

Regulamin konkursu „UGotIT”

§ 1 DEFINICJE

Na potrzeby niniejszego Regulaminu sprecyzowano następujące definicje:

- a. Regulamin – określa warunki oraz zasady, według których odbywać się będzie konkurs „UGotIT”, w tym kryteria oceny prac konkursowych oraz nagrody dla wybranych Drużyn;
- b. Organizator – oznacza UNITY Spółka Akcyjna z siedzibą we Wrocławiu przy ul. Strzegomskiej 2-4, 53-611 Wrocław, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000004330, kapitał zakładowy w wysokości 6.664.388,00zł (w pełni opłacony), NIP: 8942649070, REGON: 932269479;
- c. Konkurs – oznacza organizowany przez Organizatora konkurs pod nazwą „UGotIT”;
- d. Rejestracja – oznacza zgłoszenie Organizatorowi chęci uczestnictwa danej Drużyny w Konkursie poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego;
- e. Formularz Zgłoszeniowy – oznacza formularz dostępny na stronie internetowej: www.ugotit.pl za pomocą którego następuje Rejestracja.
- f. Zgłaszający – Uczestnik, przedstawiciel Drużyny przystępującej do Konkursu, rejestrujący Drużynę poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego;
- g. Uczestnik – oznacza osobę fizyczną, która została wskazana w Formularzu Zgłoszeniowym do uczestnictwa w Konkursie. Uczestnikiem nie może być:
 - i. osoba, która w momencie Rejestracji nie ukończyła 18 lat;
 - ii. osoba, która nie ma rezydencji podatkowej w Rzeczypospolitej Polskiej (chyba, że Organizator wyrazi zgodę na uczestnictwo takiej osoby);
 - iii. osoba zaangażowana w organizację Konkursu,
 - iv. Mentor,
 - v. Juror,
 - vi. krewni osób, o których mowa w pkt iii,iv,v, w szczególności małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo.
- h. Drużyna - zespół pracujący nad rozwiązaniem konkursowym w ramach Konkursu. Za członków Drużyny rozumie się Uczestników zgłoszonych w Formularzu Zgłoszeniowym jako jedna Drużyna. Drużyna nie może składać się z więcej niż 5 Uczestników;

- i. Zwycięzca – Drużyna, która zajęła I, II lub III miejsce w Konkursie;
- j. Mentor – osoba wyznaczona przez Organizatora, udzielająca konsultacji Drużynom w związku z realizacją zadania konkursowego;
- k. Juror – osoba wyznaczona przez Organizatora, zadaniem której jest ocena nadesłanych rozwiązań i wybranie Zwycięzców;
- l. Aplikacja – program komputerowy stworzony przez Uczestników w ramach realizacji zadania konkursowego;
- m. Utwory – wszelkie utwory w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U.2021.1062, z późn. zm.; dalej: „PrAut”), a w szczególności ale nie wyłącznie kody źródłowe wraz z komentarzami (programy komputerowe), instrukcje, warstwa graficzna programu komputerowego (GUI: okna, ikony, przyciski, rozwijane menu, paski przewijania, makiety, panele i inne), dialogi, teksty, dokumentacja (w tym techniczna, funkcjonalna i inna) – stworzone przez Uczestników w ramach udziału w Konkursie;
- n. Umowa – umowa o przeniesienie majątkowych praw autorskich, której zawarcie pomiędzy Organizatorem a członkami Zwycięskich Drużyn jest warunkiem wypłaty nagrody. Umowa stanowi Załącznik nr 1 do Regulaminu.
- o. Sales Pitch – spotkanie online pomiędzy Drużyną a Jurorami, podczas której Drużyna zaprezentuje Jurorom stworzoną Aplikację oraz swoje opracowanie zadania konkursowego;
- p. AWS- oznacza spółkę Amazon Web Services EMEA SARL (adres: 38 Avenue John F. Kennedy, L-1855, Luxembourg);
- q. Infrastruktura AWS – Amazon Web Services zbiór ponad 200 usług z zakresu przetwarzania, przechowywania i archiwizacji, sieci komputerowych, baz danych, analityki, wynajmu programów komputerowych, wdrażania systemów, zarządzania systemami, uczenia maszynowego, aplikacji mobilnych, narzędzi programowania oraz związanych z Internetem Rzeczy.
Dostęp do większości usług jest udostępniany za pomocą dedykowanych interfejsów programistycznych, których żądania wykonywane są za pośrednictwem szyfrowanego protokołu HTTPS.
- r. Usługi AWS - usługi dostarczane przez AWS, z których poprzez konta AWS korzystać mogą Uczestnicy na potrzeby udziału w Konkursie. Lista Usług AWS, z których korzystania uprawnieni są Uczestnicy znajduje się w § 7 ust. 4.

§ 2 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Przedmiotem Konkursu jest stworzenie przez Drużyny rozwiązania informatycznego, które nawiąże do motywu przewodniego Konkursu, tj. „Zakupy Jutra”. Szczegóły zadania konkursowego określa § 6.
2. Drużyny będą realizować zadanie konkursowe zdalnie i we własnym zakresie. Ceremonia



3. wręczenia nagród Zwycięzcom odbędzie się stacjonarnie w pierwszym tygodniu maja 2023 w Krakowie przy ul. Armii Krajowej 25, przy czym Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany miejsca ceremonii. Data, godzina ceremonii, a także ewentualna zmiana adresu zostaną podane Uczestnikom drogą mailową.
4. Uczestnictwo w konkursie wiąże się z akceptacją Regulaminu.
5. Udział w konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.

