



Fundusze Europejskie
dla Polski Wschodniej



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



REGULAMIN HACKATHONU

Transformacja Cyrkularna Biznesu

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą **Hackathon Transformacji Cyrkularnej Biznesu** (zwany dalej „hackathonem”).
2. Organizatorem hackathonu jest Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP).
3. Wykonawcą hackathonu, działającym na zlecenie Organizatora jest Instytut Innowacji i Odpowiedzialnego Rozwoju.
4. Partnerem hackathonu jest Centrum Innowacji Miejskich - Urban Lab Rzeszów.
5. Hackathon odbędzie się w formie stacjonarnej w dniach 16-17 listopada 2024 r. w godzinach 7.00-20.00 pierwszego dnia oraz 7.00-17.30 drugiego dnia w Centrum Innowacji Miejskich - Urban Lab Rzeszów, przy ul. 3 Maja 13 w Rzeszowie.
6. Celem hackathonu jest wypracowanie rozwiązań z zakresu gospodarki obiegu zamkniętego odpowiadających na rzeczywiste wyzwania biznesowe pięciu wybranych firm z regionu, przedstawione przez Organizatorów na stronie internetowej hackathonu www.parp.gov.pl/hackathonGOZ.
7. Hackathon realizowany jest w ramach projektu „Akademia Transformacji Cyrkularnej dla Biznesu”, który współfinansowany jest z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego ze środków programu Fundusze Europejskie dla Polski Wschodniej (FEPW) 2021-2027.

II. ZASADY UDZIAŁU

1. Uczestnikami/Uczestniczkami hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych z terenu woj. podkarpackiego, lubelskiego, świętokrzyskiego, podlaskiego, warmińsko-mazurskiego i mazowieckiego (bez Warszawy i otaczających ją powiatów).
2. Udział w hackathonie jest bezpłatny.
3. Uczestnicy/Uczestniczki powinni zapewnić sobie niezbędny sprzęt (komputer i oprogramowanie) i inne materiały przydatne do pracy.
4. Organizator zapewnia przestrzeń, w której odbędzie się hackathon, wsparcie merytoryczne mentorów i ekspertów podczas pracy, wsparcie techniczne (dostęp do internetu, zasilanie elektryczne) oraz wyżywienie i napoje. Organizator nie zwraca

Uczestnikom/Uczestniczkom wydarzenia żadnych kosztów wynikających z udziału w hackathonie.

5. Prace w zespołach będą prowadzone w grupach maksymalnie 7 osobowych a minimum 1 osobowych.
6. Uczestnicy/Uczestniczki nie mogą brać udziału w pracach więcej niż jednego zespołu.
7. Pracownicy Organizatora, Wykonawcy i Partnera nie mogą przyjąć roli uczestnika hackathonu.
8. Każdy z zespołów opracuje w trakcie hackathonu jedno rozwiązanie z zakresu gospodarki obiegu zamkniętego odpowiadające na rzeczywiste wyzwania biznesowe jednej z wybranych firm z regionu.
9. Rozwiązanie, w postaci prezentacji (max. 7 slajdów) lub filmu (max. 1 min.), każdy z zespołów zaprezentuje przed Jury hackathonu.

III. ZGŁOSZENIA

1. Zgłoszenia Uczestników/Uczestniczek odbywają się poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie internetowej hackathonu www.parp.gov.pl/hackathonGOZ.
2. Zgłoszenie zawiera następujące informacje: imię, nazwisko, numer telefonu i adres mailowy, wybór wyzwania, wymagania żywieniowe.
3. Uczestnik może zarejestrować innych członków Zespołu podając ich dane rejestracyjne.
4. W przypadku zgłoszenia indywidualnego, Uczestnik może zgłosić prośbę o przydzielenie do większej grupy projektowej.
5. Rejestracja trwa do **14 listopada 2024 roku**.
6. Wysłanie formularza rejestracyjnego nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału. Uczestnicy/Uczestniczki, których zgłoszenie udziału w wydarzeniu zostanie pozytywnie rozpatrzone, otrzymają mailowe potwierdzenie.
7. O zakwalifikowaniu do udziału w hackathonie decyduje Organizator hackathonu.
8. Organizator może utworzyć listę rezerwową zespołów. W przypadku dopuszczenia do udziału w hackathonie zespołu z listy rezerwowej, zarejestrowane osoby otrzymają decyzję o zakwalifikowaniu do udziału.

