

REGULAMIN KONKURSU

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs jest organizowany przez podmiot PPHU KONI z siedzibą przy ul. Gen. J. Dąbrowskiego 3/1 w Elblągu.

2. Fundatorem nagród jest podmiot PPHU KONI z siedzibą przy ul. Gen. J. Dąbrowskiego 3/1, która zobowiązuje się do przyjęcia uczestników i wręczenia im nagród w minimalnej wysokości określonej w niniejszym Regulaminie.

3. UCZESTNICY

W Konkursie mogą wziąć udział osoby, które są studentami trzeciego bądź czwartego roku studiów lub absolwentami studiów magisterskich, licencjackich lub inżynierskich na kierunku Informatyka.

4. CZAS TRWANIA KONKURSU

Konkurs trwa od 11 lutego 2010 r. do dnia 19 marca 2010r. Wyniki zostaną podane na stronie firmy www.koni.pl oraz przekazane drogą E-mailową/telefoniczną do uczestników konkursu.

5. KOMISJA KONKURSOWA

W celu zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Konkursu, a w szczególności w celu dokonania oceny nadesłanych prac konkursowych oraz sposoby wyłonienia zwycięzców konkursu powoła Komisję Konkursową.

W skład Komisji Konkursowej wchodzi grupa programistów. Decyzje podjęte przez Komisję Konkursową są ostateczne i nie podlegają zaskarżeniu.

6. Nagrody i wyróżnienia

Laureat I nagrody otrzyma:

- prestiżowy laptop menadżerski.

Laureat II nagrody otrzyma:

- aparat fotograficzny.

II. PRZEBIEG KONKURSU

1. Etap pierwszy

Każdy z uczestników konkursu zobowiązany jest do wysłania wypełnionego formularza zgłoszeniowego drogą pocztową na adres monika@koni.pl do dnia 19.III.2010r. Formularz zgłoszeniowy zawiera kwestionariusz osobowy oraz życiorys.

2. Etap drugi

Do drugiego etapu Konkursu uczestników kwalifikuje Komisja Konkursowa złożona z osób wyznaczonych przez Organizatora Konkursu dokonuje wyboru kandydatów na podstawie wstępnej oceny kodu.

3. Etap trzeci

Końcowa ocena nadesłanych prac. Czynniki brane pod uwagę podczas oceniania projektu:

- umiejętność stosowania struktur konstrukcji języka programowania;
- umiejętne stosowanie technologii obiektowych;
- umiejętność tworzenia aplikacji bazodanowych (w tym - poprawne zaprojektowanie bazy danych oraz zapewnienie optymalnego dostępu do danych przez nią składowanych);
- znajomość przestrzeni nazw platformy .NET 2.0 oraz 3.5;
- skalowalność i elastyczność zaproponowanego rozwiązania;
- poprawny podział kodu na logiczne elementy;
- czytelność i zrozumiałość kodu źródłowego – kod powinien być w jak największym stopniu zrefaktoryzowany;
- sposób formatowania kodu, stosowania komentarzy oraz nazewnictwa zmiennych, metod, klas (notacja węgierska jest niewskazana, preferowane są notacje stosowane w metodykach zwinnych).

III. DECYZJE KOMISJI KONKURSOWEJ

Decyzje Komisji Konkursowej są ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Wszelkie materiały związane z Konkursem, w tym pliki/modele bazy danych, diagramy UML, etc. Przekazane Organizatorom przez uczestników Konkursu nie podlegają zwrotowi. Z chwilą przekazania Organizatorom materiałów opracowanych w ramach Konkursu uczestnik przenosi na Organizatorów prawo własności egzemplarzy tych materiałów.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do opublikowania danych osobowych o zwycięzcach Konkursu.
3. We wszystkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy kodeksu cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

4. Każdy z biorących udział w Konkursie przez przystąpienie do niego oraz poprzez wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych akceptuje warunki niniejszego Regulaminu.