§ 3 ZASADY ZGŁASZANIA

1. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest dokonanie Rejestracji za pośrednictwem Formularza Zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej pod adresem: www.ugotit.pl.
2. W celu dokonania Rejestracji, Zgłaszający na stronie internetowej wskazanej w ust. 1 powinien wypełnić i wysłać Formularz Zgłoszeniowy zgodnie z instrukcjami na Formularzu Zgłoszeniowym. Zgłaszający w Formularzu Zgłoszeniowym podaje również dane osobowe (imię, nazwisko, adres e-mail) pozostałych członków Drużyny. Wysyłając zgłoszenie Zgłaszający potwierdza, że zapoznał się z Regulaminem oraz klauzulą informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych zawartą w treści Regulaminu.
3. Po dokonaniu zgłoszenia Uczestnicy otrzymają potwierdzenie zgłoszenia na podane w Formularzu Zgłoszeniowym adresy email.
4. Uczestnicy nie mogą być członkami więcej niż jednej Drużyny.
5. Rejestracji dokonywać można od dnia 09.01.2023 do dnia 20 marca 2023 r.
6. Organizator nie odpowiada za nieprawidłowo podane podczas rejestracji adresy e-mail i w związku z tym za brak możliwości kontaktu z osobami zgłaszającymi się.

§ 4 OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW

1. Uczestnicy Konkursu korzystają z własnych zasobów sprzętowych oraz oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi, za wyjątkiem Infrastruktury AWS, na zasadach określonych w § 7.
2. Uczestnicy nie mogą tworzyć rozwiązań sprzecznych z prawem, ogólnie przyjętymi zasadami etyki, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.

§ 5 OBOWIĄZKI ORGANIZATORA

Organizator zobowiązuje się do:

- a. udostępnienia Uczestnikom repozytorium, na którym opublikowany zostanie kod źródłowy rozwiązania konkursowego;
- b. udostępnienia Uczestnikom dostępu do infrastruktury AWS, na której zostanie uruchomione rozwiązanie konkursowe, na zasadach określonych w § 7;
- c. zapewnienia Drużynom wsparcia Mentorów, na zasadach określonych w § 6;



- d. wypłaty nagrody dla zwycięskich Drużyn, na zasadach określonych w § 10.

§ 6 ZAŁOŻENIA KONKURSU

1. Zadaniem Uczestników jest stworzenie prototypu Aplikacji nawiązującego do motywu przewodniego Konkursu, tj. „Zakupy Jutra”.
2. Organizator w dniu 06 lutego 2023 r. prześle Uczestnikom drogą elektroniczną (na wskazany w Formularzu Zgłoszeniowym adres e-mail) treść zadania konkursowego.
3. Drużyny w ramach realizacji zadania konkursowego powinni przygotować prototyp Aplikacji, która w praktyczny sposób rozwiązywałaby problem przedstawiony w zadaniu konkursowym, a następnie zaprezentować Aplikację przed Jury podczas spotkania Sales Pitch.
4. Aby stworzone przez Drużyny rozwiązanie mogło podlegać ocenie w ramach Konkursu, najpóźniej do końca 20 marca 2023 r. każda z Drużyn musi spełnić wszystkie następujące warunki:
 - a. opublikować kod źródłowy Aplikacji oraz dokumentację we wskazanym przez Organizatora repozytorium;
 - b. opublikować instrukcję uruchomienia Aplikacji na Infrastrukturze AWS;
 - c. opublikować plik prezentacji przedstawianej podczas Sales Pitch;
 - d. opublikować Aplikację na udostępnionej Drużynie przestrzeni w Infrastrukturze AWS.
5. Jeżeli jakiś element Aplikacji (w szczególności kod źródłowy, grafiki) nie został stworzony bezpośrednio przez Uczestników, Uczestnicy w dokumentacji zobowiązani są podać źródło, z którego dany element został pozyskany.
6. Komunikacja między Uczestnikami a Organizatorami odbywa się poprzez komunikator Discord (link: <https://discord.com/>). Link dostępowy do kanału dedykowanego Konkursowi zostanie przesłany Uczestnikom drogą mailową. Wszystkie pytania bądź problemy Uczestnicy powinni kierować poprzez ten kanał bądź mailowo na adres contact@ugotit.pl
7. Każda Drużyna biorąca udział w konkursie może dwukrotnie poprosić o sesję QA (Questions & Answers) z Mentorem. Takie spotkanie ma na celu wesprzeć Drużynę w procesie twórczym oraz w eliminacji problemów technicznych;
8. O takie spotkanie Drużyna może poprosić za pomocą komunikatora Discord bądź mailowo na mentor@ugotit.pl.
9. Wykorzystanie możliwości spotkania z Mentorem nie ma wpływu na końcową ocenę prac.

§ 7 ZASADY KORZYSTANIA Z INFRASTRUKTURY AWS

1. Na potrzeby udziału w Konkursie, Organizator przyzna każdej Drużynie dostęp do konta AWS, za pośrednictwem którego członkowie Drużyny uzyskają możliwość korzystania z Infrastruktury AWS.



2. Dostęp do kont AWS zostaną przekazane Drużynom w dniu 06 lutego 2023 r. na adresy mailowe podane w Formularzu Zgłoszeniowym.
3. Uczestnicy mają prawo korzystać z konta AWS i Infrastruktury AWS wyłącznie na potrzeby udziału w Konkursie. W szczególności zabronione jest korzystanie z Usług AWS w celach prywatnych, sprzecznych z prawem lub dobrymi obyczajami.
4. Organizator będzie miał stały dostęp do udostępnianych Drużynom kont AWS jako administrator. W związku z powyższym Organizator będzie miał wgląd w aktywność Uczestników na kontach AWS oraz w treści umieszczane na Infrastrukturze AWS.
5. Na potrzeby udziału w Konkursie Uczestnicy mogą korzystać wyłącznie z następujących Usług AWS:
 - a. EC2 (w tym autoscaling)
 - b. ELB (LoadBalancing)
 - c. Elastic Beanstalk
 - d. RDS
 - e. S3
 - f. ElastiCache
 - g. EFS

Organizator na uzasadniony wniosek Drużyny może przyznać Drużynie dostęp do innych Usług AWS niż wymienione powyżej, z zastrzeżeniem, że limit wartości Usług AWS do wykorzystania, o którym mowa w ust. 6, pozostaje bez zmian.

