

Regulamin konkursu
pn. „Kreatywność – Innowacyjność – Nowe Technologie – Drogą do Sukcesu”
realizowanego w ramach projektu
„Włącz myślenie. Postaw na Przedsiębiorczość.” – VI edycja

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady konkursu pn. „Kreatywność – Innowacyjność – Nowe Technologie – Drogą do Sukcesu”, (dalej zwany: Konkursem), organizowanego w ramach projektu „Włącz myślenie. Postaw na przedsiębiorczość.” – VI edycja.
2. Organizatorem Konkursu jest Urząd Miasta Nowego Sącza, Starostwo Powiatowe w Nowym Sączu, Wyższa Szkoła Biznesu – NLU w Nowym Sączu, Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Nowym Sączu, Stowarzyszenie na Rzecz Integracji Środowisk Akademickich „ORION, Sądecka Izba Gospodarcza oraz Hotel Cluster (dalej: Organizatorzy), na zasadach określonych w niniejszym regulaminie.
3. Informacje dotyczące Konkursu publikowane są na stronie internetowej projektu „Włącz myślenie. Postaw na przedsiębiorczość.” – VI edycja, tj. www.nowysacz.pl/wlacz-myslenie
4. Konkurs prowadzony jest w następujących kategoriach:
 - a) kategoria Miasto Nowy Sącz, adresowana do uczniów szkół ponadgimnazjalnych z terenu Nowego Sącza,
 - b) kategoria Powiat Nowosądecki, adresowana do uczniów szkół ponadgimnazjalnych z terenu Powiatu Nowosądeckiego.

§ 2. Cel konkursu

1. Celem Konkursu jest kształtowanie postaw przedsiębiorczych, a w szczególności innowacyjności i kreatywności, wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych z Nowego Sącza i Powiatu Nowosądeckiego poprzez uświadomienie uczestnikom, że odniesienie sukcesu zależy od osobistego zaangażowania, współpracy z najbliższym otoczeniem i wytrwałości w dążeniu do wyznaczonego celu. Organizatorom zależy na tym, aby uczestnicy w sposób kreatywny stworzyli innowacyjny projekt/pomysł biznesowy z opisem jego wdrożenia oraz wypromowali go przy pomocy mediów społecznościowych.
2. Konkurs ma na celu również:
 - a) podniesienie kompetencji uczniów w zakresie twórczego i bezpiecznego korzystania z nowych technologii oraz mediów w tym mediów społecznościowych,
 - b) kształtowanie i utrwalanie etycznych zachowań w Internecie, poszanowania własności intelektualnej oraz szerzenie wiedzy na temat prawa autorskiego i promowanie korzystania z legalnych źródeł kultury,
 - c) kształtowanie postawy odpowiedzialności za treści publikowane w sieci,
 - d) kształcenie umiejętności wykorzystania narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych do prezentacji własnej twórczości np. w social mediach,
 - e) kształtowanie umiejętności pracy w grupie oraz budowy pozytywnych relacji biznesowych np. poprzez networking.

§ 3. Przedmiot Konkursu

1. Przedmiotem Konkursu jest stworzenie projektu/pomysłu na biznes z opisem jego wdrożenia i wypromowanie go za pośrednictwem mediów społecznościowych, blogów, itp. z zamieszczonymi w dowolnej formie wynikami pracy (wideo, fotografie – Organizatorzy pozostawiają inicjatywę uczestnikom).
2. Uczestnicy Konkursu mają obowiązek zamieścić na stronie głównej narzędzia wybranego przez siebie do wypromowania projektu/pomysłu na biznes, informację następującej treści: *„Projekty, towary i usługi przedstawione na niniejszej stronie nie stanowią oferty sprzedaży w myśl przepisów kodeksu cywilnego a stanowią pracę konkursową w Konkursie: Kreatywność – Innowacyjność – Nowe Technologie – Drogą do Sukcesu”*.
3. W Konkursie dopuszcza się zaprezentowanie działań podjętych po 01.09.2017.

