

콜 포 코드 고속련 일학습병행(Call for Code P-TECH) 챌린지 공식 규칙

참가하거나 우승하기 위해 구매할 필요는 없습니다. 콘테스트에 참가하려면 IBM 문서 작성이 필요합니다.

콜 포 코드 고속련 일학습병행 챌린지("콘테스트")에 참가함으로써 참가자는 "참가자" 및 교사 대표("교사" 또는 교사 대표)로 이루어진 팀(미성년자인 경우 여기에는 부모/법적 보호자가 포함됨)으로서 개별적으로 그리고 팀으로서 콜 포 코드 고속련 일학습병행 챌린지 공식 규칙(이하 "공식 규칙"), IBM 문서, 후원자(승인된 대리인 및 주최측 포함)로부터의 모든 매체로 이루어진 콘테스트 관련 커뮤니케이션, 모든 면에서 최종적이고 구속력이 있는 후원자 및 심사위원(승인된 대리인 포함)의 결정 등을 준수하는 데 동의합니다.

역할 정의: 콘테스트 참가자에는 다음이 포함됩니다.

1. **학생:** 고속련 일학습병행(P-TECH) 프로그램에 등록되었거나 P-TECH 제휴 학교에 다니는 개인. 학생은 2021년 1월 4일 대회 시작 시점에 18세 미만이어야 합니다.
2. **후원자:** 콘테스트는 1 New Orchard Road, Armonk, NY 1050에 위치한 Corporate Social Responsibility, International Business Machines("IBM" 또는 "후원자")에서 후원합니다.
3. **프로그램 관리자**는 P-TECH 프로그램 지원을 담당하는 IBM 고용 직원입니다.
4. **교사:** 자격을 갖춘 교사 대표는 참가하는 P-TECH 학교(프로그램 또는 학교)의 정규/시간제 교사로, 18세 이상이어야 하며 해당 학교/학교 교육구(해당되는 경우)로부터 본 규칙에 포함된 동의서를 받아야 합니다.
5. **멘토**의 유형은 두 가지로, IBM 멘토와 커뮤니티 멘토가 있습니다. IBM 멘토는 IBM 직원이거나 퇴직한 IBM 직원이어야 하며 P-TECH 프로그램을 사용하기 위한 적절한 허가를 학교로부터 받아야 합니다. 커뮤니티 멘토는 현재 특정 P-TECH 학교와 기존 파트너십을 맺고 있는 교사, 교직원, 대학교 교직원, 학부모, 조직 등이 될 수 있습니다.
6. 참가할 수 있는 **학교**는 P-TECH 프로그램을 실시하는 학교이거나 독립형 P-TECH 학교여야 합니다.
7. 참가 대륙별로 1명 이상의 심사위원이 참가하게 됩니다. 심사위원은 대회 중 팀을 멘토링하거나 피드백을 제공할 수 없습니다.

참가 전 요건: 콘테스트에 참가하기 전에 자격을 갖추어 초청받은 사람(교사 대표 및 초청받은 사람의 부모/법적 보호자 포함)은 이 공식 규칙을 준수하고 필수 IBM 문서(학부모 동의서 및 미디어 공개 양식)을 포함할 것으로 예상됨)를 작성하고 준수해야 합니다. IBM 문서는 등록 중에 이용할 수 있습니다. IBM 문서에 명시된 모든 참가 조건에 동의하지 않는 경우 참가자는 콘테스트에 참가할 수 없습니다. IBM에서 요청 시 참가자의 법적 보호자는 해당 IBM 문서의 물리적 사본 또는 전자 사본에 서명해야 합니다.

팀 멤버십: 참가자는 개별적으로 콘테스트에 참가할 수 없으며 학교별로 최소 2 명에서 최대 5 명의 자격을 갖춘 학생으로 구성된 팀으로 참가하도록 교사/학교가 지정합니다. 팀은 제출 기간이 종료될 때까지 교사 및/또는 후원자의 절대적인 재량에 따라 달리 지정되거나 재지정될 수 있습니다. 참가자는 한 팀에서만 작업할 수 있습니다. 참가자는 팀의 참가작만 작업하고 모든 팀 구성원과 팀 구성원의 기여에 대한 상호 협력과 존중의 정신으로 작업하는 데 동의합니다. 후원사는 단독 재량으로 팀원 중 한 명이 규칙을 준수하지 않거나 실패하거나 미흡한 행동을 할 경우, 해당 참가작 또는 해당되는 나머지 팀 구성원에게 영향을 주지 않고 그 팀원을 실격시킬 권리를 보유합니다. 동일한 참가작을 본 콘테스트에 두 번 이상 출품하거나 두 명 이상의 참가자가 출품할 수 없으며, 그러한 경우 한 명 또는 모든 참가자 및 참가작이 실격 처리될 수 있습니다.

자격: 이 콘테스트에 참가할 자격이 있는 참가자는 참가하는 P-TECH 학교의 정규 학생(P-TECH 프로그램에 등록하거나 P-TECH 제휴 학교에 다니는 학생)이어야 하고, 학교에서 본 콘테스트에 참가하도록 선발되어야 하며, 키오프 프로덕션 시점(2021 년 1 월 4 일에 18 세 미만)이고, 참가 자격이 없거나(본 규칙에 규정된 바에 따라) 상충되는 계약 또는 법적 제한이 있어서는 안 됩니다. 18 세 미만인 미성년 자녀의 경우 부모 또는 법적 보호자가 자녀와 자신을 대표하여 이 공식 규칙과 IBM 문서를 수락해야 합니다. *각자의 자격으로 참가함으로써 모든 학생 참가자(부모 또는 법적 보호자 포함)와 교사는 참가할 법적 권리가 있음을 진술하고 보증하며, 이러한 계약이 법적 구속력이 있음을 이해하고 계약 조건을 받아들이며, 최종적이고 구속력이 있는 후원자의 조건과 결정을 수락합니다.*

각 학교는 2~5 명의 학생으로 구성된 최소 2 개 팀을 등록해야 하며 P-TECH 프로그램 관리자, 학교 교사, 학교 교직원이 챌린지에 참가할 팀을 선택합니다. 가상 해커톤(Hackathon, 프로그램 마라톤)에 앞서 참가 팀은 두 개의 디자인 씽킹(Design Thinking) 워크숍을 완료하고 팀에서 원하는 해당 IBM 기술을 활용해야 합니다. 가상 해커톤에 참가하는 데 필요한 사전 출품작은 없습니다. 각 팀의 교사 대표는 팀의 준비 및 가상 해커톤 현장에 입회해야 하지만, 기여해서는 안 됩니다. 참가작은 최종 P-TECH 학교가 가상 해커톤에 참가한 후에 검토되고 평가됩니다. **참가자/팀/학교당 참가작은 1 개로 제한됩니다.**

자격이 없는 개인: 이 콘테스트는 제출 또는 등록 요건에 따라 제약 없는 제한, 법률에 따른 금지, 제한이 발생할 경우 무효가 됩니다. 또한 본 콘테스트에 참가할 자격이 없는 인원은 다음과 같습니다. (i) IBM, (ii) “프로모션 파트너”(콘테스트 전 또는 도중에 IBM 이 식별한 경우), (iii) 심사위원, (iv) 디자인 씽킹 세션 주최자, 광고 및 관측 대행사, 콘테스트 또는 그 요소의 자료 준비, 관리 및/또는 실행에 관련된 개인 및 단체(I, ii, iii, iv 는 총칭하여 “프로모션 주체”) 및/또는 (v) 정부 직원 또는 공공기관 직원 또는 프로모션 주체 직원과 같은 가구에 거주하는 자녀(관련 여부와는 상관없음).

추가 중요 고지 사항: 교사와 참가 학교는 관련 정책, 법률, 규칙 및/또는 규정, 세금 관련 사항, 프로모션 참가 및/또는 그와 관련한 보조금 수령 자격에 관한 기타 제한 사항(총칭하여 “정책 및

법률”) 등을 검토하고 이해할 책임이 있습니다. 프로모션 주체는 상기 내용과 관련한 모든 책임과 의무를 부인합니다.

콘테스트 설명: 이 콘테스트에서는 학생, 교사, 멘토를 모아 IBM 의 기술 및 서비스를 기반으로 인도주의적 문제에 즉각적이고 지속적인 영향을 미칠 수 있는 실용적이고 효과적인 양질의 애플리케이션을 마련합니다. 참가자는 코로나 19 또는 기후 변화에 대한 솔루션을 설계하고, 두 개의 디자인 씽킹 가상 워크숍인 사전 이벤트 워크숍에 참가하며, 가상 해커톤에 참가해 다음 주제를 다루는 참가작을 제출해야 합니다.

주요 주제	코로나 19	기후 변화
하위 주제	<ul style="list-style-type: none"> • 위기 커뮤니케이션 • 원격 교육 • 지역 사회 협력 	<ul style="list-style-type: none"> • 물 지속 가능성 • 에너지 지속 가능성 • 재해 복구

IBM 이 후원하는 본 교육 챌린지는 초대 전용으로 참가가 제한되었으며, 6 개월 동안의 콘테스트(2021 년 1 월~2021 년 6 월)에 4 개 대륙(북미, 남미, 유럽, 아시아)에서 온 팀(3~5 명의 학생으로 구성)이 글로벌 해커톤에 참가합니다. 후원자는 P-TECH 프로그램 관리자를 팀의 연락 담당자로 삼아 콘테스트 기간 동안 팀의 주요 연락을 담당해야 합니다. 본 규칙에서는 학생, 팀, 교사를 총칭해서 참가자로 지칭하거나 해당되는 경우 개별적으로 지칭할 수도 있습니다. 본 콘테스트는 참가자가 제공된 IBM 클라우드 서비스 또는 IBM 시스템 중 하나 이상을 사용하여 두 가지 주제와 관련된 강력한 솔루션을 만들고, 최적화하며, 개발할 수 있도록 마련되었습니다. 주제는 코로나 19 또는 기후 변화입니다. 후원자는 글로벌 우승자 1 팀, 참가 대륙별 지역 우승자 1 팀, 각 참가 학교의 우승자 1 팀에게 시상합니다. **총상금(약 \$10,500 상당)**은 교육 챌린지를 해결하고 솔루션을 구현하기 위해 특별히 제작된 IBM 서비스 및 소프트웨어를 설계한 참가자에게 제공됩니다. **교육구는 이 콘테스트와 관련하여 현금이나 상금을 받지 않습니다.**

모든 학생은 제출하기 전에 다음 이벤트에 참가해야 합니다. 각 필수 이벤트에 대한 참석 여부를 추적하는 것은 프로그램 관리자의 책임입니다.

가상 키오프 프로덕션: 학생들은 콘테스트, 규칙, 상품을 설명하는 사전 녹화된 비디오를 시청해야 합니다.

