**REGULAMIN WYDARZENIA EDCAMP**

**§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Akcelerator EduLab realizuje projekt „EDUKACJA PRZYSZŁOŚCI –Akcelerator Nowych Technologii EDULAB działający w sektorze oświaty mający na celu podnoszenie kompetencji programistów przy równoczesnym dążeniu do rozwiązywania problemów społecznych”.
2. Projekt jest realizowany w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa 2014-2020, Osi priorytetowej III. Cyfrowe kompetencje społeczeństwa, Działania 3.3 „e - Pionier – wsparcie uzdolnionych programistów na rzecz rozwiązania zidentyfikowanych problemów społecznych lub gospodarczych”.
3. Celem Projektu jest wsparcie utalentowanych programistów w realizacji projektów, które dzięki wykorzystaniu nowych technologii rozwiążą Problemy zgłoszone przez Instytucje publiczne.
4. Projekt realizowany jest zgodnie z Regulaminem konkursu nr 3 „e-Pionier – wsparcie uzdolnionych programistów na rzecz rozwiązywania zidentyfikowanych problemów społecznych lub gospodarczych”, wnioskiem o dofinansowanie nr WG-POPC.03.03.00-00-0001/20-00 z dnia 2 października 2021 r., umową o powierzenie grantu w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa nr WG-POPC.03.03.00-00-0001/20-00 z dnia 23 lutego 2021 r., Regulaminem projektu „EDUKACJA PRZYSZŁOŚCI –Akcelerator Nowych Technologii EDULAB działający w sektorze oświaty mający na celu podnoszenie kompetencji programistów przy równoczesnym dążeniu do rozwiązywania problemów społecznych” oraz właściwymi przepisami prawa.
5. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą: Edcamp.
6. Terminy użyte w Regulaminie mają następujące znaczenie:

**Akcelerator EduLab –** EduLab spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie (adres: ul. Postępu 14B, 02 – 676 Warszawa), zarejestrowana w Rejestrze Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000652777, wysokość kapitału zakładowego 111.200,00 PLN, NIP: 5213759585, REGON: 366084708;

**Instytucja publiczna** – podmiot publiczny lub każdy inny podmiot, któremu podmiot publiczny powierzył lub zlecił realizację zadania publicznego w zakresie oświaty i szkolnictwa;

**Jury** – ciało kolegialne powołane przez Akcelerator EduLab w celu dokonania oceny Pomysłów opracowywanych i prezentowanych w trakcie Edcamp, składające się z 3 członków wybranych przez Akcelerator EduLab i Partnerów Wydarzenia;

**Konkurs** – konkurs organizowany w ramach Wydarzenia, na zasadach i w terminach określonych w Regulaminie;

**Mentor** – specjalista, posiadający doświadczenie w programach akceleracji startupów i nowych technologii; pracownik lub współpracownik Akceleratora EduLab;

**Partner** – podmiot wskazany w ust. 9 poniżej;

**Pomysł** – propozycja rozwiązania potencjalnego problemu społeczno – gospodarczego Instytucji publicznych, która może być rozwijana w ramach prac rozwojowych w Projekcie, a którą Uczestnik zgłasza do warsztatów i konsultacji w ramach Edcamp;

**Projekt** **EduLab** – projekt „EDUKACJA PRZYSZŁOŚCI –Akcelerator Nowych Technologii EDULAB działający w sektorze oświaty mający na celu podnoszenie kompetencji programistów przy równoczesnym dążeniu do rozwiązywania problemów społecznych”;

**Regulamin Projektu** – regulamin projektu „EDUKACJA PRZYSZŁOŚCI –Akcelerator Nowych Technologii EDULAB działający w sektorze oświaty mający na celu podnoszenie kompetencji programistów przy równoczesnym dążeniu do rozwiązywania problemów społecznych”;

**Regulamin** – niniejszy Regulamin;

**Startup** – Uczestnik lub Uczestnicy wspólnie pracujący nad i prezentujący Pomysł w ramach Edcampu;

**Uczestnik** – uczestnik Edcampu, który spełnia wymagania formalne określone dla Zespołu Interdyscyplinarnego w Regulaminie, przedstawiający Pomysł lub biorący udział w prezentacji Projektu w ramach Edcamp;

**Wydarzenie** – Edcamp organizowany przez Akcelerator EduLab we współpracy z Partnerami, na zasadach i w terminach wskazanych w Regulaminie;

**Zespół Interdyscyplinarny** – zespół, składający się do 10 osób fizycznych (także prowadzących działalność gospodarczą), posiadających w swoim gronie co najmniej jedną osobę biegłą w zakresie technologii komputerowo – informatycznych lub spółka prawa handlowego, zaangażowane bezpośrednio do prac przy wytworzeniu MVP, wyselekcjonowany i wspierany przez Akcelerator EduLab w celu rozwiązania problemu społeczno - gospodarczego.

