

WavesCup2007

ASP.NET, SQL, AJAX

**Wolność
i swoboda
na Twoich
warunkach**

KONKURS DLA STUDENTÓW! Masz kreatywne i niecodzienne pomysły? Interesują Cię innowacyjne technologie webowe? Chcesz realizować się w twórczych projektach i rozwijać swoje umiejętności?

Weź udział w WavesCup i wygraj staż w Norwegii w międzynarodowej firmie IT!

Szczegóły na www.wavescup.com

Konkurs polega na stworzeniu strony www z możliwością łatwej edycji zawartości z zastosowaniem technologii ASP.Net i AJAX. Zgłoszenia do konkursu przyjmowane są od **10 marca do 20 kwietnia 2007r.** na stronie www.wavescup.com

Patroni honorowi:



MAKING WAVES



Patroni medialni:



WavesCup2007

FORMUŁA KONKURSU

W konkursie mogą brać udział zespoły złożone z dwóch osób.

Zespół ma za zadanie stworzenie wspólnego projektu zgodnego z wymogami konkursu.

Wszelkie szczegóły konkursu można znaleźć na stronie www.wavescup.com

ZADANIE KONKURSOWE

Zadanie konkursowe polega na stworzeniu projektu strony www. Strona ta musi spełniać następujące warunki:

- umożliwiać użytkownikowi łatwą edycję jej zawartości
- być utworzona w oparciu o technologie ASP.Net i AJAX
- posiadać strukturę bloga (treść nie jest kryterium brany pod uwagę przez Jury)

Dodatkowo podczas oceny projektów konkursowych Jury weźmie pod uwagę:

- ergonomię i funkcjonalność rozwiązania (wygodę użytkowania)
- wykorzystanie możliwości jakie dają technologie .Net i AJAX
- jakość kodu
- przejrzystość i zawartość merytoryczną dokumentacji projektu
- estetykę interfejsu użytkownika

HARMONOGRAM KONKURSU

o Zgłoszenia do konkursu przyjmowane będą od 10 marca do 20 kwietnia 2007r.

Prosimy o zapoznanie się z [regulaminem konkursu](#).

o Chęć udziału w konkursie należy zgłosić poprzez [zarejestrowanie się](#).

o Prace konkursową należy zamieścić na serwerze od 21 kwietnia do 6 maja 2007r.- jest to warunek przystąpienia do konkursu (serwer udostępnia firma MakingWaves).

o 13 maja 2007r. na stronie www.wavescup.com zostanie ogłoszona lista 7 najlepszych drużyn.

o Zespoły te zostaną zaproszone na uroczystą konferencję, na której zaprezentują swoje prace.

Konferencja ta odbędzie się 20 maja 2007r. w wyznaczonym przez Organizatorów miejscu.

o Finał konkursu i wręczenie nagród odbędzie się po konferencji, 20 maja 2007r., na uroczystości Laurealiów, na Rynku Głównym w Krakowie.

NAGRODY

Nagroda za zajęcie 1 miejsca to:

- 2 miesięczny, płatny staż w firmie Making Waves Polska, w tym 2-tygodniowy pobyt w siedzibie firmy w Oslo w Norwegii oraz laptop Apple MacBook

Nagroda za zajęcie 2 miejsca to:

- 2 miesięczny, płatny staż w firmie Making Waves Polska, w tym 1-tygodniowy pobyt w siedzibie firmy w Oslo w Norwegii oraz Smartphone Asus

Nagroda za zajęcie 3 miejsca to:

- 2 miesięczny, płatny staż w firmie Making Waves Polska oraz Apple iPod

Wyróżnienia dla 4 kolejnych najlepszych zespołów:

- upominki ufundowane przez Making Waves Polska oraz pozostałych patronów



Regulamin konkursu

1. ORGANIZATORZY

Organizatorami Konkursu są:

- a) Fundacja dla Uniwersytetu Jagiellońskiego z siedzibą w Krakowie przy ulicy Karmelickiej 34.
- b) Making Waves Polska Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie przy ulicy Wygoda 5.

