

REGULAMIN KONKURSU

„WIZJONER TRANSFORMACJI CYFROWEJ”

§ 1. Postanowienia ogólne.

1. Niniejszy Regulamin, zwany dalej „**Regulaminem**”, określa warunki uczestnictwa w konkursie „Wizjoner transformacji cyfrowej” zwanym dalej „**Konkursem**”.
2. Organizatorem Konkursu jest Aplitt sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku przy ul. Arkońskiej 11, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000692419, NIP: 584-27-63-014, kapitał zakładowy: 15 178 100,00 zł, zwana dalej „**Organizatorem**”. Konkurs organizowany jest we współpracy z Uniwersytetem Gdańskim.
3. Uczestnikami Konkursu, zwanymi dalej „**Uczestnikami**”, mogą być wyłącznie studenci Uniwersytetu Gdańskiego.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konkursu bez podania przyczyny.
5. Wszystkie informacje i ogłoszenia dotyczące Konkursu publikowane będą na stronie: mfi.ug.edu.pl/konkurs-aplitt. W trakcie trwania Konkursu Uczestnicy mogą kontaktować się z Organizatorem, w tym: zgłaszać swoje zastrzeżenia co do przebiegu Konkursu, zadawać pytania dotyczące Konkursu.

§ 2. Innowacyjny Projekt.

1. Przedmiotem Konkursu jest stworzenie i zaprezentowanie pomysłu na nowy produkt, usługę lub katalog usług, które mogłyby być oferowane przez Organizatora, a które wpisują się w koncepcję **transformacji cyfrowej** i będą stanowić odpowiedź na potrzeby jednego z poniższych obszarów:
 - a) Innowacje technologiczne:
 - cyberbezpieczeństwo;
 - innowacyjne usługi w chmurze;
 - b) Innowacje produktowe:
 - cykl życia klienta;
 - przemysł 4.0;
 - instytucja finansowa przyszłości;
 - innowacyjny handel detaliczny.
2. Przedmiotem Projektu może być w szczególności:
 - 1) Stworzenie pomysłu na całkowicie nowy, pionierski produkt lub usługę,
 - 2) Przedstawienie pomysłu wdrożenia rozwiązań już istniejących, które odniosły sukces na innych rynkach, podczas gdy na rynku polskim są nieznane lub ich potencjał nie jest wykorzystywany,

- 3) Stworzenie pomysłu na rozwinięcie, zmianę lub zwiększenie jakości znanego już na rynku polskim produktu lub usługi, które w znaczny sposób poprawi ich konkurencyjność.

§ 3. Zasady uczestnictwa w Konkursie.

1. Uczestnicy Konkursu mogą dokonywać zgłoszeń Projektów opracowanych samodzielnie.
2. Projekt powinien zostać opracowany i zgłoszony zgodnie z formularzem zgłoszenia konkursowego, którego wzór stanowi załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu. Długość odpowiedzi na każde z podanych we wzorze zgłoszenia pytań jest dowolna. Dopuszczalne jest również dokonanie zgłoszenia w innej formie, pod warunkiem uwzględnienia komponentów wyszczególnionych w załączniku nr 1.
3. Dopuszczalne jest dołączenie do zgłoszenia konkursowego dodatkowych dokumentów służących kompleksowemu zaprezentowaniu Projektu, takich jak specyfikacje produktowe, wizualizacje, rysunki i wykresy, schematy, grafy, mockupy, przykłady podobnych rozwiązań stosowanych na innych rynkach.
4. Wraz ze zgłoszeniem Projektu Uczestnik powinien złożyć pisemne oświadczenie o akceptacji niniejszego Regulaminu bez zastrzeżeń (załącznik nr 2 do Regulaminu) oraz oświadczenie dotyczące autorstwa Projektu i przejścia autorskich praw majątkowych (załącznik nr 3 do Regulaminu).
5. Zgłoszenia przekazane po terminie lub niezawierające wymaganych danych oraz oświadczeń nie będą brały udziału w Konkursie.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do wyłączenia z udziału w Konkursie Uczestników którzy naruszyli Regulamin.

