

## Regulamin Konkursu na ANTY aplikację

### Cel i nagroda

1. Celem Konkursu na ANTY aplikację (dalej: Konkurs) jest wyróżnienie i rozstawienie aplikacji (dalej: Aplikacja), która w okresie 12 miesięcy przed datą ogłoszenia konkursu zapewniła jej użytkownikom najbardziej traumatyczne doświadczenia, a także uhonorowanie instytucji i firm, dzięki którym Aplikacja taka powstała i została udostępniona. W Konkursie przyznawane są nagrody w formie statuetki wykonanej przez artystę-rzeźbiarza oraz dyplomu (dalej: Nagrody).
2. Nagrody w Konkursie są przyznawane raz w roku, wspólnie przez fundatorów (dalej: Fundatorzy): Polskie Towarzystwo Informatyczne - PTI oraz Krzysztofa Komorowskiego (lub, o ile wymaga tego sytuacja, przez jego głównego spadkobiercę).
3. Nagrody są przyznawane w dwóch kategoriach: instytucji sektora publicznego i firm sektora komercyjnego (po jednej w każdej kategorii).
4. Każda Aplikacja może otrzymać Nagrodę tylko raz.

### Terminy, miejsca, zgłoszenia

5. Dokładny termin wręczenia Nagród zostanie każdorazowo podany podczas ogłoszenia bieżącej edycji Konkursu.
6. Rozpoczęcie zbierania zgłoszeń nastąpi na co najmniej 30 dni przed ogłoszonym terminem wręczenia nagród i zakończy się nie później niż 7 dni przed ogłoszeniem wyników Konkursu.
7. Kandydatury do Nagród będą zgłaszane poprzez formularze zamieszczone na stronie internetowej Konkursu (osobno dla aplikacji publicznych i komercyjnych).
8. Zgłoszenia może przestać każda osoba posługująca się komputerem lub urządzeniem mobilnym.
9. Osoby zgłaszające powinny uzasadnić swoją propozycję, opisując problemy w użytkowaniu aplikacji (można odwołać się do kryteriów, które pod uwagę będzie brało jury). Każda osoba może przestać jedno zgłoszenie dotyczące Aplikacji w kategorii instytucji publicznej oraz jedno w kategorii firm komercyjnych.
10. Osoby, które zgłoszą Aplikację zostaną zaproszone mailowo na uroczystość wręczenia nagród.

### Kryteria i kategorie

11. Aplikacja ubiegająca się o nagrodę w Konkursie musi spełniać następujące warunki:
  - zapewniać jej użytkownikom możliwie najbardziej traumatyczne doświadczenia;
  - być dostępna publicznie lub przynajmniej być dostępna dla szerokiego grona polskich użytkowników;

- być uruchomiona produkcyjnie, co oznacza wykluczenie z możliwości zgłaszania Aplikacji dostępnych w wersji beta, testowej, przedprodukcyjnej itp.

12. Kryteriami głównymi oceny są:

- **kryterium funkcjonalne:** nierealizowanie głównych funkcji, dla których użytkownicy ryzykują użycie Aplikacji, lub umieszczanie tych funkcji w miejscach trudno dostępnych, lub uzależnianie możliwości ich uruchomienia od trudnych lub niemożliwych do spełnienia, lub niejasnych, warunków;
- **kryterium UI:** mało przyjazny wygląd (user interface), osiągany w szczególności poprzez:
  - błędy techniczne (w tym także niską wydajność, odmienne działanie na różnych platformach, itp.),
  - mylące opisy (lub brak opisów, zwłaszcza dot. funkcjonalności, działania przycisków, skutków podejmowanych akcji),
  - pola zawierające kategorie niedostosowane do sytuacji bądź uniemożliwiające wprowadzenie poprawnych danych,
  - przestarzałą technologię,
  - nieintuicyjną, nieopisaną sekwencję działań wymaganych od użytkownika,
  - nieergonomiczny, budzący wstręt web design;
- **kryterium procesowe:** możliwie niejasny, nielogiczny lub niepotrzebny proces biznesowy, który wyżej opisany interfejs użytkownika usiłuje realizować (w tym - związane z nim możliwie absurdalne wymagania prawne i formalne);
- **kryterium wsparcia:** możliwie niekompetentny, powolny i nieprzyjazny Help Desk lub brak wykrywalnego Help Desku;
- **kryterium biznesowo-instytucjonalne:**
  - możliwie duża zależność przychodów firmy od sukcesu działania Aplikacji - w przypadku firm,
  - możliwie duża waga usługi publicznej opartej o Aplikację oraz liczebność grupy społecznej dotkniętej koniecznością jej wykorzystywania (social impact) - w przypadku usług publicznych.

Kryteriami pomocniczymi są:

- nakłady poniesione i utracone w wytworzenie Aplikacji ubiegającej się o nagrodę w Konkursie,
- rozgłos wywołany udostępnieniem Aplikacji ubiegającej się o nagrodę w Konkursie.

## Jury

13. Jury liczy 6 osób. Przewodniczą mu dwaj fundatorzy, którzy w każdym roku zgłaszają po dwie dodatkowe osoby do składu jury. Obrady Jury są niejawne.

14. Jury wskazuje po jednym laureacie Konkursu w każdej z kategorii w drodze głosowania, przy czym głos współprzewodniczących Jury liczy się podwójnie. Laureatami zostają organizacje lub firmy komercyjne, które udostępniają najbardziej odrażającą Aplikację w każdej z 2 kategorii (firma i instytucja publiczna).

15. Jury Konkursu może przyznać Honorowe Wyróżnienia dla instytucji i/lub firm wystawiających aplikacje, które były nominowane do Konkursu i których aplikacje okazały się odrażające w stopniu wysokim, choć w wyniku szczególnie silnej konkurencji - nie zdobyły najwyższego lauru w danym roku.
16. Jury może także przyznawać Honorowe Wyróżnienia instytucjom, firmom lub osobom za całokształt konsekwentnych, wieloletnich działań skutkujących powstaniem wybitnie odrażających Aplikacji.
17. Podmiot odpowiedzialny za udostępnienie wyróżnionej lub nagrodzonej Aplikacji Jury może wyróżnić Dyplomem "Zasłużonego Tfurcy Aplikacji".

## Wręczenie Nagród

18. W trakcie uroczystości wręczenia Jury poda krótkie uzasadnienie przyznanych Nagród i Wyróżnień.
19. Na uroczystość ogłoszenia laureatów zostaną zaproszeni przedstawiciele nagrodzonych oraz wyróżnionych firm i instytucji; dodatkowo Fundatorzy mogą zaprosić przedstawicieli instytucji publicznych, krajowych izb gospodarczych oraz przedstawicieli wyróżnionej firmy i instytucji.
20. Laureaci będą uwidocznieni także na stronie internetowej Konkursu.
21. Laureaci będą mieli możliwość podziękowania za uzyskane Nagrody i Wyróżnienia.
22. Od przyznania Nagrody lub Wyróżnienia nie przysługuje odwołanie.
23. W razie odmowy przyjęcia Nagrody przez laureatów - dyplomy i statuetki będą eksponowane (całorocznie) w siedzibach Fundatorów lub w dostępnej publicznie lokalizacji przez nich wskazanej.

## Logo, identyfikacja wizualna

24. Motywem przewodnim grafik Konkursu jest obraz Edwara Muncha "Krzyk" (wersja olej-tempera-pastel z roku 1883).
25. Logo Konkursu nawiązuje do ww. obrazu i przedstawia twarz krzyczącej postaci.