

**REGULAMENT OFICIAL**  
**Hackathon pentru Pedagogie Deschisă în Antreprenoriatul Ingineresc (HOPEe)**

**Art. 0 – Organizatorii**

- Evenimentele Hackathon pentru Pedagogie Deschisă în Antreprenoriatul Ingineresc (denumit în continuare „HOPEe”) sunt organizate în cadrul Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca, Facultatea de Inginerie Industrială, Robotică și Managementul Producției.
- Organizarea este realizată de echipa de proiect indicată pe pagina oficială <https://hopee.imcutcn.ro/>, în cadrul proiectului „Hackathon for Open Pedagogy in Engineering Entrepreneurship – HOPEe”, finanțat de Junior Achievement România prin contractul nr. JAR2025\_100/21.11.2025.
- Prezentul regulament stabilește cadrul juridic și organizatoric de desfășurare a Hackathonului.

**Art. 1 – Scopul și obiectivele**

- Hackathonul reprezintă un eveniment educațional dedicat studenților UTCN, având ca scop dezvoltarea de soluții educaționale deschise, reutilizabile și orientate spre practică, care sprijină educația antreprenorială în domeniul ingineriei.
- Evenimentul promovează principiile pedagogiei deschise, colaborării interdisciplinare și inovării responsabile.

**Art. 2 – Participanți și eligibilitate**

- La Hackathon pot participa studenți înscriși la ciclurile de licență, master sau doctorat din cadrul UTCN.
- Participarea se realizează în echipe formate din 4 studenți.
- Înscrierea se poate face cu echipa sau individual, iar organizatorii pot ajuta la formarea echipelor.
- Un participant poate face parte dintr-o singură echipă.
- Sunt încurajate echipele interdisciplinare.
- Modalitatea de înscriere vor fi comunicate pe pagina oficială a evenimentului.

**Art. 3 – Formatul și desfășurarea evenimentului**

- Vor fi organizate două evenimente distincte, corespunzătoare a două teme diferite, comunicate anterior desfășurării (vezi art. 4).
- Durata fiecărui eveniment este de cca. 1 zi lucrătoare, agenda va fi publicată pe site.
- Evenimentele se desfășoară exclusiv în format fizic, în sala M109, Bd. Muncii nr. 103–105, Cluj-Napoca.
- Agenda detaliată și informațiile organizatorice sunt publicate pe pagina oficială.
- Echipa de organizare poate acorda mentorat pe parcursul desfășurării evenimentului, fără a interveni direct în dezvoltarea soluțiilor.

**Art. 4 – Teme, livrabile și rezultate așteptate**

- Cele două teme sunt:
  - Dezvoltarea unei aplicații de suport pentru cunoștințe antreprenoriale;
  - Dezvoltarea unei aplicații pentru realizarea „călătoriei clientului”.

- Fiecare echipă are obligația de a livra:
  - un prototip sau demo funcțional (web, mobil, local) – minimum viable product (MVP);
  - un concept de soluție aliniat principiilor pedagogiei deschise;
  - o prezentare finală (pitch) de 2–3 minute.
- Dezvoltarea substanțială a soluției trebuie realizată în cadrul Hackathonului.

#### **Art. 5 – Evaluare și jurizare**

- Proiectele vor fi evaluate de un juriu format din persoane cu experiență în educația antreprenorială din mediul universitar și de afaceri. Componenta juriului va fi publicată pe pagina oficială.
- Evaluarea se realizează pe o scară de la 1 la 10 pentru fiecare dintre următoarele criterii:
  - nivelul de inovație și creativitate;
  - utilitatea educațională și impactul potențial;
  - fezabilitatea tehnică și conceptuală;
  - gradul de ușurință în utilizare și interactivitate;
  - colaborarea în echipă, calitatea documentației și a prezentării.
- În caz de egalitate de punctaj, departajarea se realizează pe baza criteriului „utilitate educațională și impact potențial”.
- Deciziile juriului sunt finale și nu pot fi contestate.

#### **Art. 6 – Reguli privind conduita și utilizarea resurselor**

##### **6.1 Cod de conduită**

- Participanții au obligația de a manifesta respect față de ceilalți participanți, organizatori, mentori și membri ai juriului.
- Orice formă de discriminare, hărțuire, comportament neetic sau încălcare a regulilor conduce la descalificare.

##### **6.2 Utilizarea resurselor**

- Organizatorii pun la dispoziție spațiul de lucru, acces la internet și servicii de masă.
- Participanții utilizează propriile echipamente.
- Sunt permise: software și instrumente open-source; resurse educaționale deschise; seturi de date și API-uri publice; instrumente bazate pe inteligență artificială, cu utilizare transparentă și declarată; lucrări și cunoștințe proprii publicate anterior.
- Sunt interzise: materiale proprietare utilizate fără permisiune; date confidențiale sau nepublice; soluții dezvoltate integral anterior evenimentului; conținut care încalcă drepturile de autor sau regulile de integritate academică.

##### **6.3 Originalitate**

- Proiectele trebuie să fie originale.
- Orice element preexistent utilizat trebuie declarat.
- Plagiatul conduce la descalificare.

##### **6.4 Drepturi de proprietate intelectuală**

- Echipele păstrează integral drepturile de autor asupra proiectelor dezvoltate.
- Rezultatele finale vor fi publicate sub o licență deschisă (open-source sau Creative Commons), aleasă de echipă, în acord cu principiile Open Pedagogy.

- Participanții acordă organizatorilor un drept neexclusiv, gratuit și nelimitat teritorial de a promova și disemina proiectele în scop educațional și academic.
- Organizatorii nu revendică drepturi de proprietate asupra proiectelor.
- Participanții își exprimă acordul pentru utilizarea numelui și imaginii în scop de promovare, cu respectarea legislației privind protecția datelor (GDPR).

#### **Art. 7 – Sănătate, siguranță și răspundere**

- Participanții trebuie să respecte integral regulile locației și instrucțiunile organizatorilor.
- Organizatorii nu sunt responsabili pentru pierderi materiale sau incidente, cu excepția situațiilor prevăzute de lege.
- Organizatorii își rezervă dreptul de a modifica, amâna sau anula evenimentul în caz de forță majoră.

#### **Art. 8 – Premii și recunoaștere**

- Se acordă trei premii pentru primele trei echipe clasate în ordinea descrescătoare a punctajului.
- Fiecare membru al echipelor câștigătoare este premiat individual.
- Toți participanții primesc certificat de participare.
- Valoarea și natura premiilor sunt comunicate pe pagina oficială.

#### **Art. 9 – Dispoziții finale**

- Prin participarea la Hackathon, participanții declară că au citit și acceptat prezentul regulament.
- Organizatorii își rezervă dreptul de a realiza ajustări organizatorice minore, cu informarea prealabilă a participanților.

Cluj-Napoca  
23.03.2026 (v2)