

Digital Imagination Challenge

UPC Polska

Regulamin

PREAMBUŁA

Digital Imagination Challenge jest programem na innowacje, które będą miały realny wpływ na świat. To coś więcej niż program na najlepsze pomysły – tworzony jest ruch, który będzie wspomagał wykorzystywanie pełnego potencjału wyobraźni oraz korzystanie z potęgi technologii cyfrowej i szybkiego łącza internetowego do rozwiązywania najpoważniejszych wyzwań społecznych. Digital Imagination Challenge adresowany jest przede wszystkim do polskich startupów oraz przedsiębiorstw o ustabilizowanej już pozycji na rynku, a także osób zainteresowanych przygotowaniem i przesłaniem projektów, które mogą nieść korzyści dla polskiego społeczeństwa.

§ 1 DEFINICJE

Uczestnik: osoby prywatne i przedsiębiorcy będący osobami fizycznymi lub inne podmioty posiadające zdolność do czynności prawnych w zakresie zgłoszenia swojego projektu do programu.

Rozwiązanie: projekt zgłoszony do programu, gotowy do opracowania lub wdrożenia.

Regulamin: Uczestnik Digital Imagination Challenge akceptuje wszystkie warunki zawarte w Regulaminie.

Kalendarz Digital Imagination Challenge: opublikowany na stronie internetowej: <https://digitalimagination.pl/> Zmiany w Kalendarzu nie wpływają na zmiany w Regulaminie.

Zgłoszenie: każdy Uczestnik musi poprawnie wypełnić formularz zgłoszeniowy, który jest dostępny na stronie internetowej: <https://digitalimagination.pl/>

§ 2 ORGANIZATOR ORAZ CZAS TRWANIA DIGITAL IMAGINATION CHALLENGE

1. Organizatorem Digital Imagination Challenge jest **UPC Polska Sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie, al. Jana Pawła II 27, 00-867 Warszawa, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000273136; kapitał zakładowy 110 000 000,00 zł; NIP 526-24-61-791 (zwana dalej „**Organizatorem**” lub „**UPC**”).
2. Digital Imagination Challenge zostanie przeprowadzony w trzech etapach, zgodnie z opisem zawartym w §3 oraz zgodnie z Kalendarzem -- między **30 maja 2017** a **20 października 2017**. Organizator ma prawo przedłużyć czas trwania Digital Imagination Challenge lub odwołać go w przypadkach opisanych w §2 ust. 11.

Organizator opublikuje i rozpowszechni informacje o Digital Imagination Challenge w następujący sposób:

- a) za pośrednictwem wiadomości e-mail rozsyłanych do subskrybentów Organizatora, którzy zgodzili się na otrzymywanie informacji handlowych od Organizatora programu;
- b) za pośrednictwem profilu Organizatora na Facebooku: www.facebook.com/UPCPolska
- c) za pośrednictwem Partnerów Digital Imagination Challenge;
- d) za pośrednictwem środków masowego przekazu (prasa, Internet, radio).