IV. PRZEBIEG HACKATHONU

1. W ramach hackathonu zespoły projektowe staną przed wyzwaniem wypracowania rozwiązań z zakresu gospodarki obiegu zamkniętego odpowiadających na rzeczywiste wyzwania biznesowe jednej z wybranych firm z regionu.
2. Hackathon składa się z trzech etapów:
 - a) **I Etap – PRACA PROJEKTOWA**
Zespoły w trakcie pracy projektowej są wspierane przez Mentorów oraz

Ekspertów hackathonu.

b) II Etap – PREZENTACJE ROZWIĄZAŃ

Każdy zespół przygotowuje prezentację swojego rozwiązania. Prezentacja odbywa się przed Jury hackathonu. W obradach Jury mogą uczestniczyć Mentorzy bez prawa głosu. Prezentacja jednego Zespołu trwa max. 7 min + 3 min pytania.

c) III Etap – WYBÓR FINALISTÓW I WRĘCZENIE NAGRÓD

Jury wybiera trzy zespoły Finalistów, które w fazie oceny uznane zostały za najlepsze (zgodnie z przyjętymi kryteriami oceny).

3. Hackathon będzie przebiegał według harmonogramu, który zostanie udostępniony Uczestnikom/Uczestniczkom przed jego rozpoczęciem. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu w trakcie hackathonu.
4. Organizator przedstawi na stronie internetowej hackathonu wyzwania, nad którymi Uczestnicy/Uczestniczki będą pracować.

V. NAGRODY

1. Zaprezentowane rozwiązania zostaną ocenione przez Jury zgodnie z kryteriami oceny zawartymi w pkt. VI. ppkt 6.
2. Finalistom hackathonu przyznane zostaną następujące nagrody:
 - a) 1 miejsce: 5 000 zł brutto,
 - b) 2 miejsce: 3 000 zł brutto,
 - c) 3 miejsce: 2 000 zł brutto.
3. Jury może także podjąć decyzję o przyznaniu dodatkowych wyróżnień i nagród specjalnych.
4. Ogłoszenie wyników nastąpi 17 listopada 2024 r. Wyniki hackathonu zostaną podane również do publicznej wiadomości na stronie internetowej hackathonu.
5. Po zakończeniu hackathonu Finalistom zostaną wypłacone nagrody, na konto lidera zespołu projektowego.
6. Nagrody zostaną wypłacone w terminie 30 dni od dnia ogłoszenia wyników hackathonu.
7. Organizator zastrzega sobie możliwość nieprzyznania nagród, o których mowa w ppkt. 2 i 3 niniejszego regulaminu.

VI. KOMISJA KONKURSOWA I KRYTERIA OCENY

1. Organizator powoła Jury hackathonu.
2. Za udział w pracach członkowie Jury nie otrzymują wynagrodzenia.
3. Do zadań Jury należy wybór Finalistów hackathonu oraz podjęcie decyzji o przyznaniu ewentualnych wyróżnień i nagród specjalnych.
4. Ocena rozwiązań dokonywana jest indywidualnie przez każdego z Jurorów.
5. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

6. Kryteria oceny:
 - a) Wzmocnienie cyrkularności i zrównoważonego rozwoju (10 pkt)
 - b) Użyteczność rozwiązania (8 pkt)
 - c) Innowacyjność rozwiązania (8 pkt)
 - d) Możliwość wdrożenia (8 pkt)
 - e) Formuła i sposób prezentacji (6 pkt)
7. Każdy z Jurorów podczas oceny prezentacji może przyznać maksymalnie 40 punktów. Ostateczną liczbę punktów stanowić będzie średnia ocen przyznanych przez poszczególnych Jurorów. Finalistami zostają trzy zespoły o najwyższej liczbie punktów.
8. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego rozwiązania, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania rozwiązania.