§ 4. Adresaci Konkursu i warunki uczestnictwa w Konkursie

1. Do Konkursu mogą zgłaszać się zespoły uczniów, liczące od 3 do 6 osób, uczestników projektu „Włącz myślenie. Postaw na przedsiębiorczość.” – VI edycja, którzy wzięli udział w przynajmniej jednym wykładzie i przynajmniej dwóch modułach ćwiczeniowych, organizowanych w ramach ww. projektu.
2. Organizatorzy dopuszczają zespoły uczniów pochodzących z różnych szkół, i nie ograniczają liczby zespołów zgłaszanych do Konkursu.
3. Każdy zespół zgłoszony do Konkursu może złożyć maksymalnie jedną pracę.
4. Udział w Konkursie jest bezpłatny. Wszelkie koszty związane z przygotowaniem prac konkursowych ponoszą uczestnicy Konkursu.
5. Do Konkursu nie dopuszcza się prac, które brały bądź biorą udział w innych konkursach, zawierają treści niezgodne z prawem, posiadają znamiona plagiatu lub mogą prowadzić do naruszenia praw innych osób. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do niedopuszczenia lub wykluczenia z Konkursu prac konkursowych w przypadku złamania postanowień niniejszego regulaminu, kradzieży własności intelektualnej bądź zachowań nieetycznych lub sprzecznych z prawem.
6. Praca konkursowa nie może naruszać praw autorskich oraz prawa do prywatności osób trzecich. Prezentowane w niej treści nie mogą przedstawiać ani propagować zachowań zabronionych przez prawo lub godzących w zasady dobrego wychowania i kultury osobistej.
7. Podkłady dźwiękowe, utwory muzyczne, zdjęcia, filmy lub fragmenty filmów, itp. wykorzystane w pracy konkursowej mogą być:
 - a) własne i samodzielnie nagrane przez uczniów,
 - b) wykorzystane za zgodą instytucji lub autora (-ów), którzy posiadają do nich autorskie prawa majątkowe,
 - c) pozyskane z ogólnodostępnych, otwartych i darmowych zasobów,
 - d) w przypadku korzystania ze źródeł płatnych powinny zostać uiszczone stosowne opłaty,
 - e) udostępnione na zasadzie wolnych licencji.

§ 5. Zasady zgłaszania prac konkursowych

1. Zespół uczniów, biorący udział w Konkursie składa zgłoszenia konkursowe obejmujące:
 - a) formularz zgłoszenia, wg wzoru określonego w załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu podpisany przez członków zespołu konkursowego oraz nauczyciela-opiekuna zespołu,

- b) link do strony, na której zamieszczony został projekt/pomysł na biznes (zawierający opis i diagnozę problemu/niszy, opis projektu/produktu/usługi, opis odbiorców, opis sposobu wdrożenia, opis kolejnych działań podjętych w pracy konkursowej) oraz max. 3-minutowy film przedstawiający projekt/pomysł na biznes i proces jego powstawania,
- c) oświadczenia podpisane przez każdego członka zespołu konkursowego, wg wzoru określonego w załączniku nr 2 do niniejszego regulaminu w zakresie, iż:
- praca konkursowa nie narusza autorskich praw osobistych i majątkowych osób trzecich, ich praw pokrewnych, a także prawa do wizerunku tych osób, innych dóbr osobistych ani ich interesów chronionych przepisami prawa,
 - wyrażają zgodę na wykorzystanie ich wizerunku, danych (imię i nazwisko, szkoła) oraz zgłoszonej pracy konkursowej w prasie, materiałach promocyjnych i informacyjnych Konkursu, na stronie internetowej projektu oraz materiałach pokonkursowych oraz na przetwarzanie danych osobowych,
 - podkłady dźwiękowe, utwory muzyczne, zdjęcia, filmy lub fragmenty filmów, itp. wykorzystane w pracy konkursowej pozyskane zostały z ogólnodostępnych, otwartych i darmowych zasobów bądź są udostępnione na zasadzie wolnych licencji, a w przypadku wykorzystywania źródeł płatnych stosowne oświadczenie, iż opłaty zostały uiszczone,
- d) w przypadku wykorzystania w pracy konkursowej podkładów dźwiękowych, utworów muzycznych zdjęć, filmów lub fragmentów filmów, itp. w stosunku, do których autorskie prawa majątkowe posiadają inne instytucje lub autorzy, wymagana jest pisemna zgoda tych instytucji lub autora (-ów).
2. W przypadku uczniów niepełnoletnich dokumenty, o których mowa w ust. 1 lit. a) i c) podpisuje rodzic bądź opiekun prawny.
3. Zgłoszenie konkursowe, o których mowa w ust. 1, prawidłowo wypełnione i podpisane przez uczestników konkursu, ich rodziców bądź opiekunów prawnych oraz nauczyciela, należy dostarczyć w terminie do 30.03.2018 (decyduje data wpływu), na adres:

Wydział Przedsiębiorczości i Funduszy Zewnętrznych

Urząd Miasta Nowego Sącza

ul. Narutowicza 6 (piętro I), 33-300 Nowy Sącz

z dopiskiem:

Konkurs pn. „Kreatywność – Innowacyjność – Nowe Technologie – Drogą do Sukcesu”

4. Prace konkursowe złożone po wyznaczonym terminie nie będą dopuszczone do Konkursu chyba, że Organizatorzy postanowią inaczej.