§3 ZASADY UCZESTNICTWA

1. Aby wziąć udział w Digital Imagination Challenge, Uczestnicy muszą wysłać swoje Zgłoszenie, korzystając z internetowego formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie: <https://digitalimagination.pl/> w terminie określonym w Kalendarzu.
2. Uczestnikami Digital Imagination Challenge mogą być wyłącznie obywatele Polski, którzy ukończyli 18 lat. Jeżeli Uczestnik nie ukończył 18 roku życia, musi on uzyskać zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na udział w programie.
3. Aby wziąć udział w Digital Imagination Challenge, Uczestnicy muszą prawidłowo wypełnić wszystkie pola formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie <https://digitalimagination.pl/> w tym:
 - a. zaakceptować Regulamin,
 - b. podać dane osobowe/firmowe, a w szczególności:
 - i. nazwę firmy oraz pełne imię i nazwisko Uczestnika;
 - ii. adres siedziby firmy;
 - iii. pełne imię i nazwisko osoby do kontaktu;
 - iv. adres e-mail lub/i numer telefonu Uczestnika.
 - c. podać ogólny opis Rozwiązania,
 - d. potwierdzić, że dane podane w formularzu zgłoszeniowym Uczestnika są zgodne z prawdą i poprawne.
4. Ponadto, akceptując warunki Regulaminu programu, Uczestnicy potwierdzają, że:
 - a. są w posiadaniu praw autorskich (majątkowych i osobistych) do złożonego Rozwiązania;
 - b. ich Rozwiązanie nie narusza żadnych praw osób trzecich, w szczególności praw autorskich (majątkowych i osobistych) osób trzecich oraz że Rozwiązanie nie powstało w wyniku działania w ramach nieuczciwej konkurencji ze strony uczestnika Digital Imagination Challenge (tekst ujednolicony: Dz.U. 2003, Nr 153, poz. 1503, ze zm.);
 - c. wyrażają zgodę na przetwarzanie przez Organizatora ich danych osobowych na potrzeby Digital Imagination Challenge oraz na publikację pełnego imienia i nazwiska Uczestnika na stronie internetowej Organizatora, profilu Digital Imagination Challenge na Facebooku, a także w korespondencji e-mailowej;

- d. wyrażają zgodę na wykorzystanie przez Organizatora wizerunku Uczestnika na potrzeby Digital Imagination Challenge w środkach masowego przekazu bez ograniczeń terytorialnych i czasowych;
- e. wyrażają zgodę na rozpowszechnianie przez Organizatora w środkach masowego przekazu informacji o pomysłach, na którym opiera się Rozwiązanie.
5. Do formularza zgłoszeniowego musi zostać dołączony skan wydruku z Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej (CeIDG), jeżeli Uczestnik jest osobą prowadzącą działalność gospodarczą lub zeskanowany aktualny wyciąg z Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Krajowy Rejestr Sądowy, jeżeli Uczestnik jest spółką prawa handlowego.
6. Nie wypełnienie wszystkich pól formularza zgłoszeniowego lub nie załączenie wymaganych dokumentów oznacza nie dopełnienie formalnych wymogów programu Digital Imagination Challenge, co uniemożliwia udział Uczestnika w Digital Imagination Challenge.
7. Organizator Digital Imagination Challenge potwierdzi otrzymanie Formularza zgłoszeniowego poprzez e-mail wysłany na adres podany przez Uczestnika.
8. Rozwiązania zgłoszone po upływie terminu nadsyłania zgłoszeń nie zostaną rozpatrzone przez Komisję programu i nie będą brały udziału w Digital Imagination Challenge.
9. Uczestnicy mogą zgłosić więcej niż jedno Rozwiązanie, o ile projekt spełnia kryteria Zgłoszenia. Tylko jeden projekt danego Uczestnika wybrany przez Jury może zostać zakwalifikowany do kolejnego etapu programu.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do zweryfikowania, czy Uczestnik spełnia warunki niezbędne do udziału w Digital Imagination Challenge.
11. Jeżeli do udziału w Digital Imagination Challenge zgłosi się mniej niż 30 Uczestników, Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Digital Imagination Challenge lub przedłużenia czasu trwania jednego z jego etapów.
12. Uczestnikami nie mogą być poniższe osoby:
- a. osoby skazane za umyślne popełnienie przestępstwa lub przestępstwo skarbowe lub/i karne;
 - b. osoby, które naruszyły prawo o nieuczciwej konkurencji w toku prowadzenia swojej działalności gospodarczej;
 - c. osoby pracujące lub współpracujące z Organizatorem na podstawie umów cywilno-prawnych w okresie trwania Digital Imagination Challenge.

§4 ZASADY PROGRAMU

1. Digital Imagination Challenge składa się z następujących etapów:

ETAP 1: OKREŚLENIE WYZWAŃ SPOŁECZNYCH

- a. We współpracy z zaproszonymi ekspertami, zostanie określonych 6 wyzwań społecznych.