VII. PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy/Uczestniczki gwarantują, że zrealizowane podczas hackathonu rozwiązania będą ich autorstwa, czy też współautorstwa i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich, zgodnie z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2022 r. poz. 2509, z późn. zm.).
2. Uczestnicy/Uczestniczki są odpowiedzialni za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie projektu, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne roszczenia osób trzecich wynikające z naruszenia praw własności intelektualnej, w tym za naruszenie przez uczestnika Konkursu przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
4. Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są do wykonywania podjętych wyzwań zgodnie z obowiązującym prawem.
5. Uczestnik/Uczestniczka wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku, w tym zdjęć, nagrań i materiałów audiowizualnych wykonanych w trakcie hackathonu, przez Organizatorów w celu promocji wydarzenia oraz jego efektów.
6. Organizatorom przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania zdjęć, nagrań i materiałów audiowizualnych wykonanych w trakcie hackathonu, w celu promocji wydarzenia i opracowanych rozwiązań, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych.

VIII. POSTANOWIENIE KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega możliwość zmiany Regulaminu.
2. W przypadku zaistnienia konieczności wprowadzenia zmian w Regulaminie Organizator zamieszcza na stronie internetowej hackathonu informację o jego zmianie, aktualną treść Regulaminu oraz termin, od którego stosuje się zmianę.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu hackathonu.
4. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu hackathonu Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w hackathonie.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy/Uczestniczki biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy). Organizator ani Wykonawca nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty podczas prac w trakcie hackathonu.
6. Uczestnicy/Uczestniczki odpowiadają za ewentualnie wyrządzone przez siebie szkody materialne i niematerialne na terenie, na którym odbywać się będzie hackathon.
7. Uczestnik/Uczestniczka potwierdza autentyczność danych z formularza rejestracyjnego z faktycznymi danymi.
8. Hackathon nie podlega przepisom ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2022 r. poz. 888, z późn. zm.).
9. W kwestiach nieuregulowanych znajdują zastosowanie odpowiednie postanowienia ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 2022 r. poz. 1360, z późn. zm.).
10. Wszelkie spory powstałe na tle wykonania Regulaminu rozstrzyga sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.
11. Przystąpienie do hackathonu jest jednoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.
12. Integralną część Regulaminu stanowi załącznik:
 - a) Załącznik nr 1 – Kryteria oceny.



Fundusze Europejskie
dla Polski Wschodniej



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Załącznik nr 1 do Regulaminu

Kryteria oceny rozwiązań HACKATHON „TRANSFORMACJA CYRKULARNA BIZNESU”

- 1. Wzmocnienie cyrkularności i zrównoważonego rozwoju** (maksymalna liczba punktów w kryterium - 10 pkt):
W jakim stopniu proponowane rozwiązanie przyczynia się do wzrostu poziomu cyrkularności w działalności firmy? Czy wspiera zamykanie cyklu materiałowego, redukcję odpadów, ponowne wykorzystanie surowców? Jakie są przewidywane korzyści ekologiczne płynące z wdrożenia rozwiązania? Czy zespół uwzględnił minimalizację negatywnego wpływu na środowisko?
- 2. Użyteczność rozwiązania** (maksymalna liczba punktów w kryterium - 8 pkt):
Czy rozwiązanie przynosi rzeczywiste korzyści dla firmy, która przedstawiła wyzwanie? Ocena, jak dobrze rozwiązanie odpowiada na konkretne potrzeby firmy i czy może być bezpośrednio zastosowane do ich problemu. Uwzględniane są takie aspekty jak przydatność operacyjna oraz korzyści dla użytkowników końcowych.
- 3. Innowacyjność rozwiązania** (maksymalna liczba punktów w kryterium - 8 pkt):
Jak nowatorskie jest proponowane rozwiązanie? Czy zespół wprowadził nowy sposób podejścia do problemu, który znacząco różni się od tradycyjnych metod?
- 4. Możliwość wdrożenia** (maksymalna liczba punktów w kryterium - 8 pkt):
Na ile realistyczne jest wdrożenie zaproponowanego rozwiązania? Czy uwzględniono techniczne, finansowe i organizacyjne aspekty jego implementacji? Czy jest odpowiednio dopasowane do specyfiki danej branży oraz konkretnych potrzeb firmy?
- 5. Formuła i sposób prezentacji** (maksymalna liczba punktów w kryterium - 6 pkt):
Jak skutecznie zespół zaprezentował swoje rozwiązanie? Czy prezentacja była zrozumiała, logiczna, przejrzysta i przekonująca?