§ 6. Ocena prac pod względem formalnym

1. Wydział Przedsiębiorczości i Funduszy Zewnętrznych Urzędu Miasta Nowego Sącza dokonuje oceny formalnej zgłoszonych prac w oparciu o kryteria:
- a) czas projekcji filmu przedstawiającego proces powstawania projektu/pomysłu na biznes nieprzekraczający 3 minut,
- b) wymagane podpisy uczniów, rodziców/opiekunów prawnych i nauczyciela na zgłoszeniu konkursowym,

- c) kwalifikowalność członków zespołu konkursowego, zgodnie z zapisami §4 niniejszego regulaminu.
- 2. Niespełnienie kryteriów określonych w:
 - a) ust 1 lit. a, skutkować będzie dyskwalifikacją pracy konkursowej, chyba że Organizatorzy postanowią inaczej,
 - b) ust. 1 lit. b, skutkować będzie jednokrotnym wezwaniem do uzupełnienia brakujących podpisów,
 - c) ust. 1 lit. c, skutkować będzie dyskwalifikacją pracy konkursowej.
- 3. Pracom konkursowym poprawnym pod względem formalnym zostaje przydzielony Indywidualny Numer Konkursowy (INK) i zostają przekazane do oceny merytorycznej.
- 4. Prace konkursowe niespełniające wymagań formalnych mogą zostać odebrane przez zespół konkursowy.

§ 7. Ocena prac pod względem merytorycznym

- 1. Prace konkursowe spełniające wymogi formalne, o których mowa w § 6 poddawane są ocenie merytorycznej.
- 2. Stowarzyszenie na Rzecz Integracji Środowisk Akademickich „ORION” w Nowym Sączu organizuje przebieg oceny merytorycznej prac konkursowych.
- 3. Oceny merytorycznej zgłoszonych prac dokonuje Kapituła konkursowa składająca się z siedmiu członków w skład, której wchodzi m.in. przedstawiciele przedsiębiorców, samorządu terytorialnego, organizacji pozarządowej i szkół wyższych. Skład Kapituły konkursowej wybierają Organizatorzy.
- 4. Ocena merytoryczna polega na przyznaniu przez każdego z siedmiu członków Kapituły konkursowej, o której mowa w ust. 2, punktów w ramach poniższych kryteriów:
 - a) zgodność z przedmiotem Konkursu (0-6 pkt)
 - b) zawartość merytoryczna – opis i diagnoza problemu/niszy, opis projektu/produktu/ usługi, opis odbiorców, opis sposobu wdrożenia, opis kolejnych działań podjętych w pracy konkursowej (0-10 pkt)
 - c) oryginalne ujęcie tematu (0-2 pkt)
 - d) estetyka wykonania (0-2 pkt)
 - e) stopień zaangażowania autorów prac w realizację zaprezentowanych działań – mierzony ilością kontaktów z przedsiębiorcami, urzędami, instytucjami, itp. (0-3 pkt)
 - f) umiejętność prowadzenia działań promocyjnych w Internecie, np. mediach społecznościowych, na blogach, itp. (0-2 pkt)
- 5. Maksymalna liczba punktów do zdobycia przez jedną pracę konkursową wynosi 175 pkt.
- 6. Prace podlegające ocenie merytorycznej pozostają w archiwum Organizatorów.

§ 8. Rozstrzygnięcie Konkursu i nagrody

- 1. Kapituła konkursowa przyznaje I miejsce, II miejsce, III miejsce oraz dwa wyróżnienia, w każdej kategorii wskazanej w §1 ust. 4.
- 2. Decyzja Kapituły konkursowej jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.
- 3. W przypadku równej liczby głosów o zwycięzcy decyduje losowanie.
- 4. W ramach Konkursu w każdej kategorii przyznana zostanie nagroda publiczności, ustalona podczas głosowania internautów.

5. Wyniki Konkursu zostaną podane do publicznej wiadomości podczas gali, o której mowa w ust. 7, a następnie opublikowane na stronie www.nowysacz.pl/wlacz-myslenie.
6. Laureatom, o których mowa w ust. 1 i 4 przyznane zostaną dyplomy i nagrody, które zostaną wręczone podczas gali, o której mowa w ust. 7.
7. Zespoły uczniów, których prace zostały najwyżej ocenione zaprezentują je podczas gali podsumowującej projekt „Włącz myślenie. Postaw na przedsiębiorczość.” – VI edycja. Zespoły uczniów biorących udział w Konkursie zostaną poinformowani o terminie gali.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Dodatkowe informacje o Konkursie można otrzymać w siedzibie Stowarzyszenia na Rzecz Integracji Środowisk Akademickich „ORION” w Nowym Sączu, pod adresem mailowym: orion.integracja@gmail.com.
2. Urząd Miasta Nowego Sącza jest administratorem danych osobowych uczestników Konkursu, które będą wykorzystywane wyłącznie do celów związanych z Konkursem i będą chronione zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych. Uczestnicy mają prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.
3. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do unieważnienia Konkursu w przypadku, gdy zostanie zgłoszona niewystarczająca ilość prac lub wszystkie zgłoszone prace nie spełnią warunków niniejszego regulaminu lub z innych ważnych przyczyn.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmiany treści niniejszego regulaminu, o czym niezwłocznie poinformują na stronie internetowej www.nowysacz.pl/wlacz-myslenie.
6. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem podania go do publicznej wiadomości poprzez zamieszczenie na stronie internetowej www.nowysacz.pl/wlacz-myslenie.

Patronat honorowy:



Organizatorzy projektu:

