

Teilnahmebedingungen Healthcare Hackathon MV 2025

§ 1 Überblick

1. Der Digital Health Hub MV (DHH MV) ist ein mit Landesmitteln gefördertes Projekt in Mecklenburg-Vorpommern, angesiedelt an der Universitätsmedizin Greifswald in der Stabsstelle Digitale Innovation und Kommunikation. Er wird als Kooperation zwischen der Universitätsmedizin Greifswald, K.ö.R., vertreten durch den Vorstand, Fleischmannstraße 8, 17475 Greifswald, und der WITENO GmbH, vertreten durch den Geschäftsführer Florian Beuß, Walther-Rathenau-Straße 49a, 17489 Greifswald, betrieben.
2. Der Healthcare Hackathon MV 2025 wird vom DHH MV veranstaltet und dabei von der Universitätsmedizin Rostock, vertreten durch den Vorstand, Schillingallee 35, 18057 Rostock, als zusätzlichem Partner unterstützt.
3. Ziel des Healthcare Hackathon MV ist es, innovative zukunftsweisende Lösungen zu entwickeln und die besten digitalen Lösungen, die während des Events entwickelt werden, zu finden und auszuzeichnen. Das grundsätzliche Ziel ist die Pilotierung oder Umsetzung der eingereichten Lösungen.
4. Der Hackathon findet vom 15.10. – 17.10.2025 statt. Die Teams arbeiten in Präsenz. Die Prämierung der Finalist*innen wird am 17.10.2025 im Zentrum für Life Science & Plasmatechnologie (Z4) in Greifswald stattfinden.
5. Der Veranstalter ist berechtigt, den Veranstaltungsort und/oder die Zeit aus wichtigem Grund zu ändern.
6. Die Wettbewerbssprache ist Deutsch. Englischsprachige Beiträge sind, in Abstimmung mit dem Veranstalter, ebenfalls möglich.
7. Für den Hackathon schließen sich die Teilnehmenden im Vorfeld, spätestens am Eröffnungstag des Healthcare Hackathons MV am 15.10.2025 in Teams zusammen und arbeiten in diesen Teams gemeinsam an der Entwicklung, die jedes Team für sich selbst, mit Blick auf die Challenges der Veranstaltung, definiert.

§ 2 Teilnahmeberechtigung

1. Der Healthcare Hackathon MV ist grundsätzlich offen für alle interessierten Personen mit hohem Interesse und idealerweise bestehenden Erfahrungen in der Umsetzung und Entwicklung von digitalen Anwendungen und Prozessen für innovative, digitale Ideen im Gesundheitswesen.
2. Alle Teilnehmenden sind selbst dafür verantwortlich, dass ihre Teilnahme am Hackathon nicht gegen bestehende Regelungen ihrer Arbeitgeber, Bildungsträger, Dienstherrn o.ä. verstößt.
3. Die Teilnehmenden melden sich über das Registrierungsformular über die Anmeldeplattform [eveeno](#) zur Veranstaltung an.
4. Ein Anspruch auf eine Teilnahme am Healthcare Hackathon MV besteht nicht.

§ 3 Check-In / Team-Findung / Arbeitsmittel

1. Teams können aus mindestens zwei und maximal fünf Personen zu einer entstehenden/bestehenden Idee gebildet werden. Teilnehmende dürfen nicht parallel mehreren Teams angehören.
2. Die IT-Ausstattung des Healthcare Hackathons steht unter dem Motto „use your own device“. Das heißt, dass die Teilnehmenden ihre eigene Hard- und Software nutzen, typischerweise Notebooks mit bereits installierter Software. Für die Evaluierung kann unter Umständen auf zur Verfügung gestellte IT-Ausstattung zurückgegriffen werden. Details können der Aufgabenstellung entnommen werden.
3. Es darf sowohl kommerzielle als auch frei verfügbare Software verwendet werden. Beim Einsatz kommerzieller Software sind die Teilnehmenden verpflichtet, über die entsprechenden Lizenzen zu diesem Zweck zu verfügen. Eventuelle Einschränkungen der zu verwendenden Software können der Aufgabenstellung entnommen werden.