디자인 씽킹 워크숍: 참가자는 두 개의 가상 디자인 씽킹 워크숍에 참여해야 합니다. 첫 번째 디자인 씽킹 워크숍은 학생들이 두 가지 주제(코로나 19 또는 기후 변화) 중 하나와 관련된 미묘한 차이가 있는 문제를 선택하고 그 주제의 사용자와 사용자의 경험을 이해하도록 마련되었습니다. 두 번째 디자인 씽킹 워크숍은 학생들이 문제를 해결하기 위해 어떤 IBM 기술을 사용할지 결정하도록 마련되었습니다. 두 워크숍 모두 팀이 가상 해커톤에 참가하기 전에 종료되어야 합니다.

가상 48 시간 해커톤: 각국은 2021년 4월 26일부터 2021년 6월 18일까지 48시간 동안 해커톤을 개최할 수 있습니다. 이벤트 창을 결정하고 48시간이 끝나기 전에 100%의 팀에서 솔루션을 제출하도록 하는 것은 각 P-TECH 프로그램 관리자의 책임입니다.

교육 리소스: 해커톤 이전에 팀에서 완료해야 하는 필수 교육이나 모듈은 없습니다. IBM 프로그램 관리자와 교사는 학생들이 콘테스트에 가장 잘 대비할 수 있게 해줄 교육 리소스를 선택할 수 있습니다. 이러한 리소스에는 IBM 개발자 툴킷, IBM 콜 포 코드(Call for Code) 원본 자료, 공개된 P-TECH 콘텐츠, 기타 고등학교 및 대학 과정 콘텐츠가 포함될 수 있지만, 이에 국한되지는 않습니다.

콘테스트 기간: 콘테스트는 미국 동부 표준시로 2021년 1월 4일 오전 8시경에 시작되어 2021년 6월 26일 오전 12시경에 종료됩니다(이하 “콘테스트 기간”). 이 기간에 모든 참가 학교는 2개의 디자인 씽킹 워크숍과 가상 해커톤을 완료하기 위한 14주의 기간을 선택해야 합니다. 공식 대회 시작을 의미하는 글로벌 킥오프 프로덕션이 2021년 1월 4일에 시작될 것으로 예상되지만, 이는 보장된 것은 아닙니다. 모든 참가자는 가상 해커톤에 참가하기 전에 두 가지 디자인 씽킹 워크숍을 완료해야 합니다. 첫 가상 해커톤은 2021년 4월 26일에 개최될 수 있으며 2021년 6월 18일까지 종료되어야 합니다. 팀에서는 가상 해커톤에 참가하기 전에 참가자를 등록하고 필요한 모든 문서를 작성해야 합니다. 참가작 심사 기간(1주일 예상)이 끝나면 글로벌, 지역, 학교 우승자가 선정되어 2021년 7월 11일 주에 열릴 것으로 예상되는(날짜는 보장되지 않음) 시상식에서 발표됩니다.

모든 날짜와 시간은 후원자의 단독 재량에 따라 변경될 수 있습니다. 시간은 근사치이며 참가자, 교사, 심사위원의 가용성에 따라 변경/변화될 수 있습니다. 콘테스트와 관련된 모든 시간은 뉴욕 현지 시각입니다. 후원자의 시계는 달리 명시되지 않는 한 콘테스트의 공식 시간 기록 장치입니다.

제출물: 모든 팀원은 등록 시 2021 참가 동의서 및 미디어 공개 동의서에 동의해야 합니다. 제출물에는 다음이 포함되어야 합니다.

- 제출물은 하나 이상의 IBM 클라우드 서비스 또는 IBM 시스템을 사용해야 합니다.
- 후원자 또는 제휴 API 및 오픈 소스 라이브러리의 사용도 권장됩니다.
- 각 팀은 다음을 제출해야 합니다.
 - i. 미묘한 차이가 있는 문제, 의도된 사용자, 선택한 IBM 서비스/디자인에 대한 근거, 의도된 솔루션 등을 요약한 서면 요약서(250 단어 이하).
 - ii. 20 행 이상으로 작성한 코드.
 - iii. 솔루션 및 의도된 사용자와 사용자 커뮤니티에 솔루션이 미칠 영향을 설명하는, 팀 전체가 참여한 녹음된 구두 프레젠테이션(3분 이내).
 - iv. 제출물은 팀의 모국어로 작성할 수 있습니다.

콜 포 코드 고속런 일학습병행(Call for Code P-TECH) 챌린지에 참가하기 위해 참가자가 부담하는 모든 비용, 수수료, 참석 비용은 후원자가 식사, 교통편, 추가 기념품 등을 제외하고 지급합니다. 모든 교통수단은 해당 교육구에서 제공하며 교육구의 허가서 및 기타 사용 제한에 대한 요건을 따릅니다.

프레젠테이션을 포함하여 디자인 씽킹 세션 전체 또는 일부를 후원자, 프로모션 주체, 참가자, 기타 제삼자 등이 촬영하거나 녹음할 수 있습니다. 후원자는 노트북 컴퓨터나 스마트폰을 제공하지 않습니다. 참가자는 스마트폰, 노트북 컴퓨터, 인터넷 등 챌린지에 참가하는 데 필요하다고 합리적으로 생각하는 모든 것을 제공해야 합니다.

