentru derularea competiției, în funcție de oportunități și de interesul partenerilor.

Scopul competiției este de a stimula exprimarea ideilor inovative, de a încuraja și stimula lucrul în echipă, de a contribui la dezvoltarea unei gândiri bazate pe identificarea de probleme și soluții, precum și de a susține implementarea soluțiilor identificate prin acordarea de premii și facilitarea formării legăturilor cu ecosistemele de cercetare și industriale locale.

Competiția „**UBB Hacks for Good**” se desfășoară în cadrul Universității Babeș-Bolyai, pe baza activității unor echipe de studenți din grupul țintă al proiectului care se înscriu în competiție, activități derulate în principal pe perioada a 48 de ore, în formatul stabilit prin prezentul Regulament.

6. ELIGIBILITATEA ȘI CONDIȚII DE PARTICIPARE

Competiția este deschisă exclusiv studenților înscriși în grupul țintă al proiectului Îmbunătățirea potențialului de absorbție pe piața muncii a studenților prin stagii de practică de calitate (contract POCU/90/6.13/6.14/109172).

Înscrierile s-au făcut individual, prin completarea și transmiterea unui formular, anexă a acestui Regulament. Studenții înscriși se vor constitui în echipe de minim 3 și maxim 5 persoane în baza unei metodologii descrise la Cap. 8 din Regulament. **În componența echipei este obligatoriu să se regăsească studenți de la minim 2 facultăți din cele implicate în proiect. De asemenea, este obligatoriu ca în componența fiecărei echipe să se regăsească minim un student de la o specializare non-IT din următoarele:** Contabilitate și informatică de gestiune, Finanțe și bănci, Management – de la Facultatea de Științe Economice și Gestiunea Afacerilor; Administrarea Afacerilor, Administrarea Afacerilor în Servicii de Ospitalitate – de la Facultatea de Business.

Nerespectarea oricăreia dintre condițiile de eligibilitate de mai sus va duce la descalificarea echipei / neadmiterea în competiție.

Fiecare echipă înscrisă poate să participe cu o singură soluție, iar o persoană poate face parte dintr-o singură echipă.

Soluțiile propuse / dezvoltate trebuie să fie originale, să aparțină echipei, însă nu este obligatoriu ca acestea să fie o premieră, ele putând fi rezultatul unor activități / experiențe anterioare pe care cel puțin un membru al echipei le-a avut în domeniul respectiv.

Principiul nediscriminării, având la bază egalitatea de șanse, precum și egalitatea de gen, va fi asigurat pentru toți participanții, atât pe durata înscrierilor cât și în timpul derulării concursului de tip hackathon.

7. SURSA DE FINANȚARE ȘI PREMIILE COMPETIȚIEI

Competiția este finanțată prin proiectul cu titlul *Îmbunătățirea potențialului de absorbție pe piața muncii a studenților prin stagii de practică de calitate*, contract POCU/90/6.13/6.14/109172. Premiile competiției vor fi acordate primelor 3 echipe clasate, în ordinea descrescătoare, conform punctajelor stabilite de către Juriul competiției.

În cadrul competiției vor putea fi acordate **3 premii** după cum urmează:

- ✓ **Premiul I – 25.000 lei**
- ✓ **Premiul II – 15.000 lei**
- ✓ **Premiul III – 10.000 lei**

Organizatorul competiției își rezervă dreptul de a nu acorda toate premiile dacă în urma evaluării realizate de către Juriul competiției rezultă cu nu sunt întrunite criteriile de calitate minimale de un număr de cel puțin 3 echipe participante la competiție.

Cuantumul fiecărui premiu va fi împărțit în mod egal între membrii echipei premiate. Nu vor fi acceptate excepții indiferent de situațiile particulare ale componentilor echipelor premiate. Premiile vor fi acordate în baza legislației în vigoare și a prevederilor din contractul de finanțare al proiectului.

Premiile vor putea fi suplimentate de către alți parteneri ai evenimentului, ca expresie a voinței libere a acestora de a se asocia cu evenimentul și de a acorda asemenea premii. De asemenea, dacă vor exista solicitări din partea unor parteneri, vor putea fi instituite premii cu caracter special.

