



# HACKONE 3CITY

[hackone.co](https://hackone.co)



# :: Zaproszenie

Szanowni Państwo

W imieniu komitetu organizacyjnego, mam przyjemność zaprosić Państwa do wsparcia drugiej edycji **HACKONE - ODPOWIEDZIALNY INTERNET - 3CITY 2019**.

W związku z tym chciałbym zachęcić Państwa do zapoznania się z naszą ofertą sponsorską. Chcemy budować mosty między społecznościami lokalnymi, władzami miast oraz firmami. Poprzez rozwiązywanie realnych problemów jesteśmy w stanie zachęcić do działania młodych kreatywnych ludzi. Chcemy też szczególnie skupić się na rozwiązaniu wyzwań jakie stawia nam Internet i jego codzienne użytkowanie.

**Damian Winkowski**

Przewodniczący Komitetu Organizacyjnego HACKONE

## :: O Wydarzeniu

Nasz event to Hackathon 24 H połączony z częścią konferencyjną. Pośród setek ciekawych wydarzeń, inspirujących wystąpień nasz event nastawiony jest na **DZIAŁANIE I WYNIK**. Chcemy rozwiązać **REALNE** problemy i zaangażować ambitnym i kreatywnych ludzi do pomocy przy ich rozwiązaniu. Grupa docelowa to przedstawiciele środowiska kreatywnego (digitalowego) którzy lubią podejmować twórcze wyzwania.

**Data:** 21-22 września 2019 (sobota/niedziela)

**Miejsce,** Gdynia, PPNT

## :: Co chcemy osiągnąć?

Zależy nam przede wszystkim na zwrócenie uwagi na 3 tematy związane z Internetem i zagrożeniami z nim związanych jak i tematy biznesowe. Chcemy wziąć odpowiedzialność za to co tworzymy i zachęcić innym do tego samego. Ścieżki tematyczne:

1. Bezpieczny Internet dla Dzieci
2. Fake News - jak z tym walczyć?
3. Hejt w sieci
4. Tematy biznesowe - wkrótce

Finalnie chcemy umieścić wypracowane rozwiązania na stronie <http://odpowiedzialny-internet.pl/> i udostępnić je publicznie do pobrania osobom, które tego potrzebują.

Bilety z wydarzenia przeznaczamy na wybraną Organizację Pożytku Publicznego.

## :: Jak to działa?

### 1. Zasady wydarzenia:

- a. Zbieramy **REALNE ZADANIA** od naszych partnerów.
- b. Każde zadanie rozwiązuje kilka 3-5 osobowych zespołów
- c. Na dostarczenie rozwiązania (prototypu, planu wdrożenia, analizy etc) zespół ma 24 H (sobota/niedziela)
- d. Jury, w skład którego wchodzi przedstawiciel firmy, wyłania najlepszy pomysł i nagradza zespół zwycięski.
- e. W evencie biorą udział software developerzy, designerzy oraz osoby ze świata digital związane ze sprzedażą i marketingiem internetowym (środowisko kreatywne) oraz socjologicy i prawnicy
- f. W evencie bierze udział ok. 100 uczestników w ok 20 zespołach oraz przedstawiciele partnerów i sponsorów

## :: Kto wyraził już zainteresowanie wydarzeniem?

**Media:** TVN, Trojmiasto.pl, Radio Gdańsk, Gazeta Wyborcza Trójmiasto

**Organizacje społeczne:** Fundacja Dbam o Zasięg, Szkoła 3.0, Prezydent Miasta Gdynia

# :: Partner Strategiczny - pakiet sponsorski

## :: Benefit

- tytuł Partnera Strategicznego **HACKONE - Odpowiedzialny Internet**
- zrekutowanie 5 zespołów do Wyzwania Sponsora (własne lub społeczne)
- ulokowanie stoiska reklamowego Sponsora w strefie stoisk sponsorskich,
- umieszczenie znaku firmowego Sponsora na stronie serwisu internetowego hackathonu wraz z odnośnikiem do strony internetowej wskazanej przez Sponsora, a także – niezależnie – w dziale "Sponsorzy" serwisu,
- informacja o fakcie zostania Sponsorem w serwisach społecznościowych konferencji (Facebook, LinkedIn)
- do 5 min. prezentacji Sponsora na otwarciu konferencji
- możliwość przeprowadzenia ankiety wśród uczestników konferencji,
- dołączenie gadżetów i materiałów promocyjnych, takich jak ulotki, foldery reklamowe, itp. do Welcome Packa. uczestnicy otrzymają je podczas rejestracji
- umieszczenie rollupów reklamowych Sponsora w pomieszczeniu oraz na rejestracji uczestników,
- umożliwienie umieszczenia trzech ofert pracy Sponsora na fanpagu i stronie hackathonu
- nieodpłatny udział trzech przedstawicieli Sponsora w imprezie,
- Inne (do negocjacji)

