

Regulamin pracy Jury „Hackathon FarU”

§1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin pracy Jury „Hackathon FarU” (zwany dalej „Regulaminem Jury”) określa organizację prac Jury oraz sposób oceny projektów zgłoszonych przez uczestników Hackathonu.

§2. Definicje

1. **Formularz zgłoszeniowy** – formularz udostępniony na stronie internetowej <https://faru-universities.limesurvey.net/527416?lang=pl> i składany drogą elektroniczną przez Kandydata.
2. **Hackathon** – 3-dniowe wydarzenie pt. „Hackathon FarU” trwające od 17 do 19 listopada 2023 r. W trakcie wydarzenia stworzone zostaną kilkusobowe, interdyscyplinarne Zespoły, które będą rozwijać swoje pomysły na rozwiązanie wyzwania w ramach przyjętych przez Organizatora ścieżek.
3. **Jury** – komisja złożona z przedstawicieli organizatorów Hackathonu i zaproszonych ekspertów, mająca na celu wybór zwycięzcy wydarzenia.
4. **Kandydat** – przedstawiciel społeczności akademickiej Związku Uczelni Fahrenheita lub zespół składający się z maksymalnie 5 osób z tej społeczności, który poprawnie wypełnił i wysłał Formularz zgłoszeniowy.
5. **Mentor** – osoba fizyczna współpracująca z Organizatorem, zaproszona przez niego bądź wyznaczona przez Organizatora, posiadająca specjalistyczną wiedzę, wspierająca Uczestników w rozwoju ich Pomysłów oraz zapewniająca merytoryczne wsparcie dla Uczestników.
6. **Nagroda** – nagroda lub nagrody Organizatora przyznana lub przyznane zwycięskiemu Zespołowi/Uczestnikowi w postaci nagród finansowych. Nagroda może być przeznaczona na cel dowolnie wybrany przez Zespół/Uczestnika.
7. **Organizator** – Związek Uczelni w Gdańsku im. Daniela Fahrenheita, pomysłodawca Hackathonu i koordynator merytoryczny.
8. **Realizator** - Instytut Kreowania Przedsiębiorczości Sp. z o.o. działający pod marką Startup Academy na zlecenie Organizatora, prowadzący wydarzenie oraz koordynujący organizację przedsięwzięcia.
9. **Pomysł** – pomysły na rozwiązanie wyzwania w ramach przyjętych przez Organizatora ścieżek zgłoszone przez Kandydatów, które są oceniane na podstawie kryteriów, o których mowa w par. 3, ust. 2 pkt 2.1-2.4.
10. **Spotkania mentoringowe** – spotkania przygotowujące merytorycznie do przedsięwzięć wdrożeniowych Pomysłu, opierający się na konsultacjach indywidualnych Uczestnika z Mentorem podczas Hackathonu.
11. **Ścieżka wyzwań** - określona przez Organizatora wydarzenia, która definiuje specyfikę poszukiwanych Pomysłów.
12. **Uczestnik** – Kandydat zakwalifikowany do udziału w Hackathonie po pozytywnym przejściu etapu rekrutacji.
13. **Zespół** - grupa Uczestników licząca maksymalnie do 5 osób, która została zakwalifikowana do udziału w Hackathonie.

§3. Jury

1. Na potrzeby Hackathonu Organizator powołał Jury, w skład którego wchodzi 6 ekspertów, przedstawicieli instytucji publicznych, świata nauki oraz biznesu, którzy posiadają szeroką wiedzę i doświadczenie w dziedzinie innowacji i nowych technologii.
2. Skład osobowy Jury jest jawny i ogłoszony na stronie:
<https://startupacademy.pl/hackathon-faru/>
3. Jury ze swojego grona wybiera Przewodniczącego, który kieruje pracami Jury.
4. Członek Jury może w dowolnym momencie zrezygnować z członkostwa w nim. W przypadku, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym, Jury kontynuuje prace w zmniejszonym składzie osobowym.
5. Obrady Jury są tajne.
6. Wybór Projektów następuje w wyniku:
 - 1) oceny wg. Wyznaczonych kryteriów;
 - 2) wspólnej dyskusji członków Jury nad wyborem projektów;
 - 3) głosowania, w którym każdy z członków Jury może oddać jeden głos.
7. Z oddanych ocen Jury wyliczana jest średnia poprzez zsumowanie wszystkich ocen i podzielenie przez liczbę członków Jury, którzy przydzielili punkty.
8. Członkowie Jury powinni wstrzymać się od głosowania nad Pomysłem, jeżeli oddanie głosu może zagrażać ich bezstronności i niezależności. Konieczność wstrzymania się od głosowania, członek Jury powinien zgłosić Organizatorowi niezwłocznie po ujawnieniu się okoliczności jej uzasadniających. W takim wypadku Organizator wyłącza członka Jury od głosowania i wyliczenia średniej ocen zgodnie z ust. 8.

