



Regulamin wydarzenia - INNOVATHON

w ramach projektu pn. „*INN@SE - Innovative Social Entrepreneurship with Youth Engagement*” realizowanego przez Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie

I. Główne założenia

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą „Innovathon”.
2. Organizatorem Innovathonu jest Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie (zwany dalej „Organizatorem”).
3. Innovathon jest realizowany w ramach projektu „*INN@SE - Innovative Social Entrepreneurship with Youth Engagement*”, finansowanego przez Unię Europejską z Programu Erasmus+, Partnerstwa Strategiczne, realizowanego przez Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, w partnerstwie z: AR-TER Societa Consortile Per Azioni (Włochy), Organization for Social Innovation „ARNO” (Macedonia Północna), Desert Bloom for Training and Sustainable Development (Jordania) (zwany dalej Projektem).
4. Innovathon odbędzie się 9 listopada 2021 r., w godz. 9:00-17:00.
5. Celem Innovathonu jest wykreowanie pomysłów biznesowych w zakresie przedsiębiorczości społecznej w celu przezwyciężenia problemów społecznych i środowiskowych.
6. Uczestnicy wydarzenia w ramach zajęć warsztatowych będą pracowali nad prototypami rozwiązań, następnie je publicznie prezentowali.

II. Rekrutacja uczestników

1. Udział w Innovathonie może wziąć każda osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat i posiada pełną zdolność do czynności prawnych. Do udziału w wydarzeniu zaproszeni są:
 - młodzi ludzie (18-35 lat), w szczególności: studenci uczelni wyższych, założyciele startupów lub osoby zainteresowane założeniem przedsiębiorstwa społecznego;
 - tzw. interesariusze, w tym: organizacje pozarządowe, organizacje młodzieżowe, sieci przedsiębiorstw społecznych, władze publiczne; inkubatory; decydenci polityczni, itp.

2. Zgłoszenie następuje za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego udostępnionego przez Organizatora na stronie: <https://innose.up.krakow.pl/blog/2021/10/20/multiplier-event-in-poland/>
3. Termin zakończenia rekrutacji określony jest w formularzu rekrutacyjnym.
4. O zakwalifikowaniu do udziału w wydarzeniu decyduje kolejność zgłoszeń.
5. O ostatecznej liczbie uczestników decyduje Organizator.

III. Przebieg wydarzenia

1. Innovathon trwa łącznie 8 godzin.
2. Prace w trakcie Innovathonu będą prowadzone w zespołach 4-6 osobowych.
3. Innovathon oparty jest o metodykę otwartych innowacji (Open Innovation) i design thinking. Uczestnicy przejdą w grupach przez 4 etapy procesu: empatia, diagnoza problemu, generowanie pomysłów i prototypowanie.
4. W początkowym etapie Innovathonu Uczestnicy zapoznają się z założeniami projektu „INN@SE - Innovative Social Entrepreneurship with Youth Engagement”, dotyczącego przedsiębiorczości społecznej młodych osób oraz metodologią otwartych innowacji.
5. Następnie zespoły zostaną zaproszone do wspólnego zidentyfikowania i analizy problemu oraz wymyślenia kreatywnych rozwiązań z zastosowaniem modelu biznesowego przedsiębiorstwa społecznego.
6. Na zakończenie, podczas sesji podsumowującej, każdy z zespołów będzie miał szansę zaprezentować swoje innowacyjne rozwiązania, wykorzystując formułę elevator pitch, a jury złożone z odpowiednich interesariuszy zadecyduje o wyborze zwycięzcy pomysłów na innowacyjne przedsiębiorstwo społeczne.
7. Jury ocenia projekty biorąc pod uwagę następujące kryteria: jakość prezentacji, oryginalność zaproponowanego rozwiązania i adekwatność do zidentyfikowanego problemu, model biznesowy i możliwość skalowania rozwiązania. Z ocen poszczególnych członków jury liczona jest średnia arytmetyczna, która stanowi końcowy wynik.
8. Ponadto, ocena dokonywana jest także przez Uczestników („ocena publiczności”). Każdy Uczestnik posiada jeden głos, który może oddać na tą drużynę, która jego/jej zdaniem wykreowała najlepszy pomysł. Uczestnik nie może głosować na swoją drużynę. Zwycięża ten zespół, który uzyska najwięcej głosów.
9. Zwycięskie drużyny (w głosowaniu jury i w głosowaniu publiczności) otrzymują symboliczne nagrody.
10. Uczestnicy udzielają Organizatorowi zgody na nieodpłatne rozpowszechnienie ich wizerunku oraz wszelkich fotografii, filmów i nagrań ukazujących etapy prac nad projektami oraz projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Innovathonu, dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach www Organizatora, mediach społecznościowych oraz raportach na potrzeby Projektu.



Współfinansowany
w ramach programu
Unii Europejskiej Erasmus+