§ 4 Datennutzung

1. Im Rahmen der Veranstaltung werden den Teilnehmenden Daten, Metadaten und Materialien zur Verfügung gestellt, die vom Veranstalter oder einem anderen Datengeber erstellt wurden. Die zur Verfügungstellung und Nutzungsrechtseinräumung erfolgen nach Maßgabe dieser Vereinbarung.
2. Unter Daten werden hier Bild, Videodaten sowie .csv, .xlsx, .pkl-Dateien und die dazugehörigen Metadaten verstanden. Unter Materialien werden hier die einen Datenbestand ergänzenden und erläuternden Dateien und Dokumente, die für die Interpretation der Datensätze notwendig sind, sowie die Aufgabenstellung verstanden.
3. Der Datengeber/Veranstalter versichert, dass er berechtigt ist, den Teilnehmenden die Datenbestände und Materialien zum Zwecke der Durchführung der Veranstaltung zur Verfügung zu stellen, und dass Rechte Dritter nicht entgegenstehen.
4. Die Teilnehmenden verpflichten sich, die vom Datengeber/Veranstalter zur Verfügung gestellten Daten, Metadaten sowie die zugehörigen Materialien ausschließlich für die Bearbeitung der Fragestellung des Hackathons zu verwenden und am Ende der Veranstaltung von allen Datenträgern zu löschen. Eine Übertragung von Nutzungsrechten an den Daten an Dritte durch den Teilnehmenden ist unzulässig.
5. Die Teilnehmenden verpflichten sich die zur Verfügung gestellten Daten, Metadaten und Materialien nur für die Zwecke dieser Veranstaltung zu verwenden, Dritten gegenüber vertraulich zu behandeln und ohne schriftliches Einverständnis des Datengebers/Veranstalters nicht an Dritte weiterzugeben. Diese Vertraulichkeitsverpflichtung besteht auch noch bis zu einem Zeitraum von drei (3) Jahren nach Ende dieser Veranstaltung fort.

§ 5 Ideen / Beiträge / Einreichungen

1. Die Langentwürfe der Challenges werden vorab über die Plattform „EvaSys“ erhoben.
2. Die Teams finden ihre Lösungen und definieren ihren Beitrag selbst.
3. Die Teams haben Zeit vom 15.10.2025 bis zum 17.10.2025, ihre Idee zu entwickeln, umzusetzen und/oder zu coden/programmieren.

4. Zusätzlich und optional möglich ist die Einreichung von Bildern, Fotos oder Videos, der Name der Plattform für die entwickelt wird, weiterführende URLs, Präsentationsfolien oder ähnliche Materialien, die die Teams der Jury zur Verfügung stellen.
5. Beiträge werden disqualifiziert, wenn sie unangemessen oder beleidigend sind. Die entsprechende Bewertung liegt im Ermessen des Veranstalters. Die Teilnehmenden und Teams stellen sicher, dass die Beiträge in diesem Sinne für alle Betrachtenden angemessen sind. Details können der Aufgabenstellung entnommen werden.
6. Durch Abgabe des Beitrags stimmen die Teilnehmenden der Teams den offiziellen Regeln zu.

§ 6 Anforderungen an die Beiträge / Apps / Anwendungen

1. Die Teams sollten Lösungen im Kontext digitaler Innovationen, einschließlich innovativer Prozesse im Gesundheitswesen entwickeln.
2. Der Hackathon zielt nicht ausschließlich auf die Entwicklung neuer Softwarelösungen ab, sondern bietet auch die Möglichkeit Konzepte und Ideen zu entwickeln. Details können der jeweiligen Aufgabenstellung entnommen werden.

§ 7 Preise, Bewertung und Versteuerung

1. Der Veranstalter prämiert drei von der Jury ausgewählte Beiträge mit Preisgeldern.
2. Neben den Hauptpreisen kann es weitere Preise der Sponsoren oder des Veranstalters geben. Die genauen Einzelpreise werden entweder über die Webseite oder im Rahmen der Veranstaltung bekannt gegeben.
3. Im Rahmen des Finalwochenendes des Healthcare Hackathon erhalten die Teams jeweils 5 Minuten Zeit für eine öffentliche Pitch-Präsentation ihrer Ergebnisse vor dem versammelten Publikum (den anderen Teilnehmenden, der Jury, weiteren Gästen).
4. Nach Einreichung der Lösungen aller zugelassenen Teams findet eine Bewertung durch die Jury statt. Diese Jury definiert drei Finalisten. Die Jury zusammen bewertet die Pitches.
5. Die genauen Bewertungskriterien werden vom Veranstalter zusammen mit der Aufgabenstellung kommuniziert und können auch während der Veranstaltung beim Veranstalter erfragt werden.
6. Alle Teammitglieder der Gewinnerteams müssen, falls nötig, steuerrechtliche Informationen über sich bereitstellen, um die Auszahlung des Preisgeldes zu erhalten.
7. Die Versteuerung der Gewinne obliegt allein in der Verantwortung der Gewinner.
8. Mit der Teilnahme erklären sich die (Sieger-)Teams bereit, nach dem Hackathon in Verhandlungen mit dem Digital Health Hub MV über eine mögliche Pilotierung oder Umsetzung ihrer Lösung zu treten.

