

Regulamin konkursu „Twój Start-up – Twoja przyszłość” 2021

§ 1. Postanowienia wstępne

1. Konkurs „Twój Start-up – Twoja przyszłość” (zwany dalej „Konkuresem”) organizowany jest z inicjatywy Parku Naukowo-Technologicznego w Ełku (zwanego dalej „Organizatorem”) pod honorowym patronatem Prezydenta Miasta Ełk w celu animacji rozwoju ełckiej przedsiębiorczości.
2. Niniejszy regulamin określa proces aplikacji, zasady udziału oraz proces oceny w trakcie trwania Konkursu.
3. Konkurs rozpoczyna się 12 listopada 2021 r. i kończy wyłonieniem zwycięzców – planowana data to 10-11 grudnia 2021 r.
4. Celem konkursu jest budowa potencjału ekosystemu startupowego w Ełku.

§ 2. Definicje

1. Konkurs – Konkurs Twój Startup - Twoja Przyszłość.
2. Organizator – Park Naukowo-Technologiczny w Ełku.
3. Rekrutacja – etap konkursu, podczas którego Uczestnicy zgłaszają swoje Pomysły, które zostaną poddane ocenie Kapituły Oceniającej.
4. Formularz zgłoszeniowy jest udostępniony na stronie internetowej <http://technopark.elk.pl/>
5. Formularz zgłoszeniowy składany jest drogą elektroniczną przez Uczestnika.
6. Kapituła Oceniająca – komisja złożona z przedstawicieli Organizatora, oraz ekspertów mająca na celu wybór zwycięzców Konkursu.
7. **Uczestnik** – każda osoba fizyczna posiadającą pełną zdolność do czynności prawnych lub zespół osób fizycznych (limit osób w zespole: 3), który poprawnie wypełnił i wysłał Formularz zgłoszeniowy w kategorii ‘Beginners’ lub w kategorii ‘Advanced’.
8. Wymagania - uczestnicy konkursu powinni posiadać podstawową wiedzę z obszaru IT /ICT oraz zainteresowania z obszaru aplikacji mobilnych.
9. **Pomysł** – projekty i pomysły biznesowe zgłoszone przez Uczestników na formularzu zgłoszeniowym przesłanym do Organizatora – **pomysł na aplikację mobilną o dowolnej tematyce** – model przedstawiony w formie opisowej oraz prezentacji graficznej modelu aplikacji mobilnej (jako załącznik do formularza zgłoszeniowego) np. przy wykorzystaniu prezentacji ppt, ogólnodostępnych darmowych narzędzi do tworzenia mockupów/aplikacji lub innej dowolnej techniki graficznej. Pomysły będą oceniane pod względem innowacyjności, kreatywności i użyteczności. Pomysły, zostaną oceniane na podstawie kryteriów opisanych w § 4 regulaminu.
10. Kategoria konkursowa – jedna z dwóch kategorii, w których jest organizowany Konkurs: ‘Beginners’ lub ‘Advanced’:
 - a) **‘Beginners’** – obejmuje każdą osobę fizyczną posiadającą pełną zdolność do czynności prawnych lub zespół składający się z maksymalnie 3 osób, które dysponują pomysłem wpisującym się w zagadnienia tematyczne, są uczniami i reprezentują jedną z ełckich szkół ponadpodstawowych. Wiek uczestników 18+.