§ 4. Przebieg Konkursu i nagrody.

7. Zgłoszeń Projektów należy dokonać w terminie do 15 marca 2023 r. w formie e-mail do Zespołu Innowacji: dpub@aplitt.pl. Do zgłoszenia należy dołączyć wszystkie dokumenty wymagane zgodnie z § 3 Regulaminu (skany podpisanych dokumentów). Oryginały dokumentów przekazać należy w terminie i w sposób uzgodniony z Organizatorem.
1. W terminie do 31 marca 2023 r. Komisja Konkursowa wyłoni maksymalnie 3 Finałowe Projekty i zaprosi Uczestników do zaprezentowania Projektów w dowolnie wybranej formie bezpośrednio przed Komisją Konkursową oraz odpowiadania na bieżące pytania Komisji.
2. Ostateczne wyniki Konkursu ogłoszone zostaną 30 kwietnia 2023 r. poprzez publikację informacji na stronie UG oraz na profilu facebookowym UG, a także wysłanie informacji e-mail do wszystkich Uczestników Finałowych Projektów.
3. Nagrodą w Konkursie jest:
 - 1) nagroda pieniężna w wysokości 1500 zł brutto ;

- 2) możliwość odbycia płatnego stażu u Organizatora, w 3 następujących po sobie miesiącach w terminie od 1.06.2023 r. do 31.12.2023 r., w wymiarze 50 godzin w miesiącu. Zakres zadań, wynagrodzenie i forma wykonywania stażu (zdalnie, stacjonarnie czy hybrydowo) zostaną indywidualnie ustalone z laureatem Konkursu.
- 3) nagroda pieniężna w postaci udziału w sprzedaży:
 - a) sprzedaż licencyjna lub abonamentowa wytworzonej usługi:

Laureat w pierwszych dwóch latach sprzedaży produktu, który jest efektem zgłoszonego pomysłu, otrzymuje 1% brutto od całkowitej kwoty sprzedaży w danym miesiącu. Przy obliczaniu nagrody uwzględniane są kwoty faktur wystawionych przez Aplitt sp. z o. o. dotyczące produktu będącego efektem zgłoszonego pomysłu.
 - b) sprzedaż jednorazowa wytworzonego produktu lub usługi:

Laureat otrzymuje 1% brutto od całkowitej kwoty sprzedaży usługi lub produktu będącego efektem zgłoszonego pomysłu.
4. Nagrody pieniężne naliczane i wypłacane są w miesiącu następującym po miesiącu, w którym wystawiono fakturę za produkt lub usługę będącą efektem zgłoszonego pomysłu.
5. Organizator zastrzega, że kwoty nagród przewidzianych w niniejszym Regulaminie pomniejszone zostaną o ewentualne należności publicznoprawne (podatek, składki na ubezpieczenie), które Organizator będzie zobowiązany odprowadzić zgodnie z obowiązującymi przepisami.
6. Uczestnicy tracą prawo do danej nagrody w wypadku naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu, przede wszystkim w wyniku naruszenia cudzych praw autorskich lub też w przypadku odmowy zawarcia umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych do Projektu, o której mowa w § 6 ust. 1 niniejszego Regulaminu.

§ 5. Komisja.