상품: IBM이나 교육구는 상품이 실제 또는 잠재적 이해 상충을 야기한다고 믿지 않습니다. 상품은 과거, 현재, 미래의 계약과는 독립적이며 교육구와 IBM 간의 기존 비즈니스 관계와 관련이 없습니다. 서신 계약에 따라 IBM 또는 교육구가 상대방과 향후 사업을 시작해야 하는 의무가 부과되지는 않습니다. 교육구와 참가자는 이 상품이 교육구(또는 교육구의 임원, 이사회 구성원 또는 수탁 관리자가 소속된 조직)의 IT 조달 결정에 영향을 미치기 위한 것이 아니고 영향을 미치지 않을 것이며, 해당 상품이 어떤 방식으로든 확립된 시 또는 주 조달 또는 윤리 법률 또는 규칙을 우회할 의도가 없다는 데 동의합니다. 상품의 어떤 부분도 테러리스트나 테러 행위를 직간접적으로 지원하거나 기타 불법적인 목적으로 사용할 수 있는 활동을 수행하는 데 사용되어서는 안 됩니다. 수상자에게는 상품을 받을 시간이 주어지며 상품은 제삼자 기관에서 전달합니다.

IBM의 콘테스트 담당자가 상품 전달을 담당합니다. 상품에는 다음이 포함됩니다.

- 글로벌 우승 1팀
- 지역 우승 1팀(대륙당)
- 학교 우승 1팀(학교당)

가상 해커톤 종료 시 심사위원이 각 부문별 우승팀을 선정합니다. 한 팀이 전체 부문(글로벌, 지역, 학교 이벤트)에서 우승을 차지하는 일은 불가능합니다. 따라서 각 부문에는 각자 다른 한 팀이 출전해야 합니다.

글로벌	<ul style="list-style-type: none"> • iPad Air • 추가 4주 동안 프로젝트 작업을 계속 진행하여 IBM 임원 앞에서 프레젠테이션 • 내부 미디어 스토리에 소개되고 외부 미디어에 선전됨
*지역	<ul style="list-style-type: none"> • iPad
학교	<ul style="list-style-type: none"> • 물병

** 지역 우승자는 아시아태평양, 유럽, 북미, 라틴 아메리카에서 참여하는 대륙당 1개의 학교로 정의됩니다.

심사 기준 및 우승팀 선정: 가상 해커톤 동안 제출된 적격 참가작은 다음 심사 기준에 따라 IBM 또는 프로모션 파트너의 후원자가 선택한 주제 전문가 패널(“심사위원”)이 심사하여 글로벌 우승자 하나, 지역별 우승자 넷, 학교 기반 우승자 하나를 선택합니다. 각 우승자는 대회에 처음부터 끝까지 참가한 고유한 팀이어야 합니다. 다시 말해서 글로벌 우승자가 글로벌, 지역, 학교 기반의 상을 모두 받을 수는 없습니다. 동점의 경우(동점을 받은 우승 후보작 중에서) 완전성 및 이전 가능성 범주에서 가장 높은 합산 점수를 받은 참가작으로 우승을 결정하고, 그래도 동점일 경우 남은 동점 참가작 중에서 창의성 및 혁신 부문에서 가장 높은 점수를 받은 참가작으로 우승을 결정합니다. 범주는 다음과 같이 정의됩니다.

- **디자인**

- **프로젝트 디자인의 적절성:** 의도된 사용자를 위한 솔루션을 구축하기 위해 팀이 적절한 기술과 전략을 선택했는가?
- **프로젝트 디자인의 매력성:** 디자인 실력이 얼마나 좋은가? 사용자가 의도된 기술의 생산을 원하거나 필요하다고 느낄 것인가?
- **프로젝트 디자인의 체계성:** 이해하기 쉬운 설계, 명확하고 정확한 콘텐츠, 완성도가 높은 아이디어로 구성된 프로젝트 디자인
- **프로젝트 디자인의 용이한 구현:** 사용자 및 사용자 경험을 위한 커뮤니티나 사회에서 해당 디자인을 얼마나 빨리 활용할 수 있는가? 최종 사용자와 사용자의 상황을 고려하고, 개인의 스트레스, 네트워크 액세스 등을 고려했는가?

- **효과 및 효율성**

- 솔루션이 우선순위가 높은 영역을 해결하는가?
- 솔루션을 쉽게 확장할 수 있는가?
- 문제를 명확하게 정량화했는가?
- 솔루션이 사용자와 사용자 경험에 분명한 영향을 미치는가?

- **창의성 및 혁신**

- 오래 지속되었거나 다루기 힘들었던 문제를 해결하는 방법이 얼마나 독특한가?
- 해당 솔루션이 문제를 바라보는 고유한 관점을 더하고 다른 솔루션을 만들어내는가?

- **완전성 및 이전 가능성**

- 아이디어가 얼마나 완벽하게 구현되었는가? 솔루션이 얼마나 원숙한가? 솔루션을 쉽게 키우고 개선할 수 있는가?

- 의도된 분야에 영향을 미칠 수 있는가? 해당 솔루션의 다음 단계는 구체적이고 납득이 되는가?
- 솔루션을 다른 분야에도 적용할 수 있는가?
- 솔루션을 여러 번 사용할 수 있는가?