6. Przez cały czas trwania Konkursu każda z Drużyn będzie mogła wykorzystać Usługi AWS o równowartości 200 USD (słownie: dwieście dolarów amerykańskich). Organizator będzie informował mailowo Uczestników o wykorzystaniu 50%, 75% i 100% wskazanego wyżej limitu. Organizator na uzasadniony wniosek Drużyny może jednorazowo zwiększyć limit, nie więcej niż o 50 USD (słownie: pięćdziesiąt dolarów amerykańskich).
7. Po wykorzystaniu limitu usług AWS, o którym mowa w ust. 6, Organizator niezwłocznie blokuje dostęp Drużynie do konta AWS. Ocenie w ramach Konkursu będą podlegały wyłącznie materiały i Aplikacja umieszczone na Infrastrukturze AWS do momentu zablokowania konta AWS.
8. Członkowie Drużyny ponoszą solidarną odpowiedzialność za przekroczenie limitu, o którym mowa w ust. 6 lub niezgodnym z Regulaminem korzystaniem z Usług AWS.

§ 8 ZASADY WYBORU I OCENY ROZWIĄZANIA

1. Całość rozwiązania zadania konkursowego, tj. prezentacja podczas Sales Pitch oraz prototyp Aplikacji podlegają łącznej ocenie na zasadach określonych w niniejszym paragrafie.
2. Prototyp Aplikacji obejmuje zarówno wersję programistyczną (program komputerowy) jak i elementy graficzne, interfejs oraz wszelkie inne elementy stworzonego w ramach Konkursu prototypu Aplikacji, w tym także dokumentację techniczną oraz kody źródłowe.



3. Każda Drużyna będzie mogła zdobyć maksymalnie łącznie 100 punktów, w następujących kategoriach składowych:
 - a. autoprezentacja podczas Sales Pitch: : 0-20 punktów,
 - b. kreatywność zaproponowanego rozwiązania: 0-20 punktów,
 - c. poprawność wykonania: 0-20 punktów,
 - d. user experience: 0-20 punktów,
 - e. przydatność: 0-20 punktów.
4. Rozwiązania zadania Konkursowego podlegać będą ocenie przez Jurorów powołanych przez Organizatora na zasadach określonych w § 9.

§ 9 JURY

1. Jury będzie składało się z 5 Jurorów wyznaczonych przez Organizatora. Organizator wyznacza jednego z Jurorów na Przewodniczącego Jury.
2. Do zadań Jury należy ocena Aplikacji powstałych w trakcie Konkursu i wybór laureatów Konkursu.
3. Decyzje Jury podejmowane są kolegiально. W razie remisu głos Przewodniczącego Jury jest rozstrzygający.
4. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.

§ 10 NAGRODY

1. Dla Drużyn, które zdobędą najwyższy wynik, zgodnie z §7, Organizator przewiduje przyznanie następujących nagród pieniężnych:
 - a. I miejsce – 16.500 (szesnaście tysięcy pięćset) zł brutto;
 - b. II miejsce – 8.800 (osiem tysięcy osiemset) zł brutto;
 - c. III miejsce – 5.500 (pięć tysięcy pięćset) zł brutto;
2. Nagrody, o których mowa powyżej będą wypłacone w walucie polskiej – (złoty). Organizator wypłaci nagrody w częściach określonych przez członków Drużyny przelewem bankowym na konta wskazane przez członków Drużyny w umowie o przekazanie praw autorskich.
3. Nagrody zostaną wypłacone w kwocie pomniejszonej o należne podatki. Jeżeli Uczestnik prowadzi działalność gospodarczą, Organizator prześle takiemu Uczestnikowi odpowiednią część nagrody pieniężnej w kwocie brutto, a Uczestnik będzie odpowiedzialny za samodzielne obliczenie i odprowadzenie należnego podatku.
4. Warunkami wypłaty każdej z nagród są:
 - a. przekazanie Organizatorowi Aplikacji wraz z dokumentacją techniczną w języku polskim lub angielskim zawierającą: opis architektury Aplikacji, instrukcję dla administratora i użytkownika, specyfikację użytego środowiska programistycznego (zewnętrznych bibliotek i innych zasobów, z których aplikacji korzysta), a także kodów źródłowych wraz z komentarzami w języku polskim i angielskim opisujących

zmiennie i funkcje;

- b. dostarczenie osobiście, pocztą tradycyjną, kurierem lub emailem (wyłącznie w przypadku podpisania umowy kwalifikowanym podpisem elektronicznym) podpisanej umowy przenoszącej autorskie prawa majątkowe i prawa zależne do Utworów (zgodnie z Załącznikiem nr 1 do Regulaminu), w terminie do dnia 30 czerwca 2023 r. Umowa musi być podpisana przez wszystkich członków Drużyny uprawnionej do utrzymania nagrody pieniężnej. Wszelkie koszty związane z dostarczeniem podpisanej umowy ponoszą Uczestnicy;

Niespełnienie któregokolwiek z powyższych warunków w terminie jest równoznaczne z rezygnacją z zawarcia umowy i ze zrzeczeniem się nagrody.

5. Ceremonia wręczenia nagród Zwycięzcom odbędzie się stacjonarnie w pierwszym tygodniu maja 2023 w Krakowie przy ul. Armii Krajowej 25, przy czym Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany miejsca ceremonii. Data, godzina ceremonii, a także ewentualna zmiana adresu zostaną podane Uczestnikom drogą mailową. Wszyscy Uczestnicy mają prawo do udziału w ceremonii.
6. Każdy Uczestnik ma prawo do otrzymania zestawu upominków składającego się z gadżetów reklamowych Organizatora. Upominki można odebrać podczas ceremonii, o której mowa w ust. 5. Uczestnik może też poprosić o wysyłkę upominków na wskazany adres w Polsce na koszt Organizatora, pod warunkiem podania Organizatorowi adresu do wysyłki na adres email contact@ugotit.pl. W przypadku braku odebrania upominków lub podania adresu do wysyłki do dnia 30 czerwca 2023 r., Organizator uznaje, że Uczestnik zrzeka się prawa do otrzymania upominków.

