

REGULAMIN KONKURSU MIĘDZYUCZELNIANEGO NA NAJLEPSZY POMYSŁ BIZNESOWY Lublin Up!

§1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorami Konkursu są:
 - a. Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie,
 - b. Uniwersytet Medyczny w Lublinie,
 - c. Uniwersytet Przyrodniczy w Lublinie,
 - d. Politechnika Lubelska¹,
 - e. Gmina Lublin.
2. Celem Konkursu jest:
 - a. propagowanie kultury przedsiębiorczości i innowacyjności wśród osób młodych,
 - b. zidentyfikowanie wśród pomysłów przedstawionych przez uczestników konkursu projektów o największym potencjale biznesowym,
 - c. wsparcie osób młodych w komercjalizacji pomysłów biznesowych,
 - d. promocja Uniwersytetu Marii Curie- Skłodowskiej w Lublinie, Uniwersytetu Medycznego w Lublinie, Uniwersytetu Przyrodniczego w Lublinie oraz Politechniki Lubelskiej zrzeszonych w Związku Uczelni Lubelskich (ZUL) oraz Gminy Lublin jako instytucji przyjaznych budowaniu ekosystemu start-upowego i wspieraniu innowacji,
 - e. promocja marki Startup Lublin² oraz Lublina jako miasta o wysokim potencjale gospodarczym i biznesowym, co przełoży się ma na jego rozwój i wzrost atrakcyjności,
3. W czasie Konkursu zespoły projektowe będą pracować nad własnym pomysłem biznesowym przy wsparciu mentorów i ekspertów, którzy są praktykami biznesu, przedstawicielami instytucji otoczenia biznesu, czy instytucji i organizacji wspierających start-upy.
4. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
5. Pomysły biznesowe zgłaszane do Konkursu muszą wpisywać się w co najmniej jedną z inteligentnych specjalizacji Miasta Lublin określonych w Strategii Lublin 2030 tj.:
 - a. przemysł motoryzacyjny i maszynowy,
 - b. zdrowe społeczeństwo,
 - c. inteligentne sieci i ICT,
 - d. zautomatyzowane przetwórstwo spożywcze i żywność funkcjonalna,
 - e. procesy chemiczne i produkty chemii specjalistycznej,
 - f. nowoczesne usługi biznesowe,
 - g. innowacyjna logistyka.

¹ Uniwersytet Marii Curie- Skłodowskiej w Lublinie, Uniwersytet Medyczny w Lublinie, Uniwersytet Przyrodniczy w Lublinie oraz Politechnika Lubelska zrzeszone są w Związku Uczelni Lubelskich (ZUL).

² Właścicielem marki Startup Lublin jest Gmina Lublin.

§2. Adresaci konkursu

1. Adresatami Konkursu są studenci i doktoranci (w tym uczestnicy szkół doktorskich) Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, Politechniki Lubelskiej, Uniwersytetu Przyrodniczego w Lublinie, Uniwersytetu Medycznego w Lublinie, a także młodzi naukowcy³ z ww. uczelni, zrzeszeni w Zespoły Projektowe (2-5 osób)⁴.
2. Uczestnikami Konkursu mogą być ww. adresaci, którzy:
 - a. są wyłącznymi autorami pomysłu biznesowego i wspólnie posiadają do niego wszelkie prawa, w tym autorskie prawa majątkowe i osobiste, a ich wykonanie nie naruszy praw osób trzecich,
 - b. posiadają pełną zdolność do czynności prawnych.
3. Rezultaty będące przedmiotem praw własności intelektualnej lub przemysłowej oraz rezultaty niepodlegające takiej ochronie, powstałe w wyniku uczestnictwa w Konkursie, stanowią własność Członków Zespołu Projektowego zgłaszających pomysł.
4. W przypadku gdyby, w wyniku uczestnictwa w Konkursie powstał utwór w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. (t.j. Dz. U. z 2019r. poz. 1231 z późn.zm) to autorskie prawa majątkowe do tego utworu pozostają po stronie Autora.

§3. Jury konkursu

W skład Jury konkursu wejdzie co najmniej po jednym z przedstawicieli:

- a. Gminy Lublin,
- b. Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie,
- c. Politechniki Lubelskiej,
- d. Uniwersytetu Przyrodniczego w Lublinie,
- e. Uniwersytetu Medycznego w Lublinie,
- f. Otoczenia biznesowego miasta Lublin.

§4. Harmonogram konkursu

1. Ustala się następujący harmonogram Konkursu:
 - a. Nabór - 18.03 - 14.04.2024 r. (w tym ogłoszenie konkursu i działania promocyjne na uczelniach);
 - b. Ocena formalna - 15.04.2024 r. (weryfikacja zgłoszeń, wzywianie do poprawek uchybień formalnych, wnoszenie poprawek od uchybień formalnych - w ciągu dwóch dni roboczych od dnia wezwania);

³ Definicja młodego naukowca zgodnie z art. 360 ust. 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 742).

⁴ Zespoły mogą być zarówno z jednej Uczelni/grupy adresatów, jak również mogą być mieszane: pomiędzy uczelniami zrzeszonymi w ZUL, jak i grupami (studenci, doktoranci, młodzi naukowcy).

- c. Ocena merytoryczna i weryfikacja wstępnych założeń projektowych, sprawy organizacyjne - 16 - 19.04.2024 r.;
- d. Warsztaty, praca nad projektami, przygotowanie do prezentacji podczas gali - 22.04 - 07.06.2024 r.;
- e. Finał oraz ogłoszenie wyników Konkursu - 11.06.2024 r. (prezentacja Pitch Deck projektu przed Jury i potencjalnymi inwestorami, Gala finałowa).

