

# IESC Students @ Code the Future Hackathon 2026 powered by Siemens

## Regulament

### Capitolul I. Dispoziții generale

#### Secțiunea 1. Părțile și scopul Hackathonului

**Art. 1.** Organizatorul concursului de Hackathon „**IESC Students @ Code the Future Hackathon 2026 powered by Siemens**” este Universitatea Transilvania din Brașov, prin Facultatea de Inginerie Electrică și Știința Calculatoarelor, împreună cu Siemens SRL, denumite în continuare „Organizator”.

Hackathonul este organizat de Facultatea de Inginerie Electrică și Știința Calculatoarelor, cu sprijinul Siemens SRL, în scopul promovării inovației și colaborării în domeniul IT și al educației, cât și cu ocazia celebrării a 25 de ani de activitate Research & Development (R&D) Siemens în România.

**Art. 2.** Hackathonul este destinat unui număr de maximum 45 de participanți. Fiecare echipă este formată din 3 membri. Echipele sunt exclusiv formate din studenți ai Facultății de Inginerie Electrică și Știința Calculatoarelor, Universitatea Transilvania Brașov (licență / master, orice an de studiu).

**Art. 3.** Tematica hackathonul **IESC Students @ Code the Future Hackathon 2026 powered by Siemens** îi invită pe studenți să exploreze conceptul de “Digital Twin”. Provocarea îmbină ingineria și creativitatea, solicitând participanților să dezvolte soluții inovatoare bazate pe ideea că orice obiect din lumea fizică poate avea o copie virtuală, actualizată cu date reale.

**Art. 4.** Hackathonul se va desfășura în perioada 23 – 25 aprilie 2026, în incinta sediului Siemens, AFI Park, B-dul 15 Noiembrie nr. 78 și în incinta Institutului de Cercetare-Dezvoltare al Universității Transilvania din Brașov, Str. Institutului Nr. 10.

Programul evenimentului este:

- **Joi:** 09:00 – 21:00 - Kick-off & hackathon la **sediul Siemens**
- **Vineri:** 09:00 – 21:00 – hackathon la **ICDT**
- **Sâmbătă:** 09:00 – 14:00 – prezentări, deliberare și anunțarea câștigătorilor la **sediul Siemens**

#### Secțiunea 2. Procedura de înscriere și eligibilitate

**Art. 5.** Pentru înscriere sunt necesari următorii pași:

- Completarea formularului de înscriere disponibil la adresa:  
<https://drive.unitbv.ro/apps/forms/s/BXFZYDwqzWqmSWPzEsCZEB2g>

## **Art. 6. Calendar înscriere**

- Înscrierile se încheie pe **15 aprilie 2026, ora 23:00**
- Echipele selectate vor fi anunțate în data de **20 aprilie 2026**

## **Art. 7. Criterii de selecție**

Selecția participanților se va face intern în funcție de background-ul tehnic, respectiv experiența anterioară în proiecte personale, participarea la concursuri sau olimpiade de programare, precum și alte activități relevante din domeniu.

## **Capitolul II. Desfășurarea Hackathonului**

### **Secțiunea 1. Tema competiției și modalitatea de lucru**

**Art. 8.** Tematica hackathonului este: Digital Twin Challenge - Orice obiect din lumea fizică poate avea un "Digital Twin" - o copie virtuală care trăiește în software, respiră date reale. Provocarea, lansată sub întrebarea "Tu cum ai răspunde la întrebarea: Ce s-ar întâmpla dacă...?", îmbină ingineria și creativitatea, testând ingeniozitatea studenților în cadrul IESC Students @ Code the Future Hackathon 2026 powered by Siemens.

Pe parcursul hackathonului, studenții sunt provocați să gestioneze cu grijă resursele pe care le vor fi puse la dispoziție și să construiască soluții care să îndeplinească scenariile construite într-un mod eficient și inovativ.

**Art. 9.** Organizatorii vor stabili cadrul general al provocării, fie prin formularea unui subiect specific, fie prin oferirea unor direcții și repere, lăsând echipelor libertatea de a-și defini propria problemă și soluție. Mențiunile cu privire la subiectul specific care trebuie îndeplinit vor fi făcute publice la deschiderea evenimentului de către organizatori sau de către juriu.