콜 포 코드 고속련 일학습병행(Call for Code P- TECH) 챌린지 심사 척도

	1	2	3	4	5
디자인	프로젝트 디자인 선택을 이해할 수 없고 , 설득력이 없거나 체계화가 부족할 수 있음. 신규 사용자가 디자인을 사용하거나 추가하려면 많은 지원과 추가 지침 이 필요함	프로젝트 디자인 선택을 이해할 수 없고 , 설득력이 없거나 체계화가 부족할 수 있음. 해당 디자인을 사용하거나 추가하는 몇 가지 추가 지침이 있으면 신규 사용자가 이 디자인을 사용/추가할 수 있음.	프로젝트 디자인 선택은 어느 정도 적절하지만 , 설득력이 없거나 체계화가 부족할 수 있음. 신규 사용자가 디자인을 사용하거나 추가하려면 많은 지원과 추가 지침 이 필요함	프로젝트 디자인 선택은 어느 정도 적절하지만 , 설득력이 없거나 체계화가 부족할 수 있음. 해당 디자인을 사용하거나 추가하는 몇 가지 추가 지침이 있으면 신규 사용자가 이 디자인을 사용/추가할 수 있음.	프로젝트 디자인 선택이 적절하고 설득력이 있으며 체계화가 잘 되어 있음 . 신규 사용자가 추가 지침 없이 이 디자인을 사용/추가할 수 있음.
효과 및 효율성	솔루션이 코로나19 또는 기후 변화와 관련된 높은 우선순위를	솔루션이 코로나19 또는 기후 변화와 관련된 높은 우선순위 요구 사항을	솔루션이 코로나19 또는 기후 변화와 관련된 높은 우선순위 요구 사항을	솔루션이 코로나19 또는 기후 변화와 관련된 높은 우선순위 요구 사항을 해결함.	솔루션이 코로나19 또는 기후 변화와 관련된 높은 우선순위 요구 사항 을 해결함.

	요구사항을 해결하지 못함.	해결하지만, 솔루션을 정량화할 수 없음.	해결하지만, 솔루션이 영향을 미치거나 확장하기가 쉽지 않은 것 같음.	솔루션이 명확하고 영향력이 있지만, 확장하기가 쉽지 않음.	솔루션이 명확하고 영향력이 있으며 확장하기가 쉬움.
창의성 및 혁신	솔루션이 독특하지 않으며 새로운 것이 없음	솔루션이 약간 독특하고 새로운 관점이 약간 추가되었음	솔루션이 대부분 독특하고 새로운 관점이 추가되었음	솔루션이 독특하고 새로운 관점이 추가되었음	솔루션이 독특하고 새로운 관점이 추가되었으며 획기적임(매우 독창적)
완전성 및 이전 가능성	물리적 솔루션에 상당한 개선이 필요함. 아이디어와 솔루션이 모호하고 불분명함.	물리적 솔루션이 다소 원숙함. 아이디어와 솔루션이 모호하고 불분명함.	물리적 솔루션이 다소 원숙함. 아이디어와 솔루션이 다소 구체적이고 납득할 수 있음.	물리적 솔루션이 원숙하고 아이디어가 완벽히 구현되었음. 아이디어와 솔루션이 구체적이고 납득할 수 있지만, 지속적인 구현이나 이전이 쉽지 않음.	물리적 솔루션이 원숙하고 아이디어가 완벽히 구현되었음. 아이디어와 솔루션이 구체적이고 납득할 수 있으며 무한히 이전할 수 있음.
총점: /20					

충분한 자격을 갖춘 참가작이 접수된다는 전제하에, 가상 해커톤에 적용되는 위 심사 기준에 따라 가장 높은 점수를 합산하여 잠재적인 결선 진출자 및 선정된 우승팀이 선정될 것으로 예상됩니다. 후원자는 단독 재량에 따라 참가작들이 뛰어난 수준인 것으로 판명된 경우 명시된 숫자보다 많은 결선 진출자/우승팀을 선정할 수 있지만 그렇게 해야 할 의무는 없습니다. 후원자는 자격이 있고 자격을 갖춘 참가작/참가자가 충분하지 않을 경우 명시된 숫자 미만의 결선 진출자/우승팀을

선정할 권리가 있습니다. 예시의 목적만으로, 후원자는 IBM 기술을 사용하여 신뢰할 수 있거나 실행 가능한 솔루션을 제공하지 않거나(후원자 단독 결정으로) 정직하게 선의로 제출된 것으로 보이지 않거나 기타 부족하거나 규칙을 준수하지 않은 참가작을 자격을 박탈할 수 있는 전적인 재량권을 보유하고 있습니다. 상품은 참가자 및 상품 수령인(아래 정의됨)의 자격 및 규칙 준수 확인을 거쳐야 합니다.

점수는 어느 때에도 공개되지 않습니다. 콘테스트의 모든 단계에서 긴급 상황이 발생할 시 심사가 연장될 수 있습니다. 참가자가 우승자 후보지만, 자격이 박탈되거나 콘테스트에서 상을 계속/수령할 기회를 상실하거나 달리 참가할 의사가 없거나 상을 받을 의사가 없는 경우(경우에 따라서), 후원자는 전체 팀이 계속 자격을 갖출 수 있는지, 전체 팀을 실격시키고 대체 참가작 및 우승자 후보를 선정해야 하는지(후원자의 단독 재량에 따라)를 결정할 권리를 보유하고 있습니다. 그리고 이러한 결정은 공정하고 충분한 시간이 있는 경우에만 가능합니다.