§ 11 PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy udzielają Organizatorowi gwarancji, że zrealizowane podczas Konkursy utwory, a w szczególności Aplikacja, są ich autorstwa oraz że nie naruszają jakichkolwiek praw osób czy podmiotów trzecich i ponoszą wszelką odpowiedzialność z tego tytułu.
2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne Aplikacji, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
3. Zwycięzcy zawrą z Organizatorem odrębną Umowę, na podstawie której przeniosą na Organizatora autorskie prawa majątkowe i prawa zależne do Utworów, w szczególności do Aplikacji. Prawa autorskie zostaną przeniesione nieodpłatnie, jednak na potrzeby Organizatora strony Umowy dokonają wyceny przekazywanych praw. Wycena nie może przekraczać wartości należnej nagrody. Wzór umowy stanowi Załącznik nr 1 do Regulaminu.
4. Organizator może zgłosić chęć zakupu praw do Utworów innych niż Utwory Zwycięzców.



5. W takiej sytuacji Uczestnicy będący autorami tych Utworów zawrą z Organizatorem odrębną umowę przenoszącą majątkowe prawa autorskie za ustalonym wynagrodzeniem.
6. Organizatorowi w terminie 2 lat od rozstrzygnięcia Konkursu przysługuje prawo pierwokupu w stosunku do autorskich praw majątkowych do Utworów stworzonych przez Uczestników w ramach Konkursu, na wypadek, gdyby Uczestnik miał sprzedać te prawa osobie trzeciej.
7. Wykonanie prawa pierwokupu nastąpi poprzez oświadczenie złożone Uczestnikom. Oświadczenie o wykonaniu prawa pierwokupu winno zostać złożone w formie pisemnej pod rygorem nieważności.
8. Uczestnik niezwłocznie zawiadomi Organizatora o treści umowy sprzedaży zawartej z osobą trzecią celem umożliwienia mu skorzystania z prawa pierwokupu. Organizator może wykonać prawo pierwokupu w ciągu dwóch tygodni od otrzymania zawiadomienia o sprzedaży.

§ 12 DYSKWALIFIKACJA

1. Organizator ma prawo zdyskwalifikować Drużynę na dowolnym etapie trwania Konkursu w przypadku, w którym którykolwiek z członków Drużyny podczas udziału w Konkursie:
 - a. naruszył prawa autorskie osób trzecich;
 - b. naruszył zasady określone w Regulaminie,
 - c. wykorzystał Usługi AWS do celów niezwiązanych z Konkursem,
 - d. umieścił na Infrastrukturze AWS treści niezwiązane z Konkursem, w szczególności sprzeczne z prawem, obyczajnością, dyskryminujące itp.;
 - e. zataił okoliczności niepozwalające mu na zostanie Uczestnikiem Konkursu;a także jeżeli prace konkursowe naruszają dobre obyczaje, w szczególności zawierają treści obsceniczne, dyskryminujące lub propagujące dyskryminację ze względu na światopogląd, wyznawaną religię, płeć, rasę, narodowość, pochodzenie etniczne itp.
2. W przypadku zdyskwalifikowania danej Drużyny jej zadanie konkursowe nie będzie podlegać ocenie. W przypadku zdyskwalifikowania Zwycięzcy, Zwycięzca traci prawo do udziału w Konkursie, a Komisja wybiera kolejnego Zwycięzcę, który otrzymał kolejną najwyższą ocenę w zakresie spełnienia kryteriów wyboru do Konkursu. Członkowie zdyskwalifikowanego Zwycięzcy obowiązani są do zwrotu nagrody pieniężnej jako świadczenia nienależnego.

§ 13 ODPOWIEDZIALOŚĆ ORGANIZATORA

1. W zakresie dopuszczalnym przez prawo, odpowiedzialność (w szczególności kontraktowa i deliktowa) Organizatora za szkody wyrządzone Uczestnikom jest ograniczona do wysokości 10.000 zł.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działanie Infrastruktury AWS oraz innych systemów podmiotów trzecich.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nienależyte wykonanie lub niewykonanie



zobowiązań w takim zakresie, w jakim zostało to spowodowane działaniem siły wyższej. Przez siłę wyższą rozumie się zdarzenia zewnętrzne, niezależne od stron umowy i niemożliwe do przewidzenia, takie jak w szczególności: wojna, pożar, epidemia, powódź, blokady komunikacyjne o charakterze ponadregionalnym, kataklizmy społeczne albo katastrofy budowli lub budynków, przerwy w dostawie mediów. Za wystąpienie siły wyższej uznaje się również bezpośrednio ryzyko wystąpienia zjawisk lub zdarzeń, o których mowa w zdaniu poprzedzającym choćby finalnie zjawiska lub zdarzenia te nie ziszczyły się.