§5. Przebieg konkursu - etapy

Konkurs będzie podzielony na następujące etapy:

1. Etap 1 - Nabór formularzy rekrutacyjnych dostępnych m.in. na stronach: Konkursu, poszczególnych Uczelni oraz Gminy Lublin.
2. Etap 2 - Ocena formalna zgłoszeń.
3. Etap 3 - Ocena merytoryczna i weryfikacja wstępnych założeń projektowych oraz wybór przez Jury maksymalnie 10 projektów, które zostaną zakwalifikowane do dalszego etapu.
4. Etap 4 - Warsztaty - zajęcia dedykowane wszystkim uczestnikom w podziale na 2 bloki tematyczne:
 - a. kompetencje lidarskie (18 h dla zespołu projektowego). Blok będzie obejmował m.in.:
 - warsztaty kompetencji lidarskich /BMC - zajęcia grupowe w trybie stacjonarnym – 10 h dydaktycznych na zespół,
 - warsztat pitchowania i tworzenia prezentacji - warsztat grupowy online – 3 h dydaktyczne na zespół,
 - mentoring - przygotowanie pitcha na Demo Day – 1 h zegarowa na zespół,
 - mentoring biznesowy (indywidualnie względem potrzeb z zakresu: rozwój biznesu, marketing i sprzedaż, technologia i rozwój produktu w branży, finanse i księgowość, prawo i zasady regulacyjne, networking i budowanie relacji, techniki prezentacyjne, etyka biznesu i zrównoważony rozwój, relacje inwestorskie, internacjonalizacja, współpraca z korporacją, rozwój osobisty) – 4 h zegarowe na zespół;
 - b. kompetencje w zakresie przedsiębiorczości (10 h dla zespołu projektowego). Blok będzie obejmował m.in.: ABC Przedsiębiorcy (formy prawne prowadzenia działalności gospodarczej, podatki, składki, zatrudnianie pracowników), prawo (rodo, nda, prawo własności intelektualnej, prawo umów) business meeting oraz ekosystem przedsiębiorczości (budowanie networku, spotkania i rozmowy z lokalnymi praktykami biznesu, lubelski (lokalny) ekosystem wspierania przedsiębiorczości (co/gdzie/kto/jak itp.)
5. Etap 5 - Praca nad projektami.
6. Etap 6 - Demo day (finał) - każdy zespół dokona prezentacji swojego pomysłu biznesowego, po której nastąpi sesja Q&A (pytań i odpowiedzi). Na podstawie prezentacji finałowej Jurorzy wybiorą maksymalnie 3 zespoły laureatów, przyznając

im odpowiednio pierwsze, drugie bądź trzecie miejsce. Jury zastrzega sobie możliwość przyznania wyróżnień i nagród specjalnych.

§6. Nagrody konkursowe

1. Zespołom będących laureatami Konkursu zostaną przyznane Vouchery o równowartości finansowej:
2. za I miejsce - w wysokości 12 000,00 złotych brutto,
3. za II miejsce - w wysokości 8 000,00 złotych brutto,
4. za III miejsce - w wysokości 5 000,00 złotych brutto.
5. Vouchery będzie można wykorzystać w terminie do 30.11.2024 r. na realizację usług okołoprojektowych dostosowanych do specyficznych potrzeb zwycięskich projektów.
6. Płatnikiem Voucherów finansowych jest Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (za I miejsce) oraz Uniwersytet Medyczny w Lublinie (za II i III miejsce).
7. Płatnik przed wydaniem Vouchera od wskazanych wartości brutto potrąci kwotę należnego zryczałtowanego podatku dochodowego od nagród w wysokości 10%, według art. 30 ust. 1 pkt. 2 ustawy z dnia 26.07.1991r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (tj. Dz. U. z 2024 r. poz. 226, 232)
8. Laureatom Konkursu będzie przysługiwać wsparcie promocyjne w kanałach komunikacji ZUL oraz Gminy Lublin.
9. Laureaci będą zobowiązani do używania przez okres 2 lat (słownie: dwóch lat) logotypu Konkursu w prezentacjach przygotowywanych na potrzeby pitch speech, rozmów z inwestorami, innych konkursów start-upowych oraz wydarzeń, podczas których będzie prezentowany pomysł biznesowy.

§7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem podpisania.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu Konkursu w trakcie jego trwania.
3. Regulamin Konkursu dostępny jest na stronach internetowych Konkursu, poszczególnych Uczelni oraz Gminy Lublin.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do nierozstrzygnięcia Konkursu oraz do nieprzyznania wszystkich nagród lub części nagród, a także do odstąpienia od realizacji Konkursu, w przypadku gdy liczba zgłoszeń będzie mniejsza niż 10.
5. Organizatorzy zastrzegają, iż nie ponoszą odpowiedzialności za nadzwyczajne, zewnętrzne, niezależne od ich woli okoliczności, uniemożliwiające przeprowadzenie Konkursu, których nie można przewidzieć ani zapobiec ich wystąpieniu, szczególnie zdarzeń o charakterze siły wyższej.

6. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zgłoszenia, które nie dotarły z przyczyn od niego niezależnych np. awarii łączy internetowych, błędów w systemie Uczestnika itp.
7. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za prawdziwość i aktualność informacji zamieszczonych w zgłoszeniu do Konkursu. W razie poświadczenia nieprawdy cały zespół projektowy zostanie zdyskwalifikowany i wydalony z udziału w Konkursie. O nałożeniu sankcji oraz dyskwalifikacji udziału w Konkursie decydują Organizatorzy. Od ich decyzji nie można się odwołać.
8. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego i inne przepisy prawa polskiego.
9. Spory odnoszące się i wynikające z Konkursu będą rozwiązywane przez sąd powszechny w Lublinie.