1. Nad prawidłowością przebiegu Konkursu, wyłonieniem zwycięskich Projektów oraz przyznaniem nagród czuwać będzie Komisja powołana przez Organizatora w składzie 4 osób.
2. Komisja Konkursowa może zadawać Uczestnikom dodatkowe pytania przez cały czas trwania Konkursu.
3. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi poprzez przeprowadzenie obrad. Zastrzega się, że:
 - 1) obrady Komisji są tajne,
 - 2) w przypadku równomiernego rozłożenia się głosów pomiędzy członkami Komisji, za decydujący uważa się głos przewodniczącego Komisji Konkursowej,
 - 3) decyzje Komisji są ostateczne i nie podlegają procedurze odwoławczej; Organizator nie jest zobowiązany do udzielania wyjaśnień w przedmiocie decyzji Komisji,

4) w swoich decyzjach Komisja jest całkowicie autonomiczna, a przy ocenie Projektów kierować się będzie między innymi: realnymi (technicznymi, finansowymi i osobowymi) możliwościami wdrożenia Projektu, przewidywanymi korzyściami i ryzykiem związanymi z wdrożeniem Projektu, przewagą Projektu nad produktami lub usługami oferowanymi przez podmioty konkurencyjne oraz dostępnością na rynku polskim podobnych rozwiązań.

§ 6. Prawa autorskie.

1. Poprzez przekazanie zgłoszenia konkursowego Projektu Uczestnicy wyrażają zgodę na przeniesienie na rzecz Organizatora wszelkich autorskich praw majątkowych przysługujących im do zgłoszonego Projektu, który zostanie nagrodzony, na wszelkich znanych polach eksploatacji, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, wraz z uprawnieniem do wykonywania autorskich praw zależnych oraz występowania z roszczeniami przysługującymi autorowi utworu. Przeniesienie autorskich praw majątkowych nastąpi na podstawie umowy zawartej pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem nagrodzonego Projektu, a całkowite wynagrodzenie za ich przeniesienie zawarte jest w wysokości nagrody przyznanej zgodnie z § 4 niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnicy Konkursu zobowiązują się zachować w tajemnicy oraz nie wykonywać żadnych autorskich praw do Projektu do czasu rozstrzygnięcia Konkursu. Powyższy obowiązek wygasa co do Projektów nienagrodzonych z chwilą ogłoszenia wyników Konkursu, natomiast co do Projektów nagrodzonych szczegółowe prawa i obowiązki Stron zostaną uregulowane w umowie, o której mowa w ust. 1 zdanie drugie.
3. Po zakończeniu Konkursu Organizator może wykorzystać Projekt, któremu nie przyznano nagrody w Konkursie, pod warunkiem że Projekt ten nie został już wcześniej przez Uczestników wykorzystany ani przekazany do wykorzystania podmiotowi trzeciemu. Warunkiem wykorzystania Projektu jest zawarcie przez Organizatora z Uczestnikiem będącym twórcą Projektu stosownej umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych.

§ 7. Postanowienia końcowe.

1. Regulamin Konkursu jest dostępny w siedzibie Organizatora.
2. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w Regulaminie bez podawania przyczyny.
3. W przypadku pojawienia się w trakcie Konkursu wątpliwości lub potrzeby uregulowania kwestii związanej z Konkursem i jego przebiegiem, Organizator może wydać szczegółowe wyjaśnienia dotyczące Konkursu. Zadane pytania i wyjaśnienia publikowane będą tym samym kanałem, przez który trafiły do Organizatora. W szczególnie uzasadnionych przypadkach, kiedy treść pytania Uczestników lub udzielonych wyjaśnień mogłaby ujawnić założenia przedstawionego przez Uczestników pomysłu na produkt lub usługę lub dotyczy kwestii niewpływającej na ogólne zasady Konkursu, wyjaśnienia mogą być udzielone indywidualnie w formie e-mail.
4. Z zastrzeżeniem ust. 3, niniejszy Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady Konkursu.

5. Zgłoszenie Uczestnictwa w Konkursie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych w celu realizacji Konkursu. Uczestnikom Konkursu przysługuje prawo dostępu do danych i ich poprawiania. Organizator przetwarza dane osobowe 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**), wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu, w szczególności wydania nagród w Konkursie, ogłoszenia listy Uczestników, którym przyznano nagrody w Konkursie oraz na potrzeby sprawozdawczości podatkowej i finansowej.
6. Wszelkie ewentualne zastrzeżenia, spory i wątpliwości związane z przeprowadzaniem Konkursu rozpatrywane będą przez Komisję Konkursową, a w przypadku skierowania sporu na drogę postępowania sądowego - przez sąd właściwy miejscowo dla Organizatora będącego pracodawcą Uczestnika.
7. W kwestiach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie stosuje się powszechnie obowiązujące przepisy prawa.

