

Inverso Softwarechallenge 2018/2019

Teilnahmebedingungen des Wettbewerbs

Stand: 20.07.2018

1. Veranstalter

Die Inverso Gesellschaft für innovative Versicherungssoftware mbH mit Sitz Schlierseestr. 28, 81539 München, veranstaltet in ihrer Thüringer Niederlassung die **Inverso Softwarechallenge 2018/2019**. Diese findet im Zeitraum von Oktober 2018 bis März 2019 statt.

2. Zielstellung

Ziel der Challenge ist es, das Interesse an der Informatik zu wecken und jungen Talenten in der Region eine Plattform zur Vorstellung ihrer Projekte und Ideen zu bieten. Sie können in diesem Wettbewerb ihre Kreativität und ihr Können unter Beweis stellen.

3. Beitrag

Als Beitrag im Rahmen der Inverso Softwarechallenge können die Teilnehmer ein eigenes Projekt einreichen und vorstellen. Im Projekt muss ein Softwareentwicklungsprojekt enthalten sein, das wiederum durch den Wettbewerbsteilnehmer selbst programmiert wurde.

Dies könnte zum Beispiel sein: die Entwicklung einer App für Android oder iOS, die Beteiligung an einem Open Source Projekt, ein Maker-Projekt aus Hard- und Software (Raspberry Pi, Arduino u. ä.), eine Internetanwendung mit dynamischen Inhalten oder ein Beispiel aus dem „Internet of Things“.

Folgende Bewertungskriterien werden im Rahmen der Challenge von der Jury geprüft:

- Funktionsumfang
- Komplexität, Schwierigkeitsgrad
- Usability
- Originalität
- Technische Umsetzung
- Eigener Anteil

4. Wettbewerbskategorien

Die Ausschreibung erfolgt in zwei getrennten Wettbewerbskategorien. Die Zuordnung zur Wettbewerbskategorie muss bei Einreichung des Wettbewerbsbeitrags erfolgen.

Kategorie (1) „Studenten“

Teilnehmen können in der Kategorie (1) alle Studierenden an Thüringer Universitäten, Hochschulen, Fachhochschulen und Berufsakademien.

Nicht zugelassen in Kategorie (1) sind:

- Kommerzielle Produkte
- Beiträge aus Studienleistungen wie z.B. Jahresarbeiten, Praktika und Abschlussarbeiten

Kategorie (2) „Schüler“

In der Kategorie (2) können sich alle Schüler der Klassenstufen 9 bis 12 an den Thüringer Gymnasien beteiligen.

5. Teilnahme an der Challenge

5.1 Teilnahme

Die Teilnahme kann als Einzelperson oder als Gruppe von 2 bis 5 Personen erfolgen. Nicht teilnehmen können Mitarbeiter der Inverso GmbH und deren Angehörige, sowie Studierende im Praktikum bei der Inverso GmbH.

5.2 Bewertung und Preisvergabe

Die Bewertung und die Vergabe der Preise finden jeweils in den beiden ausgeschriebenen Kategorien „Studenten“ und „Schüler“ statt. Die Bewertung und Prämierung erfolgt pro eingereichten Beitrag durch die benannte Jury.

6. Besetzung der Jury

Die Jurymitglieder sind:

Martin Schüler

- Inverso GmbH, Niederlassung Ilmenau
- Softwareentwickler

Sebastian Kühn

- Inverso GmbH, Niederlassung Ilmenau
- Softwareentwickler

Mai Lan Dinh Thanh

- Inverso GmbH, Niederlassung München
- Softwareentwicklerin

Prof. Dr.-Ing. Kay Gürtzig

- Grundlagen der Informatik und Betriebssysteme
- FH Erfurt

Prof. Günter Schäfer

- Fakultät Informatik und Automatisierung
- Dekan TU Ilmenau

Prof. Dr. Thomas Heimrich

- Hochschule Schmalkalden

Für die Jury können bis zum Ende der Abgabefrist weitere Mitglieder nachnominiert werden.

7. Ablauf des Wettbewerbs

Der Wettbewerb wird in zwei Stufen durchgeführt:

Stufe 1

- Der **Wettbewerbsbeitrag** wird durch den Teilnehmer **in Form einer Präsentation** elektronisch als PDF, PPT oder ODP Datei bzw. als Präsentationsmappe eingereicht.

Diese Präsentation stellt das Projekt als Beitrag in Kategorie (1) oder (2) mit folgenden Inhalten vor:

- In Kategorie (1) Studienbescheinigung (Kopie)
 - Projektteilnehmer (Fotos)
 - Projektinhalt bzw. App-Beschreibung
 - Entwicklungsablauf
 - Funktionsumfang, Einsatz-Szenarien
 - Erreichte Ergebnisse
 - Technische Spezifikation
 - Quelltext (als Auszug einsehbar oder per github)
 - Spezielle Eigenschaften: Usability, Originalität
 - Darstellung der eigenen Leistungen
 - Beginn der Abgabefrist: Montag **15.10.2018**
-
- Letzter Abgabetermin: Freitag **01.02.2019 23:59** Uhr
-
- Nach Einreichung des Beitrags kann weiter am Projekt gearbeitet werden (z. B. zur Fertigstellung). Der erreichte Fortschritt kann ggf. in Stufe 2 mit dargestellt werden.
 - Auf Basis der eingereichten Beiträge erfolgt eine Vorauswahl und Nominierung für den Endausscheid durch die Jury bis spätestens **22.02.2019**.
 - Die Teilnehmer am Endausscheid (Stufe 2) werden per E-Mail informiert.