- b) 'Advanced'** – każda osoba fizyczna posiadającą pełną zdolność do czynności prawnych lub zespół osób fizycznych (limit osób w zespole: 3), które dysponują pomysłem wpisującym się w zagadnienia tematyczne konkursu (warunek: zgłoszony pomysł nie może być przedmiotem prowadzonej działalności gospodarczej). Wiek uczestników 18+, osoby których życie społeczno-gospodarcze toczy się na terenie miasta Elk (zamieszkanie, zameldowanie, studia, praca zawodowa na terenie Elku).
11. Nagroda – każda z nagród finansowych i niefinansowych przyznanych laureatom Konkursu. Nagroda finansowa może być przeznaczona na dowolnie wybrany cel.
 12. Strona internetowa – strona internetowa konkursu, pod adresem <http://technopark.elk.pl/>
 13. Zasady – treść niniejszego regulaminu, udostępniona na stronie <http://technopark.elk.pl/>
 14. Etapy Konkursu – konkurs przeprowadzony zostanie w dwóch etapach:
 - I etap – zgłoszenie pomysłu na aplikację mobilną o dowolnej tematyce na formularzu zgłoszeniowym,
 - II etap - hackathon, w trakcie którego uczestnicy którzy przejdą etap I staną przed zadaniem wymyślenia modelu aplikacji mobilnej w odpowiedzi na wyzwanie /wyzwania ogłoszone na hackatonie przez partnera merytorycznego konkursu przy użyciu narzędzi zapewnionych przez Organizatora.
 15. Partner merytoryczny konkursu – ITM Software House <https://itm.com.pl/>
 16. Zagadnienia tematyczne konkursu - szeroko pojęte zagadnienia z obszaru IT/ICT, tworzenia aplikacji mobilnych.

§ 3. ZGŁOSZENIA W KONKURSIE

1. Nabór pomysłów prowadzony jest od 12.11.2021 do 29.11.2021 do godz. 23:59 CET.
2. Pomysły zgłoszone po wskazanym terminie nie będą podlegały ocenie.
3. Zgłoszenia przyjmowane są za pomocą Formularza Zgłoszeniowego, który jest dostępny na stronie internetowej <http://technopark.elk.pl/>
4. Wypełniony w języku polskim i podpisany Formularz Zgłoszeniowy wraz z załączonym modelem aplikacji mobilnej (plik, skan, zdjęcie) należy dostarczyć w wersji elektronicznej na adres e-mail: startup@technopark.elk.pl w terminie do dnia 29 listopada 2021 r. do godz. 23:59 CET.
5. Dostarczenie Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne ze zgłoszeniem udziału w Konkursie i akceptacją niniejszego Regulaminu.
6. Formularze Zgłoszeniowe niekompletne, nieczytelne, niepodpisane zostaną odrzucone na etapie oceny formalnej. Organizator zastrzega sobie możliwość wezwania do uzupełnienia, wyjaśnienia złożonej dokumentacji. Organizator decyduje o terminie i sposobie uzupełnienia, wyjaśnienia dokumentacji. Nie uzupełnienie dokumentacji w terminie wyznaczonym przez Organizatora skutkuje odrzuceniem Formularza Zgłoszeniowego.
7. Pomysłodawca składając Formularz Zgłoszeniowy oświadcza, że jest właścicielem lub współwłaścicielem opisanego Pomysłu, a opisany produkt lub usługa nie jest objęty postępowaniem o zastrzeżeniu praw własności przemysłowej lub intelektualnej przez inny podmiot/y lub osobę/y.

8. Rezultaty będące przedmiotem praw własności intelektualnej lub przemysłowej oraz rezultaty nie podlegające takiej ochronie związane z uczestnictwem w Konkursie stanowią własność Uczestnika.
9. Organizator nie pobiera opłat z tytułu rejestracji. Uczestnictwo w konkursie jest nieodpłatne.