8. METODOLOGIA DE ÎNSCRIERE ȘI PARTICIPARE LA COMPETIȚIE

Competiția de tip hackathon constă în două etape majore:

- ✓ **Etapa 1 – înscriere și matchmaking pentru formare echipe** (încheiată)
- ✓ **Etapa 2 – participare efectivă la hackathon**

8.1. Etapa 1 – înscriere și matchmaking pentru formare echipe

Etapa a fost parcursă în baza prevederilor din Regulamentul anterior. La acel moment au fost constituite astfel 12 echipe. Ca urmare a apariției crizei sanitare la acel moment, echipa proiectului va proceda la o reconfirmare a participării tuturor studenților înscriși inițial, precum și a componenței echipelor formate. Se vor urmări aspecte privind eligibilitatea pentru concurs, în special în ceea ce privește prevederile legate de proveniența mixtă a echipelor care reconfirmă participarea.

8.2. Etapa 2 – participare efectivă la hackathon

Studenții din grupul țintă al proiectului vor putea alege una din temele / provocările de mai jos la momentul înscrierii în concursul de tip hackathon **“UBB Hacks for Good”** cât și la un moment ulterior, în funcție de componența echipelor, de interesele și competențele membrilor acestora.

Concursul propune următoarele provocări:

Provocarea 1 | | **TRANSPORT MODAL**

Context – transportul și, în special transportul în aglomerările urbane, a devenit una dintre principalele probleme cu care se confruntă comunități din întreaga lume. Există din ce în ce mai multe preocupări din partea mai multor actori și factori de decizie pentru a găsi răspunsurile potrivite la această provocare. Orașele din România nu sunt ocolite de această problemă, iar Clujul este un exemplu grăitor pentru efectele negative ale fenomenului. În acest context, o posibilă soluție este dezvoltarea unui sistem de transport modal. Transportul modal reprezintă, în esență, conectarea mai multor modalități de transport pentru a deservi o anumită comunitate. Concret, vorbim despre un sistem complex, care facilitează parcursul unei persoane din locul A în locul B folosind mai multe tipuri de transport. Pentru ca acest lucru să fie posibil este necesar:

1. să existe infrastructura necesară;
2. să existe o platformă care conectează în mod coerent sisteme de transport disponibile pe traseul dorit;
3. să existe o platformă prin care potențialul utilizator este informat despre modalitățile de transport pe traseul dorit și care îi permite acestuia să își planifice și să plătească călătoria;

4. să fie instituite mijloace de descurajare a utilizării mașinilor personale în detrimentul transportului în comun.

Provocare – echipele participante sunt invitate să propună soluții care adresează problematica transportului modal pe cel puțin una din dimensiunile descrise mai sus (pc. 1 – 4).

Provocarea 2 || SĂNĂTATE

Context – sistemul de sănătate din România are nevoie urgentă de tehnologizare. Această tehnologizare trebuie să cuprindă atât furnizorii de servicii medicale (spitale, policlinici, laboratoare de analize) cât și beneficiarii acestora (pacienții). Unul din scopurile principale ale tehnologizării ar trebui să fie reducerea costurilor din sistemul de sănătate. Cel mai simplu mod de reducere a acestor costuri ar putea fi punerea unui accent mult mai pregnant pe prevenție, lucru care nu se prea întâmplă azi în România. De foarte multe ori, pacientul este trimis la analize de către medicul de familie, face analizele cerute (fie gratuit prin Casa de Asigurări de Sănătate, fie contra cost), primește rezultatele, dar nu merge cu acestea la interpretare, preferând să caute pe internet ce ar putea reprezenta fiecare rezultat primit. Un avantaj în acest sens ar fi existența unei aplicații care să compare rezultatele analizelor, atât cu un set de analize anterior cât și cu valorile limită prevăzute de către laboratoarele acreditate. În acest caz, valorile obținute pot conduce la un semnal de alarmă sau pot liniști pacienții. Totodată, aplicația ar putea compara costurile diferitelor analize efectuate.

