

## Regulamin konkursu „Twój Start-up – Twoja przyszłość” 2023

### § 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 16 października 2023 r. i kończy wyłonieniem zwycięzców – planowana data finału to 18 listopada (dokładna data zostanie podana przez organizatora 31 października po zakończeniu naboru).
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 konkursowa złożona jest z przedstawicieli Organizatora, oraz ekspertów mająca na celu wybór zwycięzców Konkursu.
7. **Uczestnik** – każda osoba fizyczna posiadająca 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 EKO APLIKACJE NA TELEFON – stwórz pomysł jak być bardziej eko** – model przedstawiony w formie opisowej. EKO APLIKACJE NA TELEFON to aplikacje mobilne, które mają na celu promowanie, ułatwianie lub wspieranie działań i zachowań związanych z ochroną środowiska, zrównoważonym rozwojem, ekologią, redukcją negatywnego wpływu na klimat i ekosystemy oraz zachęcaniem użytkowników do bardziej ekologicznego trybu życia. Aplikacje te mogą mieć różne funkcje, takie jak śledzenie i analiza zużycia energii, zarządzanie odpadami, promowanie recyklingu, informowanie o źródłach zrównoważonych produktów, zachęcanie do jazdy rowerem, carpoolingu lub korzystania z transportu publicznego, edukowanie w zakresie ochrony przyrody i dbałości o środowisko naturalne, oraz inne działania wspierające zrównoważony styl życia. 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 elckich 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 na formularzu zgłoszeniowym,
    - II etap - Hackathon, w trakcie którego odbędą się warsztaty UX i praca nad rozwojem (ulepszeniem, funkcjonalnością) wstępnego konceptu zgłoszonego przez zespół.

### § 3. ZGŁOSZENIA W KONKURSIE

1. Nabór pomysłów prowadzony jest od 16.10.2023 r. do 31.10.2023 r. do godz. 23:59.
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 Formularz Zgłoszeniowy (plik, skan, zdjęcie) należy dostarczyć w wersji elektronicznej na adres e-mail: [startup@technopark.elk.pl](mailto:startup@technopark.elk.pl) w terminie **do dnia 31.10.2023 r. do godz. 23:59.**
5. Dostarczenie Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne ze zgłoszeniem udziału w Konkursie i akceptacją niniejszego Regulaminu.
6. Formularze Zgłoszeniowe niekompletne, nieczytelne, 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:  
Data wpływu 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 **wybrane** zespoły z każdej kategorii, które zgłosiły się do I etapu Konkursu, spełniły wymogi formalne i zostały ocenione przez Kapitułę Oceniającą według kryteriów merytorycznych określonych w § 4. pkt 1.
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 na adresy uczestników wskazane na Formularzach Zgłoszeniowych.
6. Jury wybierze maksymalnie 10 zespołów w każdej kategorii na podstawie wyników uzyskanych w ocenie merytorycznej. Jeśli punkty uzyskane przez więcej niż 10 zespołów w danej kategorii są równe, to wszystkie te zespoły zakwalifikują się do II etapu.
7. **II etap Konkursu** będzie polegał na wzięciu udziału uczestników konkursu w Hackathonie w terminie wskazanym przez organizatora (planowany termin to 18.11.2023 r.). Miejsce wydarzenia to Park Naukowo-Technologiczny w Elku. W trakcie Hackathonu uczestnicy wezmą udział w warsztacie UX i będą pracować nad polepszeniem funkcjonalności aplikacji zgłoszonych w konkursie.
8. Efekty pracy zespołów w trakcie Hackatonu zostaną następnie zaprezentowane przed Kapitułą Oceniającą (pitch). Spośród uczestników Kapituła Oceniająca 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) sposób i technika prezentacji przed jury

9. Każde z ww. kryteriów zostanie ocenione w skali 0-5, gdzie 0 jest oceną najniższą, a 5 najwyższą.
10. Ostateczne ogłoszenie wyników konkursu nastąpi podczas Hackathonu.
11. Organizator oświadcza, iż wszyscy członkowie Kapituły Oceniającej związani są Deklaracją o Bezstronności i Poufności.
12. Laureaci nagród pieniężnych, o których mowa w § 5 zostaną wyłonieni na podstawie zasad opisanych w § 4.
13. Organizator zachowuje możliwość nieprzyznania nagród w przypadku niskiego poziomu jakości pomysłów.