2. IDEA KONKURSU

2.1 Konkurs polega na stworzeniu strony www z możliwością łatwej edycji zawartości z zastosowaniem technologii ASP.Net i AJAX.

2.2 Wszelkie informacje o Konkursie znajdują się na stronie: www.wavescup.com

3. PRZEBIEG KONKURSU

3.1 Etapy konkursu.

- o 10.03 – 20.04.2007r. Rejestracja uczestników konkursu
- o 21.04.2007r. Udostępnienie uczestnikom kont na serwerze wskazanym przez Organizatorów
- o 21.04 - 06.05.2007r. Umieszczanie przez uczestników rozwiązań konkursowych na serwerze
- o 06.05.2007r. Zamknięcie procedury przyjmowania prac konkursowych
- o 13.05.2007r. Ogłoszenie 7 najlepszych drużyn na stronie www.wavescup.com.
- o 20.05.2007r. 10:00 Konferencja na której wyłonione zespoły zaprezentują swoje prace.
- o 20.05.2007r. 17:00 Finał konkursu i uroczyste ogłoszenie wyników.

3.2 Organizator zastrzega sobie jednak możliwość zmiany w/w terminów z przyczyn organizacyjnych.

4. ZGŁOSZENIE UDZIAŁU ORAZ UCZESTNICTWO W KONKURSIE.

4.1 W Konkursie mogą wziąć udział zespoły dwuosobowe posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.

4.2 Aby uczestniczyć w Konkursie, zespoły te muszą zgłosić się poprzez rejestrację na stronie www.wavescup.com.

4.3 Warunkiem zaakceptowania Zgłoszenia jest podanie przez Uczestników następujących danych: imię i nazwisko, pseudonim i wiek członków zespołu oraz danych kontaktowych jednego z członków zespołu oraz loginu za pomocą którego zespół będzie identyfikowany. Konieczne jest też wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych o brzmieniu określonym w formularzu oraz oświadczenie o spełnieniu warunków określonych w niniejszym regulaminie .

4.4 Rejestracja nie jest równoznaczna z udziałem w konkursie. Informuje ona jedynie Organizatora o chęci uczestnictwa w Konkursie.

4.5 Udział w konkursie następuje w chwili fizycznego umieszczenia projektu na serwerze wskazanym przez Organizatorów.

4.6 Z udziału w Konkursie są wykluczeni:

- a) pracownicy (w tym pracownicy tymczasowi) lub zleceniobiorcy Organizatorów i podmiotów współpracujących z Organizatorem przy organizacji niniejszego Konkursu,
- b) członkowie Jury Konkursu, o których mowa poniżej, jak i
- c) osoby bliskie osobom, o których mowa w ppkt. a) oraz b). Za osoby bliskie uważa się małżonka, rodzeństwo, powinowatych do drugiego stopnia, wstępnych, zstępnych i ich małżonków, osoby pozostające w stosunku przysposobienia oraz osoby pozostające we wspólnym pożyciu.

4.7 Zgłaszane projekty muszą stanowić wynik samodzielnej pracy zespołów i nie mogą istnieć żadne ograniczenia prawne dotyczące zgłoszenia projektu. Zgłoszenie projektu nie może w żaden sposób naruszać prawa do wizerunku publicznego ani prywatności żadnej osoby (żyjącej lub zmarłej) lub w jakikolwiek inny sposób naruszać praw osobistych oraz majątkowych.

4.8 Jeśli zgłoszenie zawiera elementy, których zespół nie jest właścicielem, uczestnicy powinni na żądanie przedstawić satysfakcjonujące jurorów zezwolenie prawne na wykorzystanie tego elementu. Jeśli zgłoszenie takie zostanie nagrodzone, jego autorzy mogą zostać poproszeni o przedstawienie zaświadczenia strony trzeciej o zezwoleniu na dystrybucję tego zgłoszenia.

4.9 Uczestnicy przyjmują do wiadomości, iż stosownie do art. 24 ustawy o ochronie danych osobowych, przysługuje im prawo dostępu do własnych danych osobowych, ich poprawiania i uzupełniania.

5. ZASADY PROWADZENIA KONKURSU

5.1 Uczestnikom, osobom zgłaszającym Uczestników, członkom Jury (w tym Przewodniczącemu) ani żadnym innym osobom nie przysługuje wynagrodzenie z tytułu udziału w Konkursie.

5.2 Jeden zespół może zgłosić do konkursu tylko jedną Pracę Konkursową.

5.3 Organizator ma prawo odrzucić zgłoszoną Pracę Konkursową bez podania przyczyn, w szczególności, jeżeli nie spełnia ona warunków określonych w niniejszym regulaminie lub jeżeli taka Praca lub zawarte w niej (udostępniane przez nią) treści naruszają przepisy prawa lub dobre obyczaje albo godzą w dobre imię Organizatora. W przypadku odrzucenia Pracy Konkursowej – nie bierze ona udziału w Konkursie.

6. OCENA PRAC KONKURSOWYCH

6.1 Oceny projektów dokonuje Jury w składzie wyznaczonym przez Organizatorów.

6.2 Organizatorzy dołożą starań, aby członkami Jury były osoby będące zawodowymi twórcami oprogramowania lub ekspertami z zakresu IT. Spośród członków Jury, Organizatorzy wskażą Przewodniczącego Jury.

6.3 Jury będzie oceniać prace konkursowe na podstawie poniższych kryteriów:

Kryteria podstawowe:

- a) strona z możliwością łatwej edycji zawartości
- b) strona zbudowana w oparciu o technologię ASP.Net i AJAX

c) strona o strukturze bloga

Kryteria dodatkowe:

a) funkcjonalność i ergonomia projektu

b) wykorzystanie możliwości jakie dają technologie .Net oraz AJAX

c) jakość kodu

d) przejrzystość i zawartość merytoryczna dokumentacji

e) estetyka interfejsu użytkownika

6.4 Na życzenie uczestników Jury udostępni uzasadnienie oceny każdego z projektów.

6.5 Organizatorzy poinformują o wynikach Konkursu poprzez zamieszczenie na stronie <http://www.wavescup.com> następujących informacji:

a) nazw projektów,

b) adresów nagrodzonych stron internetowych

c) imion i nazwisk oraz pseudonimów członków nagrodzonych zespołów.

6.6 Jeżeli ujawnią się uzasadnione wątpliwości, co do spełniania przez nagrodzonego Uczestnika warunków określonych w regulaminie, w szczególności, gdy okaże się że nie przysługują mu prawa do Pracy Konkursowej, Organizatorom przysługuje prawo zawieszenia przekazania Nagrody do czasu wyjaśnienia wątpliwości. Jeżeli po skorzystaniu z Nagrody okaże się, że Uczestnikowi nie przysługiwały prawa do nagrodzonej Pracy Konkursowej lub że Praca Konkursowa nie spełniała wymogów określonych w regulaminie, Organizator zastrzega sobie prawo żądania od takiego Uczestnika zwrotu wartości przyznanej Nagrody (wartość nagrody wyznaczają Organizatorzy konkursu).

6.7 Oceny Prac Konkursowych dokonywane przez członków Jury, jak również wynik końcowy pozostają tajne do momentu ogłoszenia wyników Konkursu.

7. NAGRODA

7.1 Organizator przewiduje przyznanie nagród za trzy najlepsze Prace Konkursowe :

a) Pierwsza nagroda: 2 miesięczny płatny staż w siedzibie firmy Making Waves Polska, w tym 2 – tygodniowy pobyt w siedzibie firmy w Oslo (Norwegia), wraz z przelotem i zakwaterowaniem oraz nagroda rzeczowa w postaci laptopa Apple MacBook.

b) Druga nagroda: 2 miesięczny płatny staż w siedzibie firmy Making Waves Polska, w tym 1 – tygodniowy pobyt w siedzibie firmy w Oslo (Norwegia), wraz z przelotem i zakwaterowaniem oraz nagroda rzeczowa w postaci smartphon'a marki Asus.

c) Trzecia nagroda: 2 miesięczny płatny staż w siedzibie firmy Making Waves Polska oraz nagroda rzeczowa w postaci iPoda marki Apple.

7.2 Koszty podatku od Nagród pokrywa firma Making Waves Polska.

7.3 W przypadku niemożności przyznania Nagrody w związku z koniecznością wyjaśnienia czy nagrodzona Praca Konkursowa spełnia kryteria określone w niniejszym regulaminie lub innych istotnych przyczyn, Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zamiany Nagrody na inną równoważną nagrodę.

7.4 Nagrody będą wydawane wyłącznie w postaci określonej niniejszym regulaminem, bez możliwości wypłaty ich równowartości pieniężnej lub zamiany na inne nagrody rzeczowe.

7.5 W przypadku nie odebrania osobiście Nagrody przez uczestników, sposób wręczenia Nagrody pozostaje do dyspozycji Organizatorów.

7.6 Istnieje możliwość odebrania Nagrody przez osobę upoważnioną przez zwycięzców konkursu. Osoba taka musi przedstawić Organizatorom stosowne upoważnienie na piśmie.

8. PRAWA AUTORSKIE

8.1 Prawa autorskie nadsyłanych do Organizatorów projektów informatycznych należą do uczestników konkursu. Organizatorzy i sponsorzy nie posiadają praw autorskich do projektów zgłaszanych na konkurs.

8.2 Na czas trwania konkursu Uczestnicy udzielają Organizatorom zgody na przetwarzanie projektów na potrzeby konkursu.

9. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

9.1 Osoby fizyczne będące Uczestnikami lub reprezentujące Uczestników wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych w rozumieniu ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (t. jedn. Dz. U. z 2002 r., Nr 101, poz.926 ze zm.) przez Organizatora w celach związanych z przeprowadzaniem Konkursu, w szczególności z wyłanianiem zwycięzców i przyznawaniem Nagrody, wydawaniem, odbiorem i rozliczaniem Nagrody, jak również w celach statystycznych i marketingowych. Osoby te wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych w przyszłości, przy niezmienionych celach przetwarzania. Dane te przeznaczone są wyłącznie dla Organizatora względnie upoważnionych przez niego podmiotów.

9.2 Na zasadach przewidzianych przepisami o ochronie danych osobowych, Uczestnicy lub reprezentujące je osoby mają prawo do wglądu do swoich danych oraz ich poprawiania.

9.3 Zbieranie danych odbywa się na zasadzie pełnej dobrowolności. Uczestnicy oraz osoby ich reprezentujące przyjmują do wiadomości, że niepodanie danych osobowych może faktycznie uniemożliwić uczestniczenie w Konkursie i potwierdzają, poprzez dokonanie rejestracji, że nie będą podnosili z tego tytułu żadnych roszczeń.

10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

10.1 Organizator zastrzega sobie prawo zmiany zasad niniejszego Regulaminu wedle swego uznania i w każdym czasie. Ewentualne zmiany Regulaminu będą zamieszczane na stronie internetowej Organizatora pod adresem www.wavescup.com.

10.2 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za doręczenie i terminowość doręczenia przez właściwych operatorów, w tym za pośrednictwem systemów teleinformatycznych listów, wiadomości i przesyłek kierowanych do i przez Uczestników, ani za przerwy i inne nieprawidłowości w funkcjonowaniu strony na której będą ogłaszane wyniki Konkursu.