Provocare – echipele participante sunt invitate să propună soluții pentru problematica descrisă mai sus.

Provocarea 3 || ECONOMIE SOCIALĂ

Context – Economia socială s-a născut în secolul al XIX-lea din nevoia de a orienta producția de bunuri și servicii plecând de la nevoile tuturor și nu doar de la interesele unora. Dezvoltarea economiei sociale în sec al XIX-lea s-a datorat și revoluției industriale: capitalismul industrial a creat noi cerințe la care statul și sectorul privat nu puteau răspunde. În același timp a apărut și nevoia de a aplica în activitățile economice principiile democratice, cum ar fi acela de „un om, o voce”.

Expresia „economie socială” desemnează ansamblul de structuri care pun la comun ceea ce au și care sunt active și complementare sistemului de protecție socială, asigurărilor, băncilor, acțiunilor sociale și educației. În ultimii ani s-a observat însă o creștere a notorietății acestui concept datorită publicității și succesului pe care l-au avut câteva dintre inițiative: Ashoka, Grameen Bank, Babban Gona și altele. Trebuie să fie însă clar că există o delimitare între afaceri / întreprinderi sociale și munca de caritate, aceasta din urmă neurmărind profitul.

În ultimii ani însă accesul la finanțare a devenit din ce în ce mai problematic, iar organizațiile care sprijină aceste întreprinderi sociale sunt tot mai atente la parteneriatele pe care le încheie. Mai mult, orientarea companiilor mari spre fundații sau organizații caritabile face să existe o competiție și în zona serviciilor oferite persoanelor defavorizate. Impactul tehnologiilor, care ai creat deja o ruptură în zona financiar bancară, sănătate, ar putea dinamiza acest sector.

Provocare - echipele participante sunt invitate să propună soluții care pot să sprijine finanțarea economiei sociale în așa fel încât să se asigure o sustenabilitate sporită inițiativelor de acest tip.

Provocarea 4 || EDUCAȚIE INCLUZIVĂ

Context – Egalitatea de șanse este asigurată în contextul social actual prin acces egal la educație. Accesul tuturor copiilor/tinerilor la educație înseamnă furnizarea de soluții de învățare/educație și colaborare pentru următoarele categorii: copii/tineri cu dizabilități, copii/tineri supradotați, copii/tineri cu nevoi speciale (de exemplu: ADHD, dislexici), copii/tineri fără adăpost, copii/tineri din zone izolate sau aparținând unor grupuri nomade, copii/tineri aparținând unor minorități lingvistice, etnice sau culturale, copii/tineri cu boli cronice sau maladii genetice (de exemplu: HIV, cancer, sindrom Down) sau aparținând oricăror altor grupuri vulnerabile. Educația incluzivă este un proces prin care răspundem diversității nevoilor copiilor/tinerilor prin creșterea gradului de participare la învățare și reducerea excluziunii sociale. Aceasta presupune o serie de schimbări de substanță din perspectiva conținutului educațional, a abordării didactico-pedagogice, a structurii sistemului de educație și a strategiilor educaționale. Câteva caracteristici esențiale pentru educația incluzivă sunt:

1. existența unei platforme care să permită accesul la informare/educare a unei diversități de persoane (incluzând persoanele cu dizabilități motorii, deficiențe de auz, deficiențe de vedere) și posibilitatea de conectare între participanți;
2. existența unei platforme care să sugereze posibile traiectorii profesionale pentru toți participanții la procesul de educare și pașii necesari din punctul de vedere al educației care trebuie urmați;
3. o platformă care să ofere acces la procesul de educare fără a fi nevoie de prezența fizică într-un spațiu predeterminat pentru toți participanții la procesul educațional (inclusiv pentru persoane cu dizabilități);
4. o platformă în care profesorii /tutorii să poată realiza conținut educațional destinat persoanelor cu boli cronice sau maladii genetice (HIV, cancer, sindrom Down) care lipsesc o perioadă îndelungată de la activitățile de învățare clasice, oferind în același timp posibilitatea de interacțiune între profesori/tutori și copii/tineri, respectiv între tineri.