Stufe 2

- Die Abschlussveranstaltung findet am **Freitag 15.03.2019** in der **Niederlassung der Inverso GmbH in Ilmenau** (Bahndamm 8, 98693 Ilmenau) statt.
- In einem Endausscheid stellen die Wettbewerbsteilnehmer ihren Beitrag mit einem Vortrag vor der Jury, weiteren Finalteilnehmern und dem interessierten Publikum vor und stehen für Fragen zum Thema zur Verfügung.
- Die Bewertung erfolgt im Anschluss durch die Jury, nach Auswertung aller Beiträge in geheimer Abstimmung.
- Preisverleihung durch die Jury in den beiden Kategorien.

8. Preise

Je Kategorie werden folgende Preise vergeben:

1. Platz: 1.000 €
2. Platz: 500 €
3. Platz: 250 €

Die Übergabe der Preise erfolgt durch Banküberweisung auf das Konto der Gewinner. Für die Richtigkeit der Angaben sind die Teilnehmer selbst verantwortlich. Alle für den Endausscheid nominierten Teilnehmer erhalten einen Sachpreis als Anerkennung.

9. Termine, Kontakt

15.08.2018	Veröffentlichung der Ausschreibung an den Thüringer Bildungseinrichtungen und im Internet
15.10.2018	Beginn der Abgabefrist zur Einreichung des Wettbewerbsbeitrags (Stufe 1)
01.02.2019 23:59 Uhr	Ende der Abgabefrist zur Einreichung des Wettbewerbsbeitrags (Stufe 1)
22.02.2019	Information an alle Teilnehmer über die Nominierung zum Endausscheid
15.03.2019	Endausscheid (Stufe 2) mit Preisverleihung und Abschlussparty in der Inverso NL Ilmenau, Bahndamm 8
Kontakt	softwarechallenge@inverso.de
Ansprechpartner	Walter Domhardt domhardt@inverso.de 03677 2009 14

Claudia Rocktäschel
claudia.rocktaeschel@inverso.de
03641 5080 173

10. Datenschutz

Die personenbezogenen Daten der Teilnehmer am Wettbewerb werden nur für die Durchführung des Wettbewerbs erhoben und gespeichert und nicht an Dritte weitergegeben.

11. Rechte, Freistellung

11.1. Nutzungsrecht im Rahmen des Wettbewerbs

Die Teilnehmer des Wettbewerbs gewähren der Inverso GmbH mit der Teilnahme die Nutzungsrechte an den von ihnen erstellten bzw. entwickelten Präsentationen, Fotos und Programmen, wie unter Ziffer 3. (Wettbewerbsbeitrag) beschrieben, für den Zeitraum des Wettbewerbs. Die Inverso GmbH schuldet den Teilnehmern hierfür keine Vergütung.

11.2. Rechte Dritter

Die Teilnehmer sind verpflichtet, bei Bereitstellung der Präsentationen, Fotos und Programme, wie unter Ziffer 3. (Beitrag) beschrieben, die anwendbaren Gesetze und alle Rechte Dritter zu beachten. Die Teilnehmer sichern zu, dass sie Inhaber sämtlicher erforderlichen Rechte an den der Inverso bereitgestellten Präsentationen, Fotos und Programmen sind.

11.3. Urheberrecht

Jeder Teilnehmer kann über die von ihm entwickelten bzw. erstellten Präsentationen, Fotos und Programme (Ziffer 4 Wettbewerbskategorien) frei verfügen und sie der Öffentlichkeit zugänglich machen. Alle Rechte an den Präsentationen, Fotos und Programmen, insbesondere das Urheberrecht, verbleiben bei den Teilnehmern.

12. Ausschluss von der Teilnahme

Bei einem Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen behält sich die Inverso GmbH das Recht vor, Teilnehmer vom Wettbewerb auszuschließen. Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn die Teilnehmer nicht zugelassene Programme bzw. Produkte (Ziffer 3. und 4. dieser Bedingungen) als Beitrag einreichen oder Rechte Dritter verletzen (Ziffer 11.2. Rechte Dritter).

13. Vorzeitige Beendigung der Challenge

Die Inverso GmbH ist berechtigt, den Wettbewerb vorzeitig abubrechen, auszusetzen oder zu verändern, wenn unvorhergesehene, außerhalb des Einflussbereichs der Inverso GmbH liegende Umstände eintreten, die die ursprüngliche Durchführung erschweren oder für die Inverso GmbH unzumutbar machen.

14. Rechtsausschluss

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.