§ 14 PRYWATNOŚĆ I DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych Zgłaszającego oraz Uczestnika jest Organizator, czyli Unity S.A. z siedzibą we Wrocławiu przy ul. Strzegomskiej 2-4 53-611 Wrocław, KRS: 0000004330, NIP: 8942649070, REGON: 932269479.
2. Organizator wyznaczył inspektora ochrony danych osobowych, z którym można się skontaktować pod adresem: iod@unitygroup.com.
3. Dane osobowe Zgłaszającego oraz Uczestnika będą przetwarzane w celu przeprowadzenia Konkursu, jak również obrony przed ewentualnymi roszczeniami lub w celu ich dochodzenia. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych Zgłaszającego oraz Uczestnika jest umowa, do której zawarcia dochodzi poprzez akceptację Regulaminu w ramach Zgłoszenia, w tym na rzecz Uczestników oraz uzasadniony interes prawny.
4. Odbiorcą danych osobowych Zgłaszającego oraz Uczestnika mogą być podmioty z Unity Group (Unity Systems sp. z o.o., Unity International sp. z o.o.) w ramach uzasadnionego interesu, którym jest optymalizacja działalności biznesowej, w tym wsparcie w realizacji Konkursu, jak również inni podwykonawcy - dostawcy usług IT. Organizator informuje, że dane Zgłaszającego oraz Uczestnika mogą być również przetwarzane przy wykorzystaniu oprogramowania do komunikacji (Discord Inc.). Ponieważ w tym zakresie Organizator korzysta z usług globalnych firm dostarczających takie oprogramowanie, dane osobowe mogą być przekazywane do państw trzecich, czyli poza teren Unii Europejskiej. Odbywa się to przede wszystkim na podstawie decyzji Komisji Europejskiej stwierdzającej odpowiedni stopień ochrony w danym państwie trzecim, o której mowa w art. 45 ust. 1 RODO. W razie braku takiej decyzji, przekazanie danych odbywa się na podstawie art. 46 ust. 2 lit. c RODO, tj. w oparciu o standardowe klauzule umowne, zawierane pomiędzy Administratorem a odbiorcą danych w państwie trzecim.
5. Organizator pozyskuje dane osobowe Zgłaszającego bezpośrednio od osoby wypełniającej Formularz Zgłoszeniowy. Organizator pozyskuje dane osobowe innych Uczestników za pośrednictwem Zgłaszającego wypełniającego formularz rejestracyjny. Organizator przekazuje Zgłaszającemu informacje o przetwarzaniu danych na etapie rejestracji poprzez umieszczenie stosownych informacji w Regulaminie. Organizator przekazuje Uczestnikom informacje o przetwarzaniu danych niezwłocznie po rejestracji drogą elektroniczną.
6. Dane osobowe Zgłaszającego oraz Uczestników będą przetwarzane przez Organizatora przez



okres trwania Konkursu, a po jego zakończeniu do czasu upływu okresu przedawnienia ewentualnych roszczeń. Dane osobowe Uczestników, z którymi zostaną podpisane Umowy będą przetwarzane w celach, zakresie i czasie wynikających z tych Umów, w tym do czasu przedawnienia roszczeń Organizatora i Uczestników związanych z organizacją Konkursu, a ponadto przez okres niezbędny do realizacji zobowiązań podatkowych Organizatora w związku z wydaniem nagród

7. Zgłaszającemu i Uczestnikowi przysługuje prawo: dostępu do treści swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.
8. W przypadku naruszenia przepisów dotyczących przetwarzania danych osobowych, Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, Warszawa).
9. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne do uczestnictwa w Konkursie i jego przeprowadzenia.

§ 15 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednio przepisy prawa powszechnie obowiązującego, w tym Kodeksu Cywilnego i ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. W razie zmiany lub unieważnienia wskutek prawomocnego orzeczenia sądu, któregokolwiek z postanowień Regulaminu, pozostałe jego postanowienia pozostają w mocy.
4. Załącznikami do Regulaminu są:
 - a. Załącznik nr 1 – wzór umowy o przeniesienie praw autorskich;



Załącznik nr 1 – wzór umowy o przeniesienie praw autorskich;

UMOWA O PRZENIESIENIE PRAW AUTORSKICH

zawarta w Krakowie, dniu [...] roku (dalej: „Umowa”) pomiędzy:

Unity S. A. z siedzibą we Wrocławiu, adres: ul. Strzegomska 2-4, 53-611 Wrocław, wpisaną do rejestru przedsiębiorców prowadzonego Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000004330, której akta rejestrowe przechowuje Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, NIP: 8942649070, REGON: 93226947, kapitał zakładowy w wysokości 6.664.388,00 ZŁ, opłacony w całości, do reprezentacji której jednoosobowo uprawnieni są:

Marek Lose – prokurent samoistny;
Daniel Majchrzak – pełnomocnik;
Patrycja Maćkowska – pełnomocnik;
Sebastian Błaszkiwicz – pełnomocnik;
Tomasz Konarski – pełnomocnik;

zwaną dalej „Organizatorem”,

a

1. [imię i nazwisko], [PESEL], [adres]

prowadzi działalność gospodarczą:

Nie

Tak; [NIP], [REGON];

2. [imię i nazwisko], [PESEL], [adres]

prowadzi działalność gospodarczą:

Nie

Tak; [NIP], [REGON];

3. [imię i nazwisko], [PESEL], [adres]

prowadzi działalność gospodarczą:

Nie

Tak; [NIP], [REGON];

4. [imię i nazwisko], [PESEL], [adres]

prowadzi działalność gospodarczą:

Nie

Tak; [NIP], [REGON];

5. [imię i nazwisko], [PESEL], [adres]

prowadzi działalność gospodarczą:

Nie

Tak; [NIP], [REGON];



Zwani dalej łącznie „Uczestnikami” lub indywidualnie „Uczestnikiem”

Unity i Uczestnicy w dalszej części Umowy zwani mogą być również łącznie „Stronami”, a każdy z osobna „Stroną”.

PREAMBUŁA

Biorąc pod uwagę, że

- a. Uczestnicy będący Stronami Umowy wzięli udział w Konkursie;
- b. Drużyna składająca się z Uczestników zajęła miejsce uprawniające Uczestników do otrzymania nagrody pieniężnej;
- c. warunkiem wypłaty nagrody pieniężnej jest przeniesienie na Organizatora majątkowych praw autorskich do prac konkursowych, w szczególności do Aplikacji,

Strony postanawiają zawrzeć Umowę na następujących warunkach:

§ 1

1. Na potrzeby niniejszej Umowy Strony nadają wymienionym poniżej pojęciom następujące definicje:
 - a. **Dzień roboczy** – dzień od poniedziałku do piątku z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy według prawa Rzeczypospolitej Polskiej;
 - b. **Regulamin** – regulamin konkursu „UGoIT”, dostępny pod adresem www.ugoit.pl.
 - c. **Umowa** – niniejsza Umowa;
 - d. **Utwory** – wszelkie utwory w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U.2021.1062, z późn. zm.; dalej: „PrAut”), a w szczególności ale nie wyłącznie kody źródłowe wraz z komentarzami (programy komputerowe), instrukcje, warstwa graficzna programu komputerowego (GUI: okna, ikony, przyciski, rozwijane menu, paski przewijania, makiety, panele i inne), dialogi, teksty, dokumentacja (w tym techniczna, funkcjonalna i inna) – stworzone przez Uczestników w ramach udziału w Konkursie;
2. Pojęcia pisane od wielkiej litery mają znaczenie nadane im w Umowie lub w Regulaminie, przy czym w razie sprzeczności pierwszeństwo mają definicje ustalone w Umowie.