Provocare – echipele participante sunt invitate să propună soluții care adresează problematica educației incluzive pe cel puțin una din dimensiunile descrise mai sus (pc. 1 – 4).

Observație

Este permisă propunerea unor idei care nu se încadrează în aceste domenii sau se încadrează în două sau mai multe din cele mai sus. Echipa de proiect își rezervă însă dreptul de a accepta în competiție doar acele idei care reușesc să coalizeze echipe de studenți conform metodologiei descrise în regulamentul concursului. De asemenea, un factor determinant va fi și identificarea mentorilor potriviți pentru domeniul / domeniile de aplicare, altele decât cele 4 descrise mai sus.

8.3. Derulare hackathon

După formarea echipelor, studenții vor fi invitați să participe la hackathon-ul propriu-zis. Acesta se va derula exclusiv online. Invitația care va cuprinde detalii privind modalitatea de participare, durata și alte elemente esențiale privind participarea va fi transmisă prin mijloace electronice, la adresele de email comunicate la momentul înregistrării.

În mesajul respectiv, în afara instrucțiunilor privind modalitatea de participare, studenții vor fi rugați să transmită pe adresa de email a proiectului pocu109172@cs.ubbcluj.ro o copie (scan, imagine) după cartea de identitate proprie, precum și un IBAN al unui cont bancar propriu.

Mesajul cu instrucțiunile privind participarea va fi transmis cu cel puțin o săptămână înainte pe adresele de email comunicate de participanți la momentul înscrierii și reconfirmării participării pentru varianta online a hackathon-ului.

Logistica necesară derulării concursului va fi asigurată de către echipa de proiect, cu excepția laptop-ului și a conexiunii internet personale a fiecărui participant care intră în responsabilitatea acestora.

Concursul de tip hackathon va avea o durată de aproximativ 50 ore (durata efectivă va putea varia în funcție de numărul de echipe înscrise) și se va derula pe perioada unui sfârșit de săptămână. Calendarul propus este cuprins în Cap. 9.

Fiecare echipă va avea un mentor cu experiență în domeniul tehnologic și, în măsura posibilului, un mentor cu experiență în domeniul administrării afacerilor. Aceștia vor fi prezenți pe durata derulării hackathon-ului și vor interacționa cu echipele către care au fost alocați în baza unei programări prealabile. Un mentor poate fi alocat mai multor echipe. Alocarea și programarea mentorilor se va face de către echipa proiectului.

Pe durata celor 50 ore, echipele participante vor trebui să dezvolte cât mai mult soluția propusă, atât din punct de vedere tehnologic cât și din punct de vedere al afacerii / modelului de afaceri care asigură sustenabilitatea ei. În ultima parte a concursului echipele vor face prezentări ale soluțiilor în fața unui juriu. Durata prezentărilor va fi de maxim 15 minute (durata va fi putea fi redusă în funcție de numărul de echipe participante).

Structura propusă a agendei de derulare a concursului de tip hackathon este prezentată mai jos:

Structură agendă

Ziua 1 (vineri seară) Kick-off

17:30	Deschidere și prezentări
18:00–18.30	Cuvânt din partea organizatorilor și partenerilor
18.30–19.00	Explicații privind procesul
19.00–19.30	Sesiune de întrebări și răspunsuri

Ziua 2 (sâmbătă)

08.30	Deschiderea zilei; echipele își încep activitatea
09.30–10.00	Sesiune de lucru cu mentorii (mentorii primesc explicații din partea organizatorilor)
10.00–12.30	Sesiuni de mentorat de câte 25 minute / echipă (conform prealocării)
12.30–13.30	Pauză de prânz
13.30–14.30	Sesiune de lucru comună cu toate echipele
14.30–22.00	Sesiune de lucru în echipe (mentorii participă la solicitarea echipelor)

Ziua 3 (duminică)

09.00	Deschiderea zilei; echipele si mentorii încep activitatea
09.30–11.30	Sesiune de lucru în echipe (mentorii participă la solicitarea echipelor)
11.30–12.00	Repetitii pitching (individual, fiecare echipă)
12.00–13.00	Pauză de prânz
13.00–13.15	Juriu (prezentare componentă)
13.15–16.00	Pitching echipe (7 min. prezentare / echipă + 3,4 întrebări din partea juriului)
16.00–16.30	Juriul deliberază
16.30–17.00	Anunțarea celor 3 echipe premiate
17.00	Încheiere și mulțumiri