§ 8 Geistiges Eigentum / Verwendung des Beitrags

1. Die Teilnehmenden bleiben Eigentümer der durch die Teilnehmenden entwickelten Ideen und aller im Rahmen des Hackathons präsentierten und entwickelten eigenen Daten, Unterlagen etc.

2. Die Teilnehmenden erkennen an, dass der Veranstalter oder Andere eventuell bereits ähnliche oder identische Lösungen entwickelt haben oder entwickeln werden, und hieraus kein Anspruch gegenüber dem Veranstalter entsteht.
3. Der Teilnehmende hat nicht das Recht die Logos oder Marken von Veranstalter oder Sponsoren zu nutzen oder darzustellen. Das gleiche gilt für die bereitgestellten Technologien.
4. Die Teilnehmenden wissen und sind damit einverstanden, dass alle im Rahmen des Hackathon entstandenen Ergebnisse als OpenSource-Lösungen bereitgestellt und verwendet werden können.

§ 9 Allgemeine Regeln

1. Der Veranstalter behält sich jederzeit das Recht vor, Teilnehmende oder Teams zu disqualifizieren, die gegen die offiziellen Teilnahmebedingungen verstoßen, andere bewusst übervorteilen, den Ablauf des Hackathon stören oder sich unangemessen verhalten.
2. Sollte die Durchführbarkeit des Hackathons nach Ermessen des Veranstalters gefährdet sein, so ist es dem Veranstalter jederzeit vorbehalten, den Hackathon a) zu unterbrechen und nach bestimmter Zeit wieder aufzunehmen, b) andere Maßnahmen zu ergreifen, die in der Situation angemessen erscheinen oder c) den Hackathon zu beenden ohne Preise zu verteilen.

§ 10 Sonstiges

1. Diese Teilnahmebedingungen und das daraus entstehende Rechtsverhältnis unterstehen dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Gerichtsstand ist die Hansestadt Greifswald.
2. Sollten einzelne Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, wird die Geltung der übrigen Bestimmungen hiervon nicht berührt.

Information nach Art. 13 f. Datenschutzgrundverordnung

Verantwortliche Stelle

Universitätsmedizin Greifswald
Fleischmannstraße 8
17475 Greifswald

Datenschutzbeauftragter

Prof. Ulf Glende,
Walther-Rathenau-Straße 49
17489 Greifswald
Tel.: +49 3834 86-22319
Mail: datenschutz-umg@med.uni-greifswald.de

Kategorien personenbezogener Daten, die verarbeitet werden

Identifizierende Stammdaten und weitere Informationen, die zur Organisation und Durchführung der Veranstaltung erforderlich sind. Dazu gehören u.a.: Name, steuerrechtliche Informationen bei Gewinnerteams und persönliche Daten im Rahmen der Anmeldung und Registrierung. Zusätzlich Bild- und/oder Videoaufnahmen Ihrer Person (überwiegend als Teil einer Gruppe). Im Zusammenhang mit den gemachten Aufnahmen können u.U. auch sensible Daten (ethnische, religiöse Zugehörigkeit oder Gesundheitsdaten) von Ihnen erhoben werden. Da wir diese Daten nicht auszuwerten gedenken, sondern sie zwangsläufig miterhoben werden, handelt es sich ausdrücklich nicht um sensible Daten i.S.v. Art. 9 Abs. 1 DSGVO.

Zwecke und Rechtsgrundlagen der Verarbeitung

Die identifizierenden Stammdaten und weiteren Informationen werden zu folgenden Zwecken erhoben: Organisation, Durchführung und Nachbereitung des Hackathons, Übermittlung notwendiger Informationen zur Veranstaltung an die Teilnehmer, Teambildung und Verwaltung der Teilnahme, Auszahlung eventuell gewonnener Preisgelder und Abwicklung steuerrechtlicher Belange bei Gewinnerteams. Die Verarbeitung basiert auf Art. 6 Abs. 1 lit. b i.V.m. den Nutzungsbedingungen; lit. c in Steuerangelegenheiten und lit. f DSGVO zur Durchsetzung und Verteidigung von Rechtsansprüchen. Die Aufnahmen werden für den Verantwortlichen als Veranstalter erstellt und für interne Kommunikationszwecke im Unternehmen verwendet und publiziert (z.B. in Broschüren, Zeitschriften und im Intranet). Darüber hinaus werden die Aufnahmen für die Nachberichterstattung und externe Kommunikationszwecke auf unseren Medienplattformen wie Facebook oder unserer Webseite veröffentlicht. Die Anfertigung der Aufnahmen erfolgt ausschließlich auf Grundlage des berechtigten Interesse (Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO) des Verantwortlichen (Dokumentation der Veranstaltung).