1. Wydarzenie odbywa się w dniach 2-9 października 2021 r. w Warszawie z następującym haromonogramem:
2. część I – termin 2- 3 października 2021 – warsztaty online, mentoring indywidualny:
3. 2 października 2021 r. – warsztaty ze specjalistami z zakresu m.in.: tworzenia modeli biznesowych, tworzenia modeli finansowych, case study skalującego się Startupu, ucz się na naszych błędach - case study Startup;
4. prelekcje prowadzone przez Prelegentów w ramach obszarów tematycznych wskazanych w lit. a powyżej;
5. 3 października 2021 r. – mentoring indywidualny ze Startupami w formie sesji z Mentorami;
6. część II – termin 4-8 października 2021 – konsultacje z Mentorami:
7. część III – termin 9 października 2021 – finał Wydarzenia i Konkursu:
8. wystąpienia Uczestników przed Jury;
9. wybór zwycięzców Wydarzenia.
10. Organizatorem oraz sponsorem nagród Wydarzenia jest Akcelerator Edulab.
11. Celem Wydarzenia jest zaprezentowanie Pomysłów Uczestników w konkursie organizowanym w ramach Wydarzenia i udzielenie Uczestnikom i Startupom wsparcia monitoringowego, z zastrzeżeniem że przedmiotem Konkursu jest prezentacja przedstawiająca projekty w fazie proof of principle, rozumianej jako wczesna faza polegająca na właściwej weryfikacji Pomysłu.
12. Uczestnik przystępując do Wydarzenia zapoznaje się z treścią Regulaminu oraz zobowiązuje się do przestrzegania zasad zawartych w Regulaminie, jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Wydarzeniu.

**§ 2 ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU W WYDARZENIU**

1. Udział w Wydarzeniu i Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Uczestnikiem Wydarzenia i Konkursu może być każda osoba fizyczna, która zgłosiła swoje uczestnictwo w Wydarzeniu i Konkursie za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej www.startupacademy.pl/edcamp/ w terminie od 14 września 2021 godz. 12:00 do 1 października godz. 23:59.
3. Uczestnicy którzy nie ukończyli 18 lat w celu zakwalifikowania do udziału w Wydarzeniu i Konkursie muszą posiadać zgodę opiekuna na uczestnictwo w Wydarzeniu i Konkursie na warunkach określonych w Regulaminie.
4. Uczestnik wyraża zgodę na otrzymywanie od Organizatora korespondencji na adres e - mail podany w formularzu zgłoszeniowym, w tym na otrzymywanie drogą elektroniczną informacji handlowych w rozumieniu ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną o treści marketingowej pochodzących od Organizatora i Partnerów, a także na wykorzystywanie przez Organizatora telekomunikacyjnych urządzeń końcowych i automatycznych systemów wywołujących dla celów marketingu bezpośredniego w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 16 lipca 2014 r. Prawo telekomunikacyjne.
5. Organizator będzie przyjmować zgłoszenia zarówno indywidualne, jak i zespołowe, z zastrzeżeniem, że liczba miejsc jest ograniczona do 100 osób. Organizator zastrzega sobie prawo zwiększenia liczby Uczestników Wydarzenia i zaproszenia na Wydarzenie większej liczby Uczestników.
6. Zgłoszenie Uczestnika do konkursu jest uznane za zaakceptowane w momencie otrzymania wiadomości zwrotnej potwierdzającej zakwalifikowanie do udziału w Wydarzeniu, wysłanej przez

Organizatora na wskazany w formularzu adres e-mail Uczestnika. Organizator zastrzega sobie prawo do akceptacji zgłoszenia przez dniem 1 października 2021.

1. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Wydarzenia w przypadku braku przestrzegania Regulaminu lub/i bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
2. Organizator przewiduje i dopuszcza udział Uczestników w Wydarzeniu za pomocą wykorzystania środków komunikacji na odległość, w szczególności, gdy powyższe jest zalecane lub wymagane przez zalecenia sanitarne związane z pandemią SARS-CoV2.
3. Uczestnicy biorący udział w Konkursie zobowiązują się:
4. w trakcie Wydarzenia przestrzegać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz Regulaminu;
5. wykonywania Projektu wyłącznie samodzielnie i na podstawie pomysłu/założenia, których są wyłącznymi autorami oraz dysponują pełnymi autorskimi prawami majątkowymi do nich;
6. wykonywać Projekty nienaruszające ogólnie przyjętych norm społecznych, w szczególności nie zawierających treści rasistowskich, ksenofobicznych, erotycznych, brutalnych, bądź w jakikolwiek inny sposób naruszających przepisy prawa powszechnie obowiązującego lub/i godzących lub naruszających dobra osobiste, autorskie prawa majątkowe i osobiste, a także jakiekolwiek inne prawa własności intelektualnej osób trzecich.