§ 4. OCENA POMYSŁÓW

1. **Ocena złożonych Projektów w I etapie** odbywać się będzie na podstawie niżej podanych zasad:
 - Oceny formalnej – kryteria oceny:
termin wpłynięcia formularza zgłoszeniowego, kompletność zgłoszenia
 - Oceny merytorycznej – kryteria oceny:
 - a) kreatywność projektu
 - b) użyteczność projektu
 - c) dojrzałość projektu
 - d) kultura technologiczna
2. Każde z ww. kryteriów zostanie ocenione w skali 0-5, gdzie 0 jest oceną najniższą, a 5 najwyższą.
3. Wynikiem oceny pierwszego etapu będzie średnia arytmetyczna ocen dokonanych przez wszystkich członków Kapituły Oceniającej.
4. **Do II etapu Konkursu** zostają zaproszone po 3 najlepsze zespoły z każdej kategorii, które zgłosiły się do I etapu Konkursu, spełniły wymogi formalne i zostały wybrane do następnego etapu przez Kapitułę Oceniającą na podstawie kryteriów wymienionych w § 4. pkt 1. W przypadku gdyby uczestnicy zakwalifikowani do II etapu nie mogli wziąć w nim udziału, do II etapu zostanie zakwalifikowane kolejne zgłoszenie.
5. Wyniki I etapu Konkursu (lista uczestników zakwalifikowanych do II etapu) zostaną ogłoszone na stronie internetowej <http://technopark.elk.pl/> oraz przekazane drogą e-mailową dla zgłoszonych uczestników.
6. **II etap Konkursu** będzie polegał na wzięciu udziału uczestników konkursu w Hackathonie w terminie wskazanym przez organizatora (planowany termin to 10-11 grudnia 2021 r.). Miejsce wydarzenia to Park Naukowo-Technologiczny w Ełku. W trakcie Hackathonu uczestnicy staną przed wyzwaniem do rozwiązania, którego celem będzie zaprojektowanie modelu aplikacji mobilnej. W trakcie Hackatonu praca odbywać się będzie przy użyciu metod i technik kreatywnych, narzędzi do projektowania mockupów.
7. Pomysły aplikacji mobilnych zostaną następnie zaprezentowane przed jury (pitch). Spośród uczestników jury wyłoni zwycięzców konkursu i przyzna nagrody od 1 do 3 miejsca. Wybór zwycięzców odbędzie się w oparciu o następujące kryteria oceny:
 - a) kreatywność projektu
 - b) użyteczność projektu
 - c) dojrzałość projektu
 - d) kultura technologiczna
 - e) sposób i technika prezentacji przed juryKażde z ww. kryteriów zostanie ocenione w skali 0-5, gdzie 0 jest oceną najniższą, a 5 najwyższą.

8. Ostateczne ogłoszenie wyników konkursu nastąpi w dniu 10-11 grudnia 2021 r. podczas Hackathonu.
9. Organizator oświadcza, iż wszyscy członkowie Kapituły Oceniającej związani są Deklaracją o Bezstronności i Poufności.
10. Laureaci nagród pieniężnych, o których mowa w § 5 zostaną wyłonieni na podstawie zasad opisanych w § 4.
11. Organizator zachowuje możliwość nieprzyznania nagród w przypadku niskiego poziomu jakości pomysłów.

§ 5. NAGRODY

1. Pula nagród w konkursie wynosi min. 30 000 PLN.
2. Nagrody w konkursie mogą mieć wartość pieniężną i niepieniężną.
3. Nagrody pieniężne przewidziane w kategorii „Beginners”:
 - a) Za zajęcie pierwszego miejsca: 5 000 PLN,
 - b) Za zajęcie drugiego miejsca: 3 000 PLN,
 - c) Za zajęcie trzeciego miejsca: 2 000 PLN.
4. Nagrody pieniężne przewidziane w kategorii „Advanced”:
 - a) Za zajęcie pierwszego miejsca: 5 000 PLN,
 - b) Za zajęcie drugiego miejsca: 3 000 PLN,
 - c) Za zajęcie trzeciego miejsca: 2 000 PLN.
4. Nagrody, o których mowa w ust. 3 powyżej zostaną pomniejszone o należny podatek i zostaną wypłacone na rachunek bankowy Uczestnika.
5. W przypadku, gdy Uczestnikiem jest zespół złożony z większej ilości osób nagroda zostanie podzielona arytmetycznie, z zastrzeżeniem, że może zostać wypłacona maksymalnie trzem osobom wskazanym w Formularzu zgłoszeniowym.
6. Nagrody wydawane są zgodnie z przepisami Ustawy z dnia 26 lipca 1991r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (tekst jednolity: Dz.U.2021 r., poz. 1128).
7. Nagrody niepieniężne przewidziane w obu kategoriach konkursowych - doradztwo startupowe w wymiarze 15 h za zajęcie pierwszego miejsca.
8. Uczestnicy konkursu nie mogą przenieść prawa do nagrody na osoby trzecie. Nie istnieje także możliwość zastrzeżenia szczególnych właściwości nagrody ani żądania wymiany nagrody przewidzianej Regulaminem na jej ekwiwalent rzeczowy lub pieniężny.
9. Lista imion i nazwisk finalistów konkursu, będzie dostępna po zakończeniu konkursu i ogłoszeniu wyników, na stronach internetowych konkursu oraz zostanie opublikowana w prasie.
10. Uczestnicy zakwalifikowani do II etapu konkursu zobowiązani są nieodpłatnie współpracować z Organizatorem – w ramach organizacji i promocji kolejnej edycji konkursu, również przez wykorzystanie ich wizerunków na różnych nośnikach reklamowych – w okresie 1 roku od dnia ogłoszenia wyników II etapu Konkursu zgodnie z postanowieniami.
11. Zwycięzcy zobowiązują się do promowania nagrody ufundowanej przez Park Naukowo-Technologiczny w Ełku przez okres min. 12 mies. od przekazania umowy na konto.