8.4. Evaluare

Evaluarea proiectelor prezentate va fi făcută de către un panel de experți evaluatori constituit în juriul concursului. Componenta juriului va fi asigurată de către echipa de proiect și va fi păstrată confidențială până la data de începere a concursului. Juriul va fi format din minim 3 și maxim 5 persoane. De principiu, din juriu vor face parte persoane cu experiență în domeniile (provocările) în care se propun soluții și/sau persoane cu experiență în domeniul afacerilor, administrației, tehnologiei etc.

Metodologia de evaluare va fi adusă la cunoștința membrilor juriului de către echipa de proiect, înainte de derularea concursului. Activitatea juriului va fi voluntară.

8.5. Ierarhizare

Ierarhizarea echipelor se va face în baza prezentărilor (pitching) pe care acestea le vor face în fața juriului. Prezentările vor fi construite pe baza unei structuri furnizate de către echipa de proiect. Fiecare echipă va avea la dispoziție 7 minute pentru prezentare, iar juriul va avea posibilitatea să adreseze întrebări membrilor echipelor.

După sesiunea de prezentări juriul deliberază (conform metodologiei de evaluare pusă la dispoziție de către echipa de proiect) și alcătuiește clasamentul final al competiției. Juriul comunică apoi, în plen, rezultatul ierarhizării.

9. CALENDAR ACTIVITĂȚI

Calendarul activităților privind participarea la concursul de tip hackathon **UBB Hacks for Good**.

Nr. crt.	Activitate	Perioada	Observații / Precizări
1.	Înscrieri	realizat	
2.	Matchmaking	realizat	
3.	Hackathon	24 – 26 iulie 2020	
4.	Premiere festivă	12-13 octombrie 2020*	Premierea festivă va avea loc în cadrul Cluj Innovation Days 2020 (conferință găzduită de către UBB)

* eveniment prevăzut în afara perioadei de implementare a proiectului (dacă condițiile vor permite organizarea)

10. PROPRIETATEA INTELECTUALĂ

Proprietatea intelectuală a soluțiilor dezvoltate în cadrul concursului de tip hackathon aparțin echipelor care le-au propus. UBB și echipele premiate vor putea încheia un Acord de parteneriat ce va conține prevederi specifice, conform legislației în vigoare privind titlurile de proprietate industrială și drepturile de autor, privind identificarea, încadrarea și stabilirea drepturilor de proprietate intelectuală.

11. REZULTATE FINALE ȘI PREMIERE

Rezultatele finale ale hackathon-ului (Etapa II) vor fi publicate pe pagina web a proiectului localizată la adresa <http://www.cs.ubbcluj.ro/POCU109172/> și pe platformele media sociale ale universității, conform calendarului competiției. Echipele câștigătoare, în număr de 3, vor fi contactate prin datele puse la dispoziție în momentul înscrierii pentru stabilirea detaliilor privind modalitatea de acordare a premiilor financiare.

Cele trei echipe câștigătoare vor fi anunțate și premiate într-un cadru festiv ca parte a programului oficial al conferinței Cluj Innovation Days 2020 ce urmează să fie organizată cu sprijinul universității. Echipele premiate vor fi invitate să facă o prezentare a proiectelor / soluțiilor câștigătoare în cadrul unei secțiuni a conferinței dedicate startup-urilor. Alte detalii relevante vor fi comunicate echipelor premiate în timp util.

12. DISPOZIȚII FINALE

Orice modificare a prezentului regulament poate fi realizată doar de către echipa proiectului cu titlul ***Imbunătățirea potențialului de absorbție pe piața muncii a studenților prin stagii de practică de calitate***, cod POCU/90/6.13/6.14/109172. Eventualele modificări vor fi aduse la cunoștința tuturor studenților din grupul țintă al proiectului care s-au înscris pentru participare la concursul de tip hackathon.