**§ 3 PRZEBIEG WYDARZENIA**

1. Harmonogram Wydarzenia wskazany w § 1 ust. 7 może ulec zmianom, w szczególności ze względu na zmianę formuły Wydarzenia wyłącznie na odbywające się za pomocą wykorzystania środków komunikacji na odległość, w szczególności, gdy powyższe jest zalecane lub wymagane przez zalecenia sanitarne związane z pandemią SARS-CoV2.
2. Organizator w trakcie Wydarzenia zapewni Uczestnikom dostęp do Internetu za pomocą sieci Wi-Fi, zasilanie elektryczne, przekąski i napoje oraz wsparcie Mentorów.
3. Uczestnicy przygotują Projekty w trakcie Wydarzenia w całości samodzielnie, korzystając z własnego sprzętu. Zabrania się korzystania z wsparcia osób trzecich, niebędących Uczestnikami Wydarzenia lub Mentorami. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników.
4. Zadaniem Mentora w czasie Wydarzenia jest wsparcie Zespołów, udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania, z zastrzeżeniem że Mentorzy nie są przeznaczeni do obsługi danego Uczestnika i dzielą swój czas między wszystkich Uczestników, zgodnie z dostępnością danego Mentora i uprzednią rezerwacją dokonaną przez innych Uczestników.
5. Prezentacja Projektów stworzonych przez poszczególne Startupy, zakwalifikowane do udziału w finale, odbędzie się przed Jury 9 października 2021 r. podczas finału Wydarzenia i Konkursu.

**§ 4 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW ORAZ PRZYZNANIE NAGRÓD**

1. Wybrane Projekty zostaną ocenione przez Jury po prezentacji Projektu przed Jury w dniu 9 października 2021 r. podczas finału Wydarzenia i Konkursu.
2. Czas na prezentację Projektu przed Jury wynosi 3 minuty dla danego Uczestnika lub Startupu.
3. Projekty zostaną ocenione przez Jury na podstawie prezentacji oraz wyników prac Uczestnika w Wydarzeniu, przekazanych przez Mentorów.
4. Projekty będą oceniane m.in. na podstawie kryteriów takich jak: stopień innowacyjności, łatwość wdrożenia, potencjał biznesowy, odpowiedzialność społeczna, zaangażowanie budżetowe, przygotowanie/gotowość Uczestników/Startupu.
5. Ocena Jury ma charakter uznaniowy i ostateczny.
6. Nagrodami w Konkursie są:
7. I miejsce –udział w preakcelaracji Projektu EduLab;
8. II miejsce udział w preakceleracji Projektu Edulab.
9. II miejsce udział w preakceleracji Projektu Edulab.

**§ 5 WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA**

1. Uczestnikom muszą przysługiwać majątkowe prawa autorskie do utworów oraz do przedmiotów własności przemysłowej na których bazuje koncepcja Projektu. Organizator zastrzega sobie uprawnienie do zweryfikowania tytułu prawnego w przypadku powzięcia uzasadnionych wątpliwości w tym zakresie.
2. Wyłącznie uprawnionymi z tytułu majątkowych praw autorskie do utworów oraz do przedmiotów własności przemysłowej, jak również rezultatów prac wytworzonych w trakcie Wydarzenia i Konkursu są Uczestnicy.
3. Uczestnik w Zgłoszeniu oświadcza, iż jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Wydarzenia oraz iż te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza, iż bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Wydarzeniu jak i wykonanym przez Uczestnika Projektem.

**§ 6 POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 14 września 2021 r.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu. Zmiana wchodzi w życie w dniu opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie [www.startupacademy.com/edcamp/](http://www.startupacademy.com/edcamp/)
3. Organizator zastrzega, że zmiana daty Wydarzenia może ulec zmianie z przyczyn niezależnych od Organizatora. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wynikającej z odwołania lub zmiany daty Wydarzenia a wszelkie roszczenia z tego tytułu zostają wyłączone.
4. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator. Obowiązek informacyjny stanowi Załącznik do Regulaminu.
5. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i przeciwpożarowych obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowane jest Wydarzenie.

Wszelkie naruszenia Regulaminu, w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z udziału w Wydarzeniu.