§ 6. WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Przesłane Projekty muszą spełniać przesłankę oryginalności i indywidualności działań twórczych Uczestnika oraz nie mogą naruszać praw autorskich (w tym praw zależnych), praw własności przemysłowej (w tym praw wynalazczych) lub dóbr osobistych osób trzecich. Projekty winny być wolne od wad prawnych i roszczeń osób trzecich. Uczestnicy muszą być autorami swoich Projektów.
2. Uczestnik przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, a powstałych w związku ze zgłoszonym Projektem.

§ 7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na stronie <http://technopark.elk.pl/>
2. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany zapisów niniejszego Regulaminu. Ostateczna interpretacja zapisów Regulaminu należy do Organizatora.
3. Celem zapewnienia rzetelności i przejrzystości przetwarzania danych osobowych i zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych informuje się, że:
 - 1) Administratorem danych osobowych jest Park Naukowo-Technologiczny w Ełku - jednostka budżetowa Gminy Ełk z siedzibą w Ełku: 19-300 Ełk, ul. Podmiejska 5,
 - 2) Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych możliwy jest pod adresem: ido@technopark.elk.pl, tel. 87 732 63 06.
 - 3) Dane osobowe Uczestników konkursu przetwarzane będą dla potrzeb realizacji Konkursu i umowy na czas jej trwania oraz na czas związany z windykacją, dochodzeniem spraw w postępowaniu sądowym oraz dla wykonania zobowiązań publicznoprawnych, zgodnie z ich przeznaczeniem, czasem trwania oraz ustawowym okresem archiwizacji.
 - 4) Podstawą prawną przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit a, b, c, d, e w/w rozporządzenia,
 - 5) Odbiorcami danych osobowych będą wyłącznie podmioty uprawnione do uzyskania danych osobowych na podstawie przepisów prawa i zawartych umów z Administratorem danych osobowych,
 - 6) Podmiot, którego dane dotyczą ma prawo do żądania od Administratora danych osobowych dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych zgodnie z przepisami Rozporządzenie zwanego RODO,
 - 7) Podmiot , którego dane dotyczą ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego.
4. Każdy uczestnik konkursu wyraża zgodę na publikację swojego wizerunku w relacji z wydarzenia, materiałach prasowych, marketingowych związanych z konkursem itp. Dotyczy to także swojego znaku towarowego.

5. W trakcie hachatonu organizator ma prawo do wykonywać zdjęcia oraz nagrania filmów na potrzeby ich wykorzystania w środkach masowego przekazu (TV, radio, Internet, prasa) oraz w celach dokumentacyjnych, promocyjnych i marketingowych Organizatora, partnerów i sponsorów konkursu oraz innych podmiotów wskazanych przez Organizatora.