Załącznik nr 1

do Regulaminu konkursu

Formularz zgłoszenia:

1. Opis pomysłu

--

2. Kanwy z uwzględnieniem:

a) Profil klienta

Na podstawie trzech kategorii (zadania do zrealizowania przez osobę odczuwającą daną potrzebę, bolączki i korzyści) kanwa ta pozwala zrozumieć, kim jest klient w zaproponowanym modelu biznesowym, kreśli jego profil, będący sumą składowych:

Lp.	Zadania do zrealizowania przez użytkownika	Bolączki	Korzyści
Przykład	Wygodny transport bagażu podczas podróży	Zabranie ze sobą w podróż wielu ubrań i rzeczy osobistych	Swoboda ruchów podczas podróży, możliwość samodzielnych działań z wykorzystaniem niezajętych transportem kończyn

b) Model biznesowy

Model biznesowy jest wynikiem dopasowania profilu klienta i profilu wartości.

Kluczowi partnerzy	Propozycje wartości	Kluczowa działalność	Relacje z klientem	Segmenty klientów
	Zasoby		Kanały dystrybucji	
Struktura kosztów		Strumienie przychodów		

3. Badanie rynku i konkurencji

Weryfikacja rynku pod kątem istniejących już rozwiązań o zaproponowanym zakresie pomysłu.

4. Interesariusze projektu

5. Propozycja partnera/ów biznesowego/yh

6. Propozycja cennika rozwiązania

7. Prognoza kosztów i przychodów

Na potrzeby opracowania pomysłu oraz dla łatwości wykonywania obliczeń sugerujemy jako koszt 1 roboczogodziny pracy każdego pracownika Aplitt oraz potencjalnych konsultantów zewnętrznych wykorzystywać kwotę 100 zł.

Preferowane narzędzie – arkusz kalkulacyjny.

8. Strategia marketingowa

9. Specyfikacja rozwiązania

Ogólny zarys działania narzędzia. Mile widziane grafiki.



10. Ocena zagrożeń

Zgodnie z plikiem „Ocena zagrożeń” stanowiącym załącznik nr 4 (plik Excel).

11. Model płatności

Subskrypcja, płatność jednorazowa, inne...



12. Model obsługi klienta

Cykl życia klienta. Mile widziane grafiki.



13. Skrócona instrukcja narzędzia



Załącznik nr 2

do Regulaminu konkursu

....., dnia 2023 r.

Oświadczenie

Ja niżej podpisany zgodnie oświadczam, iż zapoznałem się z Regulaminem Konkursu „WIZJONER TRANSFORMACJI CYFROWEJ”, akceptuję warunki Regulaminu i nie wnoszę co do jego treści jakichkolwiek zastrzeżeń.

Podpis Uczestnika

Załącznik nr 3
do Regulaminu konkursu

....., dnia..... 2023 r.

Oświadczenie

Ja niżej podpisany:

- 1) zgodnie oświadczam, iż jestem wyłącznym pomysłodawcą/twórcą przesłanego w ramach konkursu „WIZJONER TRANSFORMACJI CYFROWEJ” Projektu i nie narusza on żadnych praw osób trzecich;
- 2) zobowiązuję się zachować Projekt w tajemnicy oraz nie wykonywać żadnych autorskich praw do Projektu do czasu rozstrzygnięcia Konkursu;
- 3) na wypadek przyznania zgłoszonemu przeze mnie Projektowi nagrody w Konkursie, zobowiązuję się do zawarcia z Organizatorem umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych do Projektu na warunkach wskazanych w regulaminie Konkursu.

Podpis Uczestnika