§ 2

1. Przedmiotem Umowy jest w szczególności:
 - a. uregulowanie zasad i warunków, na jakich Uczestnicy przenoszą na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Utworów (w szczególności Aplikacji);
 - b. doprecyzowanie zasad i warunków, na jakich dojdzie do wypłaty nagrody pieniężnej Uczestnikom Konkursu;
 - c. uregulowanie zasad wykorzystania wizerunków Uczestników przez Organizatora.

§ 3

1. Uczestnicy oświadczają, że:
 - a. przekazali Organizatorowi wszystkie wymagane Regulaminem dane i pliki, takie jak kod źródłowy, instrukcje, dokumentacje i prezentacje stworzone w ramach uczestniczenia w Konkursie, w szczególności te niezbędne do uruchomienia Aplikacji;
 - b. samodzielnie wykonali Utwory przekazane Organizatorowi, oraz że tylko im w sposób nieograniczony przysługują wszelkie prawa do nich, w tym nieograniczone autorskie prawa osobiste i majątkowe oraz prawa zależne;
 - c. wszystkie elementy niewytworzone bezpośrednio przez Uczestników są wymienione w dokumentacji wraz z odpowiednim źródłem ich pozyskania;

- d. Utwory nie naruszają praw osób trzecich oraz nie mają miejsca żadne inne okoliczności, które mogłyby narazić Organizatora na odpowiedzialność wobec osób trzecich z tytułu korzystania lub rozpowszechniania Utworów;
 - e. posiadają wyłączne prawo do udzielania zezwoleń na rozporządzenie i korzystanie z opracowań utworów;
 - f. nagroda pieniężna przyznana w Konkursie wyczerpuje ich roszczenia z tytułu przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych i zezwolenia na wykonywanie praw zależnych;
 - g. do dnia zawarcia niniejszej Umowy utwory nie zostały opublikowane lub rozpowszechnione.
2. Uczestnicy zobowiązują się, że powyższe oświadczenia pozostaną prawdziwe do momentu wypłaty nagrody przez Organizatora.
 3. W przypadku wystąpienia przeciwko Organizatorowi przez osobę trzecią z roszczeniami wynikającymi z naruszenia jej praw, Uczestnicy zobowiązani są do solidarnego ich zaspokojenia i zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń z tego tytułu.
 4. W przypadku dochodzenia na drodze sądowej przez osoby trzecie roszczeń wynikających z powyższych tytułów przeciwko Organizatorowi, Uczestnicy będą zobowiązani do przystąpienia w procesie do Organizatora i podjęcia wszelkich czynności w celu jego zwolnienia z udziału w sprawie.

§ 4

1. Na mocy niniejszej Umowy, z chwilą wypłaty nagrody, Uczestnicy przenoszą na Organizatora wszelkie autorskie prawa majątkowe do Utworów, na polach eksploatacji określonych w Umowie. Do przeniesienia dochodzi bez ograniczeń terytorialnych lub czasowych. W celu uniknięcia wątpliwości, przeniesienie praw autorskich majątkowych do Utworów następuje bez obowiązku składania dodatkowych oświadczeń woli w tym zakresie. Postanowienia dotyczące Utworów w całości, dotyczą również ich części.
2. Uczestnicy przenoszą na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Utworów na następujących polach eksploatacji:
 - a. w odniesieniu Utworów, które nie stanowią programu komputerowego na wszystkich polach eksploatacji znanych w chwili zawierania niniejszej Umowy, w tym wskazanych w art. 50 i 86 PrAut, a w szczególności:
 - i. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania - wytwarzanie wszelkimi technikami, w tym, techniką zapisu magnetycznego, światłoczułą, audiowizualną, cyfrową, optyczną, drukarską, komputerową, niezależnie od formatu zapisu i nośnika, rozmiaru, formy, techniki, oprawy, rodzaju i sposobu dystrybucji lub upubliczniania;
 - ii. wprowadzania do pamięci komputera, zapis czasowy i trwały oraz kopia takich zapisów; archiwizacja zapisów;
 - iii. w zakresie obrotu - wprowadzania do obrotu: najem, dzierżawa, użyczenie, wymiana z osobami trzecimi w kraju i za granicą;
 - iv. nadawania za pomocą wizji lub fonii przewodowej oraz bezprzewodowej przez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity (sygnał kodowany i nie kodowany) wraz z prawem do retransmisji w ramach platform cyfrowych oraz/lub w sieciach kablowych, nadawanie internetowe;
 - v. równoczesnego integralnego nadawania (reemitowanie) przez inną organizację radiową lub telewizyjną;
 - vi. publicznego wykonywania lub odtwarzania, wyświetlania na pokazach otwartych i zamkniętych, biletowanych i niebiletowanych, w tym w kinach, na pokładach samolotów, statków, w autobusach, w hotelach; na pokazach otwartych i zamkniętych, festiwalach, konkursach wystawach - niezależnie od rodzaju i wielkości widowni;
 - vii. w zakresie rozpowszechnienia w sposób inny niż mowa powyżej - publicznego udostępniania ich w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym; w sieci internetowej, w innych sieciach telefonicznych, teleinformatycznych,