일반 참가조건: 제출된 참가작은 취소, 삭제, 향상, 추가, 개선할 수 없으며 해당되는 경우 반환되지 않습니다. 참가작은 본 규칙에 규정된 바에 따라 프로모션 주체, 콘테스트에 관심을 갖거나 참여하거나 관리하는 타인, 디자인 씽킹 세션의 다른 모든 참가자 등이 전체 또는 일부를 디스플레이, 열람, 이용할 수 있습니다. 참가자는 부적격, 손상, 분실, 지연, 불완전, 유효하지 않음, 부정확, 호환 불가, 작동 불능 또는 잘못 지시된 참가작의 전체 또는 일부에 대한 모든 위험을 감수하며, 그러한 참가작은 수상할 자격이 없습니다. 후원자는 참가자, 참가작, 참가작에 전체적으로 또는 부분적으로 구현되거나 설정된 아이디어 또는 솔루션 등을 활성화, 개발, 마케팅 또는 홍보하는 능력과 관련하여 명시적이든 묵시적이든 어떠한 보증, 진술 또는 보증도 하지 않습니다.

그 어떠한 제한 없이, 후원자는 절대적인 재량에 따라 어떠한 이유로든 참가작 및/또는 참가자를 언제든지(콘테스트 전, 중 또는 후에) 즉시 실격 및/또는 퇴출할 권리를 보유하고 있습니다. 앞서 언급한 내용을 제한하지 않고, 언제든지 참가자 및/또는 우승자가 본 공식 규칙(또는 IBM 문서 또는 기타 계약)을 전체적으로 또는 부분적으로 침해, 위반 또는 준수하지 않은 것으로 밝혀진 경우 또는 언제든지 부적격한 것으로 판명되는 경우 즉시 자격이 박탈되고 후원자에게 모든 수상(해당하는 경우)을 즉시 반환하는 데 동의하며 수상이 무효가 될 수 있습니다.

참가자는 프로모션 주체의 과실 없이 다른 참가자 또는 개인이 하나 이상의 프로모션 주체 또는 다른 사람에게 참가자의 참가작과 동일하거나 유사한 아이디어 및 지원 자료를 제공했거나 공개했거나 향후에 제출하거나 공개할 수 있음을 이해, 인식 및 수락합니다. 또한 후원자 및 기타 참가자는 개념, 코드, 테마, 아이디어, 형식 또는 기타 측면에서 다른 참가작과 전체적으로 또는 부분적으로 유사하거나 동일할 수 있는 앱, 기술, 방법, 자료, 아이디어에 독립적으로 액세스하거나 이를 만들거나 만들었을 수 있습니다. 참가작이 다른 참가자의 참가작과 동일하거나 유사한 경우 프로모션 주체는 후원자 및 심사위원의 재량으로 본 규칙에 명시된 심사 기준에 따라 한 참가작에 다른 참가작보다 더 높은 점수를 부여할 권리를 보유하고 있습니다. 참가작은 인정되지 않을 수 있고 “기밀” 또는 “말아 둔 상태”로 접수되거나 유지되지 않으며 참가작을 제출한다고 해서 참가자와 프로모션

주체 간에 기밀 관계 또는 기밀 의무가 생성되지는 않습니다. 참가자는 현재 또는 미래에 승인, 보상 권리 또는 기타 지급을 받을 자격이 없으며, 참가작의 전체 또는 일부와 관련하여 어떠한 저작권권도 주장하지 않기로 동의합니다. 또한 참가자 및 수상 팀은 참가작을 제출하고/제출하거나 콘테스트에서 상품을 수상한다고 해서 어떤 식으로든 참가자 및 수상 팀과 하나 이상의 프로모션 주체 또는 기타 개인이나 주체 사이에 고용주/고용인, 합작 또는 공동 벤처, 본인/대리인 또는 기타 고용, 신탁 또는 기타 관계가 명시적 또는 묵시적으로 생성되지 않는다는 데 동의합니다. 프로모션 주체는 위의 모든 사항과 관련된 모든 책임과 의무를 부인합니다. 참가자는 참가함으로써 모든 측면에서 프로모션 주체를 면제, 면책, 방어하고 무해하게 유지하는 데 동의합니다. 프로모션 주체가 관련 법률에 따라 참가자가 입은 손해에 대한 책임을 지는 경우 프로모션 주체의 책임은 프로모션 주체의 고의적 위법 행위 또는 중과실이 발생한 경우를 제외하고 참가자가 합리적으로 입은 실제적이고 직접적인 손해로 제한됩니다.

이해 상충 없음: IBM 이나 교육구는 상품이 실제 잠재적 이해 상충을 야기한다고 믿지 않습니다. 상품은 과거, 현재, 미래의 계약과는 독립적이며 교육구와 IBM 간의 기존 비즈니스 관계와 관련이 없습니다. 서신 계약에 따라 IBM 또는 교육구가 상대방과 향후 사업을 시작해야 하는 의무가 부과되지는 않습니다. 교육구와 참가자는 이 상품이 교육구(또는 교육구의 임원, 이사회 구성원 또는 수탁 관리자가 소속된 조직)의 IT 조달 결정에 영향을 미치기 위한 것이 아니고 영향을 미치지 않을 것이며, 해당 상품이 어떤 방식으로든 확립된 시 또는 주 조달 또는 윤리 법률 또는 규칙을 우회할 의도가 없다는 데 동의합니다. 상품의 어떤 부분도 테러리스트나 테러 행위를 직간접적으로 지원하거나 기타 불법적인 목적으로 사용할 수 있는 활동을 수행하는 데 사용되어서는 안 됩니다.