- b. Otwarte głosowanie internetowe, podczas którego internauci wybiorą 3 spośród 6 wcześniej wskazanych przez ekspertów wyzwań społecznych.

ETAP 2: GROMADZENIE POMYSŁÓW

- a. Uruchomienie platformy internetowej umożliwiającej kandydatom zgłaszanie swoich Rozwiązań i pomysłów na wybrane w głosowaniu 3 wyzwania społeczne z Etapu 1.
- b. Panel ekspertów rozpatrzy wszystkie zgłoszenia, wybierając 6 najlepszych pomysłów (zwanych dalej Finalistami), które przejdą do Etapu 3 i 4.

ETAP 3: ETAP ROZWIJANIA KONCEPCJI

- a. Finaliści będą mieli 1 miesiąc na udoskonalenie swojego pomysłu, który zaprezentują w formie pitchu podczas finału.
- b. W trakcie tego miesiąca, finaliści zostaną zaproszeni przez UPC na jednodniowy warsztat mający na celu udoskonalenie prezentacji koncepcji.
- c. Na tym etapie zorganizowane zostanie jednodniowe głosowanie internautów, podczas którego wybrany zostanie najciekawszy projekt z sześciu zakwalifikowanych do finału. Uczestnik z największą liczbą głosów otrzyma „dziką kartę” i automatycznie zakwalifikuje się do zwycięskiej trójki. O jego ostatecznym miejscu zdecydują eksperci programu podczas finału.

ETAP 4: PREZENTACJA KONCEPCJI

- a. Finaliści zaprezentują swoje pomysły podczas finału, w którym eksperci wybiorą najlepsze rozwiązania.
 - b. W Digital Imagination Challenge nagrodzone zostaną trzy projekty. Zwycięzcy otrzymają wsparcie finansowe i merytoryczne od UPC (sesje mentorskie z ekspertami i promocja w mediach partnerskich) podczas realizacji swoich pomysłów.
2. Po ukończeniu każdego z etapów, Lista Uczestników, którzy zakwalifikowali się do kolejnego etapu zostanie zamieszczona na stronie internetowej Organizatora, profilu UPC Polska na Facebooku, a także zostanie przekazana Finalistom w wiadomości e-mailowej.
 3. Na każdym z etapów Digital Imagination Challenge, Jury będzie oceniać Rozwiązania na podstawie następujących kryteriów:
 - SYNERGIA Z OKREŚLONYMI WYZWANIAM I SPOŁECZNYMI
 - WYKORZYSTANIE KOMERCYJNEJ RENTOWNOŚCI TECHNOLOGII
 - POTENCJAŁ SKALOWALNOŚCI
 4. W razie naruszenia Regulaminu przez Uczestników Digital Imagination Challenge, w szczególności Uczestników, którzy:
 - a. kopiają pracę innych Uczestników Digital Imagination Challenge,
 - b. nie spełniają wymogów Digital Imagination Challenge określonych w Regulaminie,
 - c. naruszają dobre praktyki lub prowadzą działania w zakresie nieuczciwej konkurencji,Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia takiego Uczestnika z udziału w Digital Imagination Challenge.

§ 5 NAGRODY

1. W Digital Imagination Challenge przyznane zostaną następujące nagrody:
 - I miejsce: 40 000 zł
 - Dodatkowo, sesje mentoringowe z ekspertami i promocja w mediach partnerskich
 - II miejsce: 20 000 zł
 - Dodatkowo, sesje mentoringowe z ekspertami i promocja w mediach partnerskich
 - III miejsce: 10 000 zł
 - Dodatkowo, sesje mentoringowe z ekspertami i promocja w mediach partnerskich
2. Powyższe kwoty są kwotami netto, po odprowadzeniu przez Organizatora należnych podatków do stosownych urzędów podatkowych, zgodnie z obowiązującymi przepisami podatkowymi.
3. Przekazywanie praw do nagrody osobom trzecim jest zabronione.
4. Nagroda może zostać przeznaczona wyłącznie na realizację Rozwiązania w ramach działalności gospodarczej.
5. Aby uzyskać prawo do przyznanej nagrody, Uczestnik musi podpisać z Organizatorem umowę określającą zobowiązanie Uczestnika do przeznaczenia nagrody na realizację Rozwiązania albo zwrot nagrody w wypadku przeznaczenia jej na cele inne niż realizacja Rozwiązania. Umowa określa również sposób rozliczenia wydatków pochodzących z nagrody.
6. Aby otrzymać nagrodę, należy podpisać protokół odbioru nagrody.
7. W przypadku, gdy Zwycięzca nie odbierze nagrody lub nie spełni wszystkich warunków jej odebrania, nagroda pozostaje do wyłącznej dyspozycji Organizatora.