- viii. multimedialnych i komputerowych; wykorzystanie interaktywne; udostępnianie za pomocą mediów strumieniowych;
 - ix. wykorzystywania w całości lub we fragmentach, w tym w ramach kompilacji lub połączeń z innymi utworami/artystycznymi wykonaniami; w tym poprzez uzupełnienie o przekazy reklamowe, komercyjne, informacyjne lub promocyjne;
 - x. eksploatacja w całości i/lub we fragmentach za pomocą technologii "real radio/TV", "internet radio/TV", "pay TV", "pay-radio", "pay per view services", "multi channel services", "near on demand services", "video on demand", "iTV on demand" oraz "video streaming",
 - xi. "simulcasting", "webcasting", bannery, thumbnails, pop up, radio i TV internetowe; wykorzystanie w połączeniach telefonicznych i teleinformatycznych, w tym w przekazach tekstowych, audiowizualnych i multimedialnych, premium;
 - xii. zgłaszania i rejestracji w całości lub jako fragmentów, elementów w warstwie słownej, dźwiękowej, wizualnej, graficznej i innych lub ich połączeniach jako dowolnego znaku towarowego, domeny lub innego oznaczenia odróżniającego w polskich, międzynarodowych lub unijnych urzędach lub instytucjach, niezależnie od procedury, trybu, klas – dla wszystkich towarów lub usług lub oznaczeń podmiotów i korzystania z takich oznaczeń w pełnym zakresie;
 - xiii. wykorzystania w filmach i innych utworach, programach (prawo synchronizacji);
 - xiv. przenoszenia nabytych praw lub uzyskanych zgód i zezwoleń w całości lub w części na osoby trzecie, w tym w ramach koprodukcji, wykonawstwa, licencji lub sublicencji;
- b. w odniesieniu do Utworów, które stanowią program komputerowy na wszystkich polach eksploatacji znanych w chwili zawierania niniejszej Umowy, w tym wskazanych w art. 74 ust. 4 PrAut oraz - w zakresie nieuregulowanym w art. 74 ust 4 PrAut - w art. 50 PrAut, w szczególności następujące pola eksploatacji:
- i. trwałe lub czasowe zwielokrotnianie Utworów w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, każdą znaną techniką, w tym zwielokrotnianie dokonywane podczas wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania lub przechowywania programu komputerowego dowolną techniką, w tym techniką zapisu magnetycznego lub techniką cyfrową, taką jak zapis na płycie CD, DVD, Blu-ray, urządzeniu z pamięcią flash lub jakimkolwiek innym nośniku pamięci;
 - ii. tłumaczenie, przystosowywanie, modyfikowanie, zmiana układu lub jakiegokolwiek inne zmiany w Utworach, dekompilacja, tworzenie utworów zależnych, wprowadzanie zmian i kompilacji w celu dostosowania Utworów do potrzeb Zamawiającego;
 - iii. badanie i testowanie funkcjonowania programu komputerowego bez żadnych ograniczeń;
 - iv. nadawania za pomocą wizji lub fonii przewodowej oraz bezprzewodowej przez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity (sygnał kodowany i nie kodowany) wraz z prawem do retransmisji w ramach platform cyfrowych oraz/lub w sieciach kablowych, nadawanie internetowe;
 - v. równoczesnego integralnego nadawania (reemitowanie) przez inną organizację radiową lub telewizyjną;
 - vi. eksploatacja w całości i/lub we fragmentach za pomocą technologii "real radio/TV", "internet radio/TV", "pay TV", "pay-radio", "pay per view services", "multi channel services", "near on demand services", "video on demand", "iTV on demand" oraz "video streaming", "simulcasting", "webcasting", bannery, thumbnails, pop up, radio i TV internetowe; wykorzystanie w połączeniach telefonicznych i teleinformatycznych, w tym w przekazach tekstowych, audiowizualnych i multimedialnych, premium;
 - vii. wprowadzanie do pamięci komputera, umieszczanie, udostępnianie i rozpowszechnianie w sieci Internet (w tym w wersji przeznaczonej do ściągnięcia), sieciach wewnętrznych typu Intranet (w tym w wersji przeznaczonej do ściągnięcia) lub sieciach extranet (w tym w wersji przeznaczonej do ściągnięcia),
 - viii. wyświetlanie na wszelkiego rodzaju urządzeniach elektronicznych (w tym monitorach, ekranach LCD, ekranach LED, wyświetlaczach, jak również za pomocą rzutników i projektorów),
 - ix. wykorzystanie i rozpowszechnianie Utworów lub jego elementów dla oznaczenia, wyróżnienia, reklamowania lub promowania wszelkich usług lub produktów oferowanych przez Zamawiającego i podmioty, na które Zamawiający może przenieść prawa do tych Utworów,



- x. określanie nazw elementów Utworów, pod którymi będą one wykorzystywane lub rozpowszechniane,
 - xi. wykorzystanie, zwielokrotnianie, wprowadzenie do obrotu i rozpowszechnianie Utworów na polach eksploatacji, które zastąpią powyższe pola eksploatacji wraz z postępowaniem technicznym,
 - xii. przenoszenia nabytych praw lub uzyskanych zgód i zezwoleń w całości lub w części na osoby trzecie, w tym w ramach koprodukcji, wykonawstwa, licencji lub sublicencji;
 - xiii. rozpowszechnianie, w tym wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem, Utworów lub kopii, w jakikolwiek sposób i jakąkolwiek techniką, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
3. Organizator nabywa wyłączne prawo do wykonywania zależnych praw autorskich do Utworów, tj. do opracowania Utworów według własnego uznania, w szczególności tłumaczenia, przeróbek, zmian, adaptacji, dezasemblacji, do rozporządzania i korzystania z opracowań Utworów według własnego uznania, a także do zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do wszelkich opracowań Utworów tj. prawo do zezwalania na rozporządzenie i korzystanie z tych opracowań na polach eksploatacji, o których mowa powyżej.
 4. Organizator jest uprawniony do decydowania o pierwszym udostępnieniu Utworów.
 5. Uczestnicy zobowiązują się powstrzymać od wykonywania autorskich praw osobistych w stosunku do Utworów.
 6. Organizator ma prawo używać Utworów na wszystkich polach eksploatacji określonych w Umowie, bez podawania jakichkolwiek danych identyfikujących jego twórcę (twórców), w tym przy zezwoleniu na wykonywanie praw zależnych.
 7. Prawa przeniesione na Organizatora na podstawie niniejszego paragrafu mogą być wykonywane przez Organizatora niezależnie od siebie i w zakresie według swobodnego uznania Organizatora.