### § 5. NAGRODY

1. Pula nagród w konkursie wynosi do 40 000 PLN.
2. Nagrody w konkursie mogą mieć wartość pieniężną i niepieniężną.
3. Nagrody pieniężne przewidziane w kategorii „Beginners”\*
  - a) Za zajęcie pierwszego miejsca: 6 000 PLN,
  - b) Za zajęcie drugiego miejsca: 4 000 PLN,
  - c) Za zajęcie trzeciego miejsca; 2 000 PLN.
4. Nagrody pieniężne przewidziane w kategorii „Advanced”\*
  - a) Za zajęcie pierwszego miejsca: 6 000 PLN,
  - b) Za zajęcie drugiego miejsca: 4 000 PLN,
  - c) Za zajęcie trzeciego miejsca: 2 000 PLN.

Nagrody, o których mowa w § 5. ust. 3 i 4 zostaną pomniejszone o należyty podatek i zostaną wypłacone na rachunek bankowy wskazany przez Uczestnika konkursu po podpisaniu umowy o przekazanie nagrody.
5. Nagrody rzeczowe dla pozostałych nienagrodzonych nagrodami głównymi uczestników konkursu uczestniczących w II etapie konkursu – Hackatonie (łączna wartość puli nagród wynosi 16 000 PLN). Nagrody rzeczowe ufundowane przez Organizatora zostaną przekazane Uczestnikom na podstawie protokołu zdawczo-odbiorczego.
6. 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.
7. 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).
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 social mediach i 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 na każdym etapie trwania konkursu. Ostateczna interpretacja zapisów Regulaminu należy do Organizatora.
3. 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 (Rozporządzenie) informujemy, że poniższe informacje są niezbędne do zapewnienia rzetelności i przejrzystości przetwarzania przez nas danych osobowych:
  - 1) Administratorem danych osobowych jest Park Naukowo-Technologiczny w Ełku - jednostka budżetowa Gminy Miasta 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](mailto:ido@technopark.elk.pl).
  - 3) Dane osobowe przetwarzane będą dla potrzeb realizacji Konkursu oraz umowy na czas jej trwania oraz na czas związany z ewentualnym 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, f w/w Rozporządzenia.
  - 5) Odbiorcami danych osobowych będą wyłącznie podmioty uprawnione do rozliczania i kontroli działalności Administratora, podmioty świadczące na rzecz Administratora (o ile przedmiot umowy dotyczy takiego zakresu) usługi prawne, bankowe za pomocą

których dokonywana jest płatność świadczeń wynikających z niniejszej umowy, firmy hostingowe dostarczające usługi poczty elektronicznej na rzecz Zleceniobiorcy, operatorzy telekomunikacyjni świadczący usługi teleinformatyczne na rzecz Administratora Danych Osobowych.

6) Każdy, którego dane dotyczą ma prawo do żądania od Administratora danych osobowych dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.

7) Każdy, którego dane dotyczą ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

8) Dane nie podlegają profilowaniu ani automatyzacji.

9) Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie.

4. Każdy uczestnik konkursu, akceptując warunki Regulaminu, wyraża zgodę na publikację swojego wizerunku w relacji z wydarzenia, materiałach prasowych, marketingowych związanych z konkursem w celu informacji i promocji itp. Dotyczy to także swojego znaku towarowego.
5. W trakcie Hackathonu Organizator ma prawo do wykonywania zdjęć oraz nagrywania 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.