§ 6 DANE OSOBOWE

1. Dane osobowe Uczestników Digital Imagination Challenge będą przetwarzane zgodnie z Ustawą z dn. 29 sierpnia 1997 o ochronie danych osobowych (tekst ujednolicony: Dz.U. 2002, Nr 101, poz. 926, ze zm.), na podstawie zgody wyrażonej przez Uczestników Digital Imagination Challenge w formularzu zgłoszeniowym. Dane osobowe będą przetwarzane na potrzeby Digital Imagination Challenge.
2. Administratorem danych osobowych udostępnionych przez Uczestników Digital Imagination Challenge jest Organizator.

3. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak jest ono warunkiem udziału w Digital Imagination Challenge.
4. Uczestnicy mają prawo wglądu w swoje dane osobowe i ich poprawiania.

§ 7 JURY

1. W celu zapewnienia odpowiedniej organizacji i koordynacji Digital Imagination Challenge, a w szczególności oceny, czy Zgłoszenia zostały poprawnie nadesłane oraz aby dokonać wyboru spośród zaproponowanych Rozwiązań, UPC powoła Jury.
2. Do obowiązków Jury będą należały:
 - a. ewaluacja Zgłoszeń i Rozwiązań;
 - b. podejmowanie decyzji w kwestiach budzących wątpliwości związane z Zasadami lub Regulaminem Digital Imagination Challenge;
 - c. kontaktowanie się w Uczestnikami na każdym etapie Digital Imagination Challenge w celu otrzymania dodatkowych wyjaśnień dotyczących ich Rozwiązań.
3. Jury zastrzega sobie prawo do wykluczenia z programu zgłoszeń niezgodnych z Regulaminem.
4. Decyzje Jury są ostateczne i nie podlegają odwołaniu. Jury nie ma obowiązku uzasadniać swoich decyzji.
5. Członków Jury, w tym jego Przewodniczącego, wybiera Organizator.
6. Członkowie Jury pozostaną niezmienni na wszystkich etapach Digital Imagination Challenge.
7. Przewodniczący Jury również bierze udział w głosowaniu.
8. Przewodniczący Jury będzie nadzorować obrady Jury oraz stale dbać o zgodność z Zasadami programu.
9. Przewodniczący programu Jury ma prawo wykluczyć z głosowania każdego członka Jury w razie zaistnienia konfliktu interesów. Decyzje Przewodniczącego Jury są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Przewodniczącego Jury i członków Jury bez podawania powodu.
11. Członkowie Jury nie mogą być uczestnikami Digital Imagination Challenge.

§ 8
POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Do Digital Imagination Challenge zastosowanie mają przepisy polskiego prawa, niezależnie od lokalizacji siedziby Uczestnika. Do kwestii nie uregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy polskiego Kodeksu Cywilnego, w szczególności art. 919---921.
2. Niniejszy Regulamin został sporządzony w języku polskim.
3. Niniejszy Regulamin jest jedynym dokumentem regulującym zasady Digital Imagination Challenge, o ile nie odwołują się one bezpośrednio do innych dokumentów lub źródeł informacji określających konkretne elementy Digital Imagination Challenge.

ORGANIZATOR
UPC Polska Sp. z o. o.