10.3 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek ewentualne podatki i opłaty, do uiszczenia których mogą być zobowiązani Uczestnicy lub inne osoby w związku z udziałem w Konkursie i uzyskaniem Nagród.

10.4 Wszelkie spory, mogące wyniknąć między Organizatorem Konkursu a jego Uczestnikami będą rozpatrywane przez właściwy sąd powszechny.

10.5 We wszystkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają, w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.



MAKING WAVES

Wykorzystujemy design i technologię, aby uczynić Twoją komunikację w Internecie przyjazną i skuteczną

Making Waves to firma działająca w Norwegii i w Polsce, zatrudniająca doradców specjalizujących się w różnych dziedzinach, od designu i kreacji, poprzez projektowanie i testowanie użyteczności, po technologie informatyczne. Naszą siłą jest praca w multidyscyplinarnych zespołach zdolnych podjąć się realizacji ambitnych i rozległych projektów. Pasja i szeroki wachlarz umiejętności pozwoliły nam osiągnąć na norweskim rynku pozycję lidera w dziedzinie komunikacji internetowej i designu.

Naszymi klientami są między innymi Vattenfall, Statoil, Uniwersytet w Oslo, linie lotnicze SAS, Pfizer, Ratusz Miasta Oslo, Ministerstwo Pracy i Administracji Rządowej Norwegii, Telenor, Bank2, Innovation Norway.

W 2005 roku powstał w Krakowie polski oddział Making Waves, aby wspierać swoimi kompetencjami firmy, stawiające na innowacyjność i nowe media. Realizując projekty pozostajemy zawsze blisko naszych klientów, aby rozumieć ich potrzeby oraz oczekiwania i jak najlepiej je spełniać. Zapewnienie satysfakcji na jak najwyższym poziomie jest możliwe dzięki ścisłej współpracy czterech działów:

- **Design i kreacja**

Nasz zespół tworzy kampanie reklamowe i strategie kreatywne, wykorzystujące wszystkie technologiczne i medialne możliwości oferowane przez Internet. Dział ten opracowuje także systemy identyfikacji wizualnej, projektując logotypy i inne elementy tworzące wizerunek firmy oraz tworzy oprawę graficzną serwisów internetowych. Nasi projektanci mogą poszczycić się między innymi stworzeniem identyfikacji wizualnej dla miasta Oslo.

- **Interaction design**

W Making Waves każda realizacja powstaje z myślą o użytkowniku, dlatego projektanci użyteczności dbają, aby każdy produkt był łatwy w obsłudze. Wykorzystują przy tym narzędzia architektury informacji i testy z użytkownikami. Przeprowadzają audyt użyteczności istniejących serwisów oraz sprawdzają ich dostępność dla wszystkich użytkowników. Dział ten odegrał kluczową rolę w usprawnieniu procesu rezerwacji w internetowym serwisie SAS.

- **Technologie informatyczne**

Współczesna firma nie może funkcjonować bez wsparcia zaawansowanych rozwiązań informatycznych. W odpowiedzi na te potrzeby wdrażamy systemy zarządzania treścią (CMS), systemy zarządzania relacjami z klientami (CRM) oraz rozwiązania dedykowane oparte o technologie firmy Microsoft.

Norweskie Ministerstwo Edukacji korzysta ze stworzonej przez nas platformy gromadzenia informacji o egzaminach semestralnych w całym kraju.

- **Strategia**

Posiadający wieloletnie doświadczenie strategów i liderzy projektów w czasie warsztatów i sesji kreatywnych wypracowują, w ścisłym porozumieniu z klientem, metody działania na rynku. Śledząc trendy w komunikacji, marketingu i informatyce dobierają najefektywniejsze rozwiązania i technologie, które pomagają klientom skuteczniej się komunikować i wyróżniać.

MASZ JAKIEŚ PYTANIA?

Pisz na adres:

konkurs@wavescup.com

MAKING WAVES POLSKA

ul. Wygoda 5

31-106 Kraków