규칙 준수 및 실적: 미준수, 부적격으로 인해 자격이 박탈되는 경우, 우승 후보인 참가자가 명시된 시간 또는 지정된 시간 내에 지시에 따라 공개될 문서를 작성 및 반환하지 않거나 반환을 거부하거나 가상 해커톤이 시작되기 전에 다른 이유로 참가자가 퇴장한 경우, 해당 상 전체가 몰수되며 수여되지 않습니다. 반환, 미전달, 미청구, 몰수, 미시상 상품 전체 또는 그 일부가 수여 혹은 재수여되지 않습니다. 후원자는 필요한 경우 사기 또는 무효 청구, 잠재적인 공개 스캔들, 조롱 또는 상품 수여 또는 시상자에 대한 악평으로부터 프로모션 주체를 보호하기 위해 모든 조치를 취하고/취하거나 합당한 추가 정보를 요구할 권리가 있습니다.

지적 재산권: 참가자는 콘테스트에서 자신이 만든 프로젝트에 대한 권리를 소유합니다. 참가자는 후원자 및/또는 그 파트너가 제공한 데이터 및/또는 API 를 사용하여 프로토타입을 만들 수 있습니다. 이는 참가자가 기술을 만들었거나, 참가자가 속해 있거나 근무할 수 있는 조직을 포함하여 제삼자로부터 기술의 소유권을 획득했거나, 참가자(또는 일반 대중의 구성원)가 참가자가 의도한 방식으로 해당 기술을 사용할 권한이 있음을 나타내는 기술(아래 정의됨)에 대한 라이선스를 소유하거나 권리를 보유한 제삼자의 구속력 있는 서면 진술에 의존했음을 의미할 수 있습니다. 참가자가 이 단락의 조건을 위반했다고 후원자가 믿을만한 이유가 있는 경우 참가자는 실격 처리됩니다. 이 단락의 요건을 충족하는지에 대해 의문이 있는 경우 적절한 고문 또는 법률 고문과 상의해야 합니다. “기술”이란 지적 재산권에 의해 보호되는 콘텐츠(그림, 오디오 및 시청각 콘텐츠

포함), 코드, 사양, 기술 정보, 알고리즘, 이미지, 디자인, 미술, 음악, 그래픽, SFX, 데이터, 기타 정보 또는 자료를 의미하며 이에 국한되지 않습니다. 참가자는 프로토타입과 관련하여 사용하려는 사전 개발된 기술 또는 라이선스 기술을 대회에 가져올 수 있습니다. 단, 그러한 기술은 이 단락의 요건을 충족하여야 합니다.

콘테스트에 참가함으로써 참가자는 후원자 또는 그 계열사, 파트너, 라이선스 제공자가 소유한 그림, 오디오, 비디오 및/또는 시청각 콘텐츠(“자료”)를 포함하여 특정 독점 소프트웨어, API 및/또는 기타 저작권이 있는 자료에 액세스할 수 있습니다. 후원자 및 파트너는 참가자에게 본 콘테스트의 목적으로만 자료를 사용할 수 있는 비독점적이고 전 세계적으로 로열티가 없으며 취소 가능한 라이선스를 부여합니다. 참가자의 사용으로 인해 참가자에게 자료 소유권이 부여되지는 않습니다. 참가자 프로젝트의 모든 소유권은 기존 지적 재산권에 대한 후원자의 소유권을 따릅니다.

참가작 제출에 대한 조건으로, 참가자는 후원자 및 파트너에게 제출된 모든 프로젝트 참가작의 전체 또는 일부, 또는 그 참가작의 모든 요소를 후원자와 파트너에게 본 콘테스트의 목적을 위하여 테스트하고 평가하도록 허용하고 참가작을 후원자와 파트너에게 배포하고 시상, 검증, 이행하는 목적을 포함하여 본 콘테스트의 기술적 및 기타 요건을 관리하기 위하여 모든 목적으로 사용, 공개적으로 수행, 공개적으로 표시 또는 게시할 수 있는 영구적이고 취소할 수 없으며 전 세계적이고 로열티가 없으며 비독점적인 라이선스를 부여합니다.

개인 정보 보호 및 공개: 제공된 정보는 본 규칙에 명시된 대로 그리고 후원자의 개인정보 보호정책 및 이용 약관(본 규칙에 참조용으로 통합됨)에 명시된 대로 사용됩니다. 프로모션에 참여함으로써 각 참가자는 이 공식 규칙, 이용 약관 및 개인 정보 보호 정책, 후원자가 전달한 프로모션별 특정 추가 약관을 준수하고 수락하는 데 전적으로 무조건 동의합니다. 참여함으로써 참가자와 학교는 후원자가 프로모션 관련 커뮤니케이션에 대해 연락하는 데 동의합니다. 이 프로모션은 어떠한 방식으로든 학교, 교육구, 학교 교직원이 후원, 승인, 관리하거나 그와 관련되지 않습니다. 참가자가 제공하는 정보는 본 프로모션의 목적으로 본 규칙에 명시된 대로 사용됩니다.

이 공식 규칙을 수락함으로써 참가자는 대회와 관련하여 프로모션 주체가 학생 이름, 학교, 국가, 팀 이름을 포함하는 개인 식별 정보(“PII”)를 수집, 액세스, 저장, 사용하는 데 동의합니다.