§ 5

1. Uczestnicy przenoszą na Organizatora prawa, o których mowa w § 4, nieodpłatnie.
2. Na wewnętrzne potrzeby Organizatora, w szczególności do celów ustalenia przychodu Organizatora z tytułu otrzymania nieodpłatnego świadczenia, Strony wyceniają prawa, o których mowa w § 4, na łącznie 1.000 zł (tysiąc złotych) brutto.

§ 6

1. Nagroda pieniężna należna Uczestnikom z tytułu udziału w Konkursie, zostanie zgodnie z wolą Uczestników rozdysponowana w następujący sposób:
 - a. (imię i nazwisko Uczestnika) - [...]zł brutto (słownie: [...]);
 - b. (imię i nazwisko Uczestnika) - [...]zł brutto (słownie: [...]);
 - c. (imię i nazwisko Uczestnika) - [...]zł brutto (słownie: [...]);
 - d. (imię i nazwisko Uczestnika) - [...]zł brutto (słownie: [...]);
 - e. (imię i nazwisko Uczestnika) - [...]zł brutto (słownie: [...]);
2. Nagroda, o której mowa w ust. 1, zostanie przelane na rachunki bankowe wskazane przez Uczestników w oświadczeniu stanowiącym Załącznik nr 1 do Umowy, w ciągu 14 dni kalendarzowych od dnia doręczenia Organizatorowi Umowy podpisanej przez wszystkich Uczestników oraz oświadczeń stanowiących Załącznik nr 1.
3. Nagrody zostaną wypłacone w kwocie pomniejszonej o należny zryczałtowany podatek dochodowy, zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych. Jeżeli Uczestnik prowadzi działalność gospodarczą, Organizator przekaze takiemu Uczestnikowi odpowiednią część nagrody pieniężnej w kwocie brutto, a Uczestnik będzie odpowiedzialny za samodzielne obliczenie i odprowadzenie należnego podatku.

§ 7

1. Organizator może utrzymywać przebieg stacjonarnej części Konkursu, tj. ceremonii rozdania nagród dla celów dokumentacyjnych, sprawozdawczych, reklamowych oraz promocyjnych Konkursu i Organizatora w przyszłych latach. Wizerunek Uczestników może zostać utrwalony, a następnie rozpowszechniany dla celów dokumentacyjnych, sprawozdawczych, reklamowych oraz

promocyjnych Konkursu i Organizatora w przyszłych latach.

2. Uczestnicy wyrażają zgodę na wykorzystanie przez Organizatora swojego wizerunku na zasadach określonych w art. 81 ust. 1 zd. 1 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych w celach wskazanych w Umowie oraz zobowiązują się tej zgody nie cofnąć. Wizerunek Uczestnika 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 w celach dokumentacyjnych, sprawozdawczych, reklamowych oraz promocyjnych Organizatora– bez obowiązku akceptacji produktu końcowego. Zgoda obejmuje wszelkie formy publikacji, w szczególności rozpowszechnianie w Internecie (w tym na portalach społecznościowych Facebook, Twitter, YouTube, LinkedIn itp. (w ramach profilu Organizatora).
3. Dane osobowe Uczestnika w związku z zawarciem niniejszej Umowy przetwarzane są na zasadach określonych w pkt 11 Regulaminu, przy czym podstawą prawną przetwarzania wizerunku Uczestników jest niezbędność przetwarzania danych do wykonania niniejszej Umowy, w tym otrzymania Nagrody, a dane zbierane na podstawie Załącznika nr 1 są niezbędne do realizacji obowiązku prawnego wynikającego z przepisów podatkowych.

§ 8

1. Organizator ma prawo wstrzymać się z wypłatą nagrody do czasu dostarczenia egzemplarza lub egzemplarzy Umowy podpisanej przez wszystkich Uczestników. Jeżeli do dnia 30 czerwca 2023 r. Umowa nie zostanie podpisana przez wszystkich Uczestników, Organizator może odstąpić od Umowy.
2. Wszelkie spory wynikłe z niniejszej Umowy lub z nią związane będą rozstrzygane polubownie przez Strony na drodze negocjacji w dobrej wierze. W przypadku nie rozstrzygnięcia takiego sporu, sądem właściwym dla jego rozstrzygnięcia będzie Sąd właściwy dla siedziby Organizatora.
3. Z wyłączeniem przypadków wskazanych w Umowie, wszelkie zmiany niniejszej Umowy wymagają zachowania formy pisemnej lub elektronicznej pod rygorem nieważności.
4. Umowa podlega prawu polskiemu.
5. Integralną część Umowy stanowi jej załącznik: Oświadczenie Uczestnika;

Uczestnik 1

Organizator

Uczestnik 2

Uczestnik 3

Uczestnik 4

Uczestnik 5



ZAŁĄCZNIK NR 1 – OŚWIADCZENIE UCZESTNIKA

(imię i nazwisko Uczestnika)

Kraków, (data)

OŚWIADCZENIE

Oświadczam, że w związku z przyznaniem mi nagrody pieniężnej w kursie „UGotIT”, który odbył się w dniach 06 lutego do 20 marca 2023 r. za wykonanie prototypu interaktywnej aplikacji wraz z dokumentacją techniczną i przekazaniem kodów źródłowych, przyjmuję nagrodę w kwocie [...]zł. (słownie: [...]).

Proszę o przelanie nagrody na rachunek bankowy: [nr rachunku bankowego]

.....
Imię i nazwisko Uczestnika

Zbierz drużynę > Zidentyfikuj obszar > Uzasadnij wybór > Wygraj 15 000



contact@ugotit.pl