**CENA:** 20000 PLN netto (z czego 7 000 PLN jest nagrodą dla Zwycięskiego Zespołu)

## :: Sponsor Wyzwania - pakiet sponsorski

### :: Benefits

- tytuł Sponsora Wyzwania **HACKONE - Odpowiedzialny Internet**
- zrekutowanie 3-5 zespołów do Wyzwania Sponsora lub Wyzwania Społecznego (do wyboru)
- ulokowanie stoiska reklamowego Sponsora w strefie stoisk sponsorskich,
- umieszczenie znaku firmowego Sponsora na każdej stronie serwisu internetowego konferencji, wraz z odnośnikiem do strony internetowej wskazanej przez Sponsora, a także – niezależnie – w dziale "Sponsorzy" serwisu,
- informacja o fakcie zostania Sponsorem w serwisach społecznościowych konferencji (Facebook, Meetup)
- do 5 min. prezentacji Sponsora na otwarciu konferencji
- dołączenie gadżetów i materiałów promocyjnych, takich jak ulotki, foldery reklamowe, itp. do starterpacka. uczestnicy otrzymają je podczas rejestracji
- umieszczenie rollupów reklamowych Sponsora w pomieszczeniu oraz na rejestracji uczestników,
- nieodpłatny udział dwóch przedstawicieli Sponsora w imprezie,
- Inne do negocjacji

**CENA:** 10000 PLN netto (z czego 5 000 PLN jest nagrodą dla Zwycięskiego Zespołu)

## :: Sponsor - pakiet sponsorski

### :: Benefit

- tytuł Sponsora **HACKONE - Odpowiedzialny Internet**
- ulokowanie stoiska reklamowego Sponsora w strefie stoisk sponsorskich,
- umieszczenie znaku firmowego Sponsora na każdej stronie serwisu internetowego konferencji, wraz z odnośnikiem do strony internetowej wskazanej przez Sponsora, a także – niezależnie – w dziale "Sponsorzy" serwisu,
- informacja o fakcie zostania Sponsorem w serwisach społecznościowych konferencji (Facebook, Meetup)
- dołączenie gadżetów i materiałów promocyjnych, takich jak ulotki, foldery reklamowe, itp. do starterpacka. uczestnicy otrzymają je podczas rejestracji
- umieszczenie rollupów reklamowych Sponsora w pomieszczeniu oraz na rejestracji uczestników,
- nieodpłatny udział dwóch przedstawicieli Sponsora w imprezie,
- Inne do negocjacji

**CENA:** 4000 PLN netto

## :: Dlaczego warto?

### :: 8 powodów, dla których Twoja firma powinna się pojawić

#### na naszym Hackathonie:

1. W 24 H możemy rozwiązać **REALNY PROBLEM** (społeczny lub ten, który zgłosi firma)
2. **Podzielimy się ze światem rozwiązaniami społecznymi, tak żeby zrobić tzw. IMPACT**
3. **Dobieramy do zespołu specjalistów z danej dziedziny** (naszym zasięgiem możemy dotrzeć do prawie 5 tys. osób świata digital z całej Polski oraz kilkaset firm IT)
4. **Dostęp do wiedzy z zakresu stosowania nowoczesnych technologii w biznesie** oraz skonfrontowanie jej ze środowiskiem biznesowym firmy
5. **Możliwość zaprezentowania podczas części konferencyjnej** ciekawych rozwiązań, nad którymi pracuje firma, żeby zachęcić osoby ze świata IT do przyłączenia się do firmy (walor rekrutacyjny)
6. **Pozycjonowanie firmy jako otwartej na ciekawe rozwiązania** zarówno społeczne jak i biznesowe i młodych kreatywnych ludzi z pomysłami, którzy potrafią ciężko pracować nad tematami, które ich ciekawią
7. Pełne **skupienie kilku zespołów w jednym miejscu** nad rozwiązaniem zadania oraz możliwość komercyjnej współpracy firmy ze zwycięskim zespołem w przyszłości
8. Integracja środowiska lokalnego (firmy, społeczności, organizacje społeczne), które chcą razem **budować Narzędzia** i zaadresować problemy związane z Internetem a nie tylko o tym rozmawiać



## :: Jak się dołączyć?

### :: To proste

1. Wybierz wyzwanie (społeczne lub własne firmowe)
2. Zgłoś osobę z firmy, która mogłaby być mentorem zespołu
3. Zgłoś pomysł e-mailem na [damian.winkowski@leocode.com](mailto:damian.winkowski@leocode.com)
4. W trakcie rozmowy telefonicznej ustalimy szczegóły współpracy i oczekiwania, aby Twoje oczekiwania były spełnione

## :: Kontakt i pytania



**Damian Winkowski**

**CEO, HACKONE**

[damian.winkowski@leocode.com](mailto:damian.winkowski@leocode.com)

+ 48 792 717 677