§4. Proces selekcji

1. Jury powołane przez Organizatora dokona merytorycznej oceny projektów na podstawie prezentacji multimedialnej Uczestników prezentowanej podczas sesji podsumowującej
2. Maksymalny czas każdej prezentacji wynosi 5 minut oraz 5 minut na odpowiedzi na ewentualne pytania od Jury.
3. W ramach oceny, o której mowa w ust. 1, Jury oceni prezentacje zgodnie z następującymi kryteriami:
 - 1) innowacyjny sposób wykorzystania technologii (lub innowacyjność/atrakcyjność/kompleksowość propozycji rozwiązania na rzecz budowania ekosystemu współpracy dla ścieżki 1.) zgodnie z ideą hackathonu;
 - 2) stopień rozwiązania problemu określonego w danej Ścieżce wyzwania
 - 3) szanse rynkowej lub wdrożeniowej tj. potencjału komercjalizacji/wdrożenia, możliwości oraz ograniczeń technologicznych, finansowych, czasowych realizacji pomysłu w postaci produktu lub usługi objętych Pomysłem;

- 4) przewagi konkurencyjnej tj. zidentyfikowanej przez Uczestnika przewagi konkurencyjnej Pomysłu oraz oceny jego wartości w stosunku do istniejących rozwiązań odpowiadających na te same potrzeby lub problemy;
 - 5) jakości prezentacji tj. koncepcji i wartości merytorycznej prezentacji zgłoszonego Projektu.
4. Za stopień realizacji każdego z kryteriów Kapituła przyzna punktację według następujących skali:
 - 1) za realizację kryterium, o którym mowa w ust. 4 pkt 1 – od 0 do 5 punktów;
 - 2) za realizację kryterium, o którym mowa w ust. 4 pkt 2 – od 0 do 6 punktów;
 - 3) za realizację kryterium, o którym mowa w ust. 4 pkt 3 – od 0 do 5 punktów;
 - 4) za realizację kryterium, o którym mowa w ust. 4 pkt 4 – od 0 do 4 punktów;
 - 5) za realizację kryterium, o którym mowa w ust. 4 pkt 5 – od 0 do 3 punktów.
 5. Oceny przewidują punkty ułamkowe.
 6. Przyznanie punktacji, o której mowa w ust. 6 nie wymaga uzasadnienia.
 7. Przed dokonaniem oceny Pomysłów, Jury przeprowadzi obrady, przedmiotem których będzie sesja podsumowująca obejmująca przedstawione przez Uczestników prezentacje.
 8. W wyniku przeprowadzenia oceny, Jury wybierze najwyższej sklasyfikowane trzy Pomysły ustanawiając odpowiednio Pierwsze, Drugie i Trzecie miejsce.
 9. Ocena Jury jest ostateczna i nie przysługują od niej odwołania.
 10. Informację o wyniku oceny Uczestnicy otrzymają podczas wydarzenia.
 11. Niestawiennictwo Zespołu na sesji podsumowującej jest równoznaczne z rezygnacją z dalszego uczestnictwa w Hackathonie z pozostawieniem Pomysłu bez oceny.
 12. Decyzja Jury o pozostawieniu Pomysłu bez oceny jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
 13. Niestawiennictwo Uczestnika na sesji podsumowującej skutkuje wykluczeniem z Zespołu.

§5. Zmiany Regulaminu

1. Regulamin może ulec zmianie.
2. O zmianach Regulaminu każdy uczestnik Jury zostanie poinformowany za pośrednictwem poczty elektronicznej na wskazany adres e-mail.

§6. Postanowienia końcowe

1. Niniejszy regulamin stanowi zbiór wytycznych dotyczących pracy Jury, które zbierze się w dniu 19 listopada 2023 r. w miejscu wydarzenia.