

Teilnahme- und Nutzungsbedingungen

vom 8 September 2020

Wir informieren Sie nachfolgend, über die Teilnahme- und Nutzungsbedingungen für den Lehrlingshackathon (www.lehrlingshackathon.at). Der Lehrlingshackathon wird von DaVinciLab KG (nachfolgend kurz „DaVincilab“) veranstaltet.

1. Mindestalter:

Das Mindestalter für die eigenständige Teilnahme am lehrlingshackathon liegt bei 14 Jahren. Mit der Anmeldung und Projekteinreichung als Lehrling oder junger Erwachsener bestätigen Sie, dass 14. Lebensjahr vollendet zu haben.

Kinder, die das 14. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, dürfen am Lehrlingshackathon nicht teilnehmen.

2. Nicknames

Die Verwendung von Nicknames, die Rückschlüsse auf die jeweiligen Personen zulassen (Vor- und/oder Nachname), sind unzulässig.

3. Verfügbarkeit

Für die Pünktlichkeit, Genauigkeit, Verfügbarkeit und Zuverlässigkeit der Website sowie der dortigen Anmeldung und Projekteinreichung werden keinerlei Zusicherungen oder Garantien abgegeben.

4. Software

Jeder Teilnehmer benötigt einen Account auf Scratch (Game Design) und/oder Thunkable (App Design). Scratch ist kostenlos erhältlich unter <https://scratch.mit.edu>. Thunkable ist kostenlos erhältlich unter <https://x.thunkable.com/>. Die Nutzung von Thunkable und Scratch unterliegt deren jeweils eigenen Nutzungsbedingungen und Datenschutzrichtlinien.

5. Projekteinreichung

Die Projekte können über das Portal www.lehrlingshackathon.at zum Wettbewerb eingereicht werden. Nach Abschluss des jeweiligen Hackathons werden die eingereichten Projekte vom Projektteam begutachtet und auf Erfüllung der Einreichkriterien geprüft. Die Liste mit den eingereichten Projekten wird einer unabhängigen Fachjury – bestehend aus VertreterInnen aus Bildung, Wirtschaft, Politik & Forschung – vorgelegt. Diese führt das Voting durch und bestimmt die Gewinnerprojekte.

Bei der Einreichung liegt es in der Verantwortung der Lehrlinge, Jugendlichen, der jeweiligen Lehrkraft, der Unternehmen, dass die Projekte aussagekräftig und vollständig eingereicht werden.

Lehrkräfte und Unternehmen haben sicherzustellen, dass eine korrekte Zuordnung der nominierten Projekte trotz Verwendung von Nicknames möglich bleibt.

6. Datenschutz

DaVinciLab verarbeitet im Rahmen des Lehrlinghackathons personenbezogene Daten. Für DaVinciLab ist der Schutz dieser personenbezogenen Daten ein sehr wichtiges Anliegen. DaVinciLab verweist in diesem Zusammenhang auf die gesonderte Datenschutzerklärung auf unserer Website, abrufbar unter www.lehrlingshackathon.at.