IBM 개인정보 보호정책에 명시된 PII의 사용 외에도 참가자, 학교, 수상자 후보는 IBM, IBM 계열사, IBM 하도급업체, 프로모션 주체(및 승인된 대리인)가 비즈니스를 수행하는 모든 곳에서 참가자의 PII를 수집, 처리, 저장, 사용하여 다음을 수행할 수 있다는 데 동의합니다. (i) 참가자의 신원 확인 및 콘테스트 참가 자격 평가, (ii) IBM이 콘테스트에 대한 정보를 참가자에게 제공하도록 허용, (iii) 요청 시 여행 지원 제공 여부 평가, (iv) 참가자 중 누군가가 제기한 질문에 대응, (v) 콘테스트 및 그 모든 요소를 실행 및 관리, (vi) 참가자의 이름, 이미지, 초상, 음성뿐만 아니라 콘테스트 중 모든 시기에 또는 콘테스트 또는 IBM(단, 진실이어야 함)과 관련하여 현재 알려지거나 이후에 개발되는 모든 미디어(월드 와이드 웹, 무선 및 디지털 플랫폼, 인터넷을 포함하되 이에 국한되지 않음)에서

참가자가 행한 모든 진술을 관측, 마케팅, 광고 목적으로 관련 법률에 의해 금지되지 않는 한 추가 승인 또는 보상 없이 녹화, 촬영, 사용.

참가자는 자신의 PII 에 액세스하고, 수정하고, 업데이트하고, 보강할 수 있을 뿐만 아니라 자신의 개인 데이터를 잠그거나 삭제할 권리가 있습니다. 참가자는 ptechinf@us.ibm.com 을 통해 IBM 에 통지해서 언제든지 동의를 철회할 수 있습니다.

면제 및 면책: 법률이 허용하는 최대 범위 내에서, 참가자, 학교, 수상자는 후원자, 프로모션 파트너, 기타 모든 프로모션 주체, 모회사, 계열사, 자회사 및 부서, 그 각각의 이사, 임원, 직원, 대리인(“면제된 당사자”) 등을 콘테스트에의 참여, 참가작(전체 또는 부분), 콘테스트 및/또는 이벤트와 관련된 활동에 대한 참가 또는 그 일부에 대한 미참가, 상품의 전달, 수락, 사용, 미사용 또는 그와 관련한 실패, 개인적인 부상, 사망, 재산상의 손상 또는 파괴, 퍼블리시티권 또는 프라이버시권, 명예 훼손 또는 허위 묘사(고의적이든 고의가 아니든)(계약 이론, 불법 행위(과실 포함), 보증 또는 기타 이론에 따른 것이든 무관하게), 본 규칙에서 체결한 모든 행위, 불이행, 누락, 미준수 및/또는 계약, 진술, 보증의 위반 또는 침해, 또는 참가자의/참가자와의, 또는 프로모션 주체 및/또는 기타 당사자 또는 주체와의 기타 계약에 기인하여 언제라도 발생하는 모든 소송 제기 위협 또는 실제 소송, 책임, 청구, 요구, 손실, 합의, 벌금, 손해, 비용 및 경비(합리적인 변호사 비용 포함)에 대하여, 소송 시작 여부와 관계없이(“분쟁”), 면제, 면책, 방어, 보호하는 데 동의합니다.

또한, 참가자, 학교, 수상자는 법이 허용하는 최대 범위 내에서 앞서 언급한 내용을 제한하지 않고, 참가작, 참여 및/또는 콘테스트의 다른 측면에 대한 참여 및/또는 상품의 전체 또는 일부의 전달, 수락, 사용, 미사용 또는 그와 관련한 모든 실패에 기인하거나 그와 관련이 있는, 참가자, 학교, 수상자 또는 기타 개인 또는 단체(본 공식 규칙의 당사자가 아닐 수 있음)가 제기한 모든 분쟁으로 직간접적으로 발생하는 모든 분쟁 위협 또는 실제 분쟁으로부터 면제 당사자를 면제하는 데 동의합니다. 참가자, 학교, 수상자는 면제된 당사자에 대하여 소송을 제기하지 않거나 위에 면제된 문제와 관련하여 소송이 제기되지 않게 하겠다고 약속합니다. 그리고 법률이 허용하는 최대 범위까지 이 면제를 취소, 제한 또는 철회하지 않겠다는 서약을 추가로 제공합니다. 하나 이상의 프로모션 기관에 의한 본 공식 규칙 어느 한 조건의 포기는 다른 조항의 포기를 구성하지 않습니다.

이 공식 규칙 또는 그 일부에 포함된 조건 또는 조항이 시행 불가능하다고 선언되거나 시행 불가능해지거나 무효 또는 불법이 되는 경우, 이 공식 규칙의 다른 모든 조건 및 조항은 그 위반 조항이 본 규칙에 나타나지 않은 채로 시행된 것처럼 완전한 효력을 유지합니다.

책임의 제한: 관련 법률이 허용하는 한도 내에서, 면제된 당사자는 참가작 제출, 프로모션 웹사이트에 대한 참가자의 액세스 및 사용, 또는 웹 사이트에 대한 자료 업로드, 모든 콘테스트 또는 이벤트 활동 참여 및/또는 상품의 전달, 수락 및/또는 사용/오용(면제된 당사자의 고의적 위법 또는 중대한 과실의 경우는 예외임)을 포함하여 이 콘테스트, 콘테스트와 관련된 모든 활동 또는 요소에 대한 참여로 인해 발생하는 간접적, 우발적, 결과적, 징벌적 손해에 대한 책임을 지지 않습니다.

면제된 당사자가 관련 법률에 따라 \$100,000 를 초과하지 않는 금액으로 참가자가 입은 손해에 대한 책임을 지는 경우, 면제된 당사자의 책임은 프로모션 주체의 고의적 위법 행위 또는 중과실이 발생한 경우를 제외하고 참가자가 합리적으로 입은 실제적이고 직접적인 손해로 제한됩니다.