Eine sich etwaig anschließende Veröffentlichung richtet sich nach der Aufnahmesituation: Werden Personen nur als Beiwerk, zufällig oder als Mitglieder einer größeren Gruppe (Schwenk durchs Publikum) mitaufgenommen, so sind die Personenaufnahmen als „Beiwerk“ zu verstehen. In diesem Fall basiert die Veröffentlichung auf § 23 Abs. 1 Nr. 2 KUG; werden Personen konkret oder einzeln aufgenommen (bspw. im Rahmen eines Interviews), basiert die Veröffentlichung auf einer konkludenten Einwilligung, die sich aus dem erhobenen Bildmaterial (bspw. ein Lächeln in die Kamera, ein Posieren, eine Zustimmung in ein Interview, usw.) ergeben kann. Die sich ggf. anschließende Verwertung des Bildmaterials richtet sich nach der gesonderten Vereinbarung zur Einräumung der Nutzungsrechte.

Quelle der Daten

Die identifizierenden Stammdaten und weiteren Informationen erhalten wir von dem Dienstleister, der die Registrierung in unserem Auftrag organisiert. Sofern der Verantwortliche oder ihm unterstellte Personen i.S.v. Art. 29 DSGVO die Aufnahmen nicht selbst erstellen, stammen diese von einem externen Dienstleister (Foto-/Videograf).

Dauer, für die die personenbezogenen Daten gespeichert werden

Die Daten werden bis zur Erfüllung des Zweckes, meist für fünf Jahre gespeichert. Eine Ausnahme gilt für Aufnahmen, die einen historischen Wert haben und zwecks Nutzung in zukünftigen historischen Publikationen – etwa über die Unternehmensgeschichte – dauerhaft archiviert werden.

Verpflichtung zur Bereitstellung personenbezogener Daten

Eine Verpflichtung zur Bereitstellung Ihrer Daten besteht nicht. Die identifizierenden Stammdaten und weiteren Informationen sind für eine Teilnahme und ggf. Gewinnausschüttung jedoch erforderlich.

Empfänger der personenbezogenen Daten

Wir geben Ihre personenbezogenen Daten innerhalb unseres Unternehmens ausschließlich an die Bereiche weiter, die diese Daten für den genannten Zweck benötigen. Ferner werden wir Ihre Daten im Rahmen unserer Außendarstellung an Dritte übermitteln, so z. B. Werbeagenturen, Social-Media-Anbieter, Druckereien, etc.

Übermittlung personenbezogener Daten in ein Drittland

Grundsätzlich werden von uns keine Daten an ein Drittland übermittelt. Bei der Veröffentlichung von Aufnahmen auf einem unserer Social-Media-Kanäle kann die Übermittlung der Aufnahmen in ein Land außerhalb der EU nicht ausgeschlossen werden. Die von uns verwendeten Social-Media-Dienste sind verpflichtet die Bestimmungen der DSGVO einzuhalten.

Betroffenenrechte

Widerruf erteilter Einwilligung

Sie können erteilte Einwilligungen jederzeit mit Wirkung für die Zukunft widerrufen, ohne dass dabei die Rechtmäßigkeit der bis dato erfolgten Verarbeitung berührt wird. Der Widerruf kann nur aus wichtigem Grund erfolgen.

Recht auf Widerspruch gegen die Verarbeitung (Art. 21 DSGVO)

Sie haben das Recht, Widerspruch gegen die Verarbeitung Ihrer personenbezogenen Daten einzulegen.

Weitere Rechte in Bezug auf Ihre Daten

Sie haben ferner das Recht auf Auskunft, Berichtigung, Löschung und Einschränkung der Verarbeitung Ihrer Daten.

Beschwerderecht

Sind Sie der Meinung, dass wir bei der Verarbeitung Ihrer Daten gegen deutsches oder europäisches Datenschutzrecht verstoßen, so bitten wir Sie, mit uns Kontakt aufzunehmen, um Fragen klären zu können. Sie haben selbstverständlich auch das Recht, sich an die zuständige Aufsichtsbehörde zu wenden.