**Art. 10.** Fiecare echipă va fi asistată de un mentor desemnat din cadrul specialiștilor prezenți la eveniment din cadrul Siemens SRL.

### **Secțiunea 2. Evaluare și jurizare**

#### **Art. 11. Jurizarea**

Evaluarea proiectelor va avea loc sâmbătă, 25 aprilie, la finalul evenimentului. Fiecare echipă va avea 15 minute pentru a prezenta soluția dezvoltată în fața juriului, iar prezentarea va fi urmată de o sesiune de întrebări. Echipele pot alege modalitatea prin care vor prezenta proiectul, iar toți membrii echipei pot participa activ la prezentare.

#### **Art. 12. Criterii de evaluare**

Proiectele vor fi evaluate pe baza unor criterii precum, dar nu limitate la:

- Gradul de inovație și aplicabilitate a soluției propuse;
- Eficiența implementării tehnice;
- Calitatea prezentării finale.

Juriul poate lua în considerare și alte aspecte relevante pe parcursul evaluării.

### **Secțiunea 3. Utilizarea echipamentelor și infrastructurii**

#### **Art. 13. Acces la echipamente și infrastructură**

Pentru o experiență optimă, participanții trebuie să își aducă propriile laptopuri și orice alte echipamente necesare dezvoltării proiectelor. Organizatorii vor asigura acces la internet și puncte de alimentare pentru dispozitivele electronice ale echipelor.

#### **Art. 14. Restricții privind utilizarea echipamentelor**

Este interzisă utilizarea echipamentelor care ar putea perturba desfășurarea Hackathonului sau afecta echipamentele altor echipe. Orice echipament care necesită acces la rețeaua locală trebuie aprobat în prealabil de organizatori.

Participanții sunt responsabili pentru securitatea propriilor dispozitive. Organizatorii nu își asumă răspunderea pentru eventuale pierderi, furturi sau defecțiuni ale echipamentelor personale.

### **Capitolul III. Premii**

#### **Art. 16. Premiile**

Premiile vor fi oferite direct de către partenerii evenimentului.

Premiile vor fi anunțate în ziua evenimentului.

### **Capitolul IV. Dispoziții finale**

#### **Art. 17. Drepturi de proprietate intelectuală**

Drepturile asupra proiectelor dezvoltate aparțin exclusiv participanților. Organizatorii își rezervă dreptul de a promova soluțiile prezentate, fără a revendica vreun drept de proprietate intelectuală asupra acestora. Organizatorii se angajează să nu formuleze nicio cerere pentru înregistrarea sub formă de mărci comerciale, design, siglă, denumire comercială, brevet sau orice alt drept de proprietate intelectuală asupra rezultatelor/proiectelor prezentate de echipele participante.

#### **Art. 18. Drepturi și responsabilități participanți**

Pe parcursul evenimentului, fiecare participant este de acord să respecte toți participanții, mentorii, organizatorii, gazdele și alte persoane prezente. Acțiuni care duc la situații tensionate vor duce la descalificarea persoanei sau echipei care au produs situația. Orice tip de discriminare (pe bază de sex, gen, origine rasială, etnică, religie, convingeri, dizabilități, orientare sexuală sau vârstă)

nu va fi tolerată. La prima astfel de abatere, persoana care a comis actul va fi eliminată din concurs.

#### **Art. 19. Drepturi și responsabilități organizatori**

Organizatorii sunt responsabili să ia măsuri pentru siguranța participanților în spațiul în care se desfășoară concursul și să le comunice participanților. Organizatorii nu sunt responsabili pentru activități ce au loc în afara spațiului de desfășurare al evenimentului.

În măsura în care un participant sau o echipă nu respectă regulile comunicate la începutul concursului, organizatorii își rezervă dreptul de a-i elimina din concurs fără un avertisment în prealabil, în măsura în care abaterea pune în pericol siguranța participanților sau regulile de desfășurare a evenimentului.

#### **Art. 20. Declarații finale**

Toate relațiile juridice între organizator și participanți sunt reglementate de termenii și condițiile menționate mai sus și de legislația în vigoare din România.

Orice întrebări pot fi adresate la adresa de email [cristian.boldisor@unitbv.ro](mailto:cristian.boldisor@unitbv.ro), iar participanții vor primi un răspuns în termen de maxim 3 zile de la transmiterea solicitării.