

REGULAMIN UCZESTNICTWA W WYDARZENIU UNI@TON: ROZWIĄZANIA KLIMATYCZNE DLA BYDGOSZCZY

5-6 grudnia 2025 r., Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady uczestnictwa w wydarzeniu Uni@ton: Rozwiązania klimatyczne dla Bydgoszczy, zwanego dalej "Projektem".
2. Organizatorem Projektu jest Stowarzyszenie Młodzi dla Kujawsko-Pomorskiego z siedzibą w Aleksandrowie Kujawskim, ul. Juliusza Słowackiego 8, 87-700 Aleksandrów Kujawski (KRS 0001007286).
3. Partnerem głównym wydarzenia i gospodarzem przestrzeni jest Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy.
4. Projekt dofinansowany ze środków Miasta Bydgoszczy.
5. Projekt odbywa się w dniach 5-6 grudnia 2025 r. na terenie partnera Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego lub Miasta Bydgoszczy.
6. Udział w wydarzeniu jest bezpłatny.
7. Projekt odbywa się w języku polskim.

§ 2. Cele i charakter wydarzenia

1. Projekt ma charakter edukacyjno-projektowy i służy wypracowaniu praktycznych rozwiązań trzech kluczowych wyzwań klimatycznych wskazanych przez Miasto Bydgoszcz:
 - a) niska retencja wód opadowych i uszczelnienie przestrzeni miejskiej,
 - b) zjawisko miejskiej wyspy ciepła,
 - c) brak włączenia danych klimatycznych w planowanie przestrzenne.
2. Wydarzenie ma na celu rozwój kompetencji społecznych, obywatelskich, projektowych, ekologicznych oraz wzmacnianie lokalnej tożsamości młodych mieszkańców Bydgoszczy.
3. Efektem pracy zespołów będą prototypy rozwiązań możliwe do dalszego dopracowania i wdrażania przez miasto lub partnerów wydarzenia.

§ 3. Uczestnicy i rejestracja

1. Uczestnikami Projektu mogą być uczniowie szkół ponadpodstawowych oraz studenci uczelni wyższych,
 - a. osoby niepełnoletnie poniżej 16 roku życia, a będące uczniami szkół ponadpodstawowych zobowiązane są o dostarczenie w formie papierowej lub elektronicznej zgody rodzica/opiekuna, dostępne z załączniku nr. 1
2. Liczba uczestników jest ograniczona i wynosi do 150 osób zgodnie z założeniami projektu zgłoszonego do Miasta Bydgoszczy.
3. Rejestracja odbywa się wyłącznie elektronicznie za pośrednictwem formularza wskazanego przez Organizatora.

4. Uczestnik jest zobowiązany do podania prawdziwych danych i zaakceptowania Regulaminu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zamknięcia rekrutacji przed czasem w przypadku osiągnięcia limitu miejsc.
6. Uczestnicy niepełnoletni muszą dostarczyć zgodę rodzica lub opiekuna na udział w wydarzeniu.

§ 4. Zespoły i zasady pracy

1. Uczestnicy pracują w interdyscyplinarnych zespołach liczących 4-6 osób.
2. Przydział do zespołów następuje na podstawie formularza rekrutacyjnego lub podczas sesji otwierającej.
3. Każdy zespół pracuje nad jednym z trzech wyzwań klimatycznych.
4. Zespoły mogą korzystać z konsultacji ekspertów i mentorów obecnych podczas wydarzenia.
5. W trakcie Projektu obowiązuje kultura współpracy, poszanowania pracy innych oraz zasada fair play.
 - a. Uczestnicy zobowiązani są do samodzielnego opracowania rozwiązań projektowych.
 - b. Niedopuszczalne jest przygotowywanie prototypów, prezentacji lub kluczowych elementów zadania przy użyciu narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji w sposób zastępujący własną pracę uczestników.
 - c. Narzędzia AI mogą być wykorzystywane wyłącznie pomocniczo, w szczególności do wyszukiwania informacji lub porządkowania materiałów, o ile nie wpływa to na samodzielność wykonania zadania.
 - d. W przypadku stwierdzenia naruszenia, zespół może zostać wyłączony z udziału w prezentacji lub jego projekt może nie zostać dopuszczony do oceny jury.

§ 5. Przebieg wydarzenia

1. Projekt trwa dwa dni tj. 5-6 grudnia, składa się z części wprowadzającej oraz części projektowej,
2. Wydarzenie obejmuje:
 - a. wystąpienia ekspertów oraz warsztat przygotowujący do pracy nad zadaniami,
 - b. pracę zespołową nad prototypami,
 - c. wsparcie mentorskie,
 - d. prezentacje finałowe, ewaluację działań.
3. Organizator zapewnia przestrzeń do pracy, niezbędne materiały, identyfikatory oraz catering zgodny z zasadami zrównoważonego rozwoju.
4. Uczestnik zobowiązuje się do aktywnego udziału w pracach zespołu i prezentacji finałowej.

§ 6. Zgłaszane rozwiązania i własność intelektualna

1. Prototypy wypracowane podczas Projektu stanowią współautorską pracę członków zespołu.
2. Uczestnicy udzielają Organizatorowi niewyłącznej, nieodpłatnej licencji na wykorzystanie rozwiązań w celach edukacyjnych, promocyjnych i sprawozdawczych wydarzenia.
3. Organizator może przekazać rozwiązania partnerom instytucjonalnym (Miasto Bydgoszcz, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego) w celu dalszego wykorzystania lub rozwijania - z zachowaniem autorstwa zespołu.

§ 7. Nagrody i wyróżnienia

1. Organizator może przyznać nagrody lub wyróżnienia dla najlepszych zespołów.
2. Zakres i forma nagród zostaną ogłoszone najpóźniej w dniu rozpoczęcia Projektu.

3. Jury ocenia rozwiązania na podstawie:

- a. Innowacyjność - zaproponowanie rozwiązania niestandardowego, świeżego i nieoczywistego, odpowiadającego na realne wyzwanie miasta, przy czym nie wymaga się tworzenia wynalazku ani przełomowej technologii;
- b. Interdyscyplinarność - wykorzystanie wiedzy i perspektyw z różnych dziedzin nauki oraz odniesienie projektu do potrzeb więcej niż jednej grupy społecznej;
- c. Uzasadnienie i argumentacja - spójne, logiczne i oparte na danych lub literaturze przedstawienie, dlaczego proponowane rozwiązanie jest zasadne i adekwatne do problemu;
- d. Realna wykonalność - możliwość praktycznego wdrożenia projektu przy użyciu standardowych zasobów dostępnych instytucjom publicznym lub społecznym;
- e. Komplementarność projektu - spójność między zdiagnozowanym problemem, założeniami, proponowanym rozwiązaniem oraz efektem końcowym;
- f. Współpraca i wykorzystanie zasobów - umiejętność pracy zespołowej, efektywne korzystanie z wiedzy ekspertów i mentorów (bez obowiązku konsultacji), otwartość na feedback i zdolność do integrowania różnych perspektyw w jednym projekcie.
- g. szczegółowe kryteria znajdują się w załączniku nr 2.

§ 8. Zasady bezpieczeństwa

1. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do regulaminów obowiązujących na terenie Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego oraz poleceń Organizatora.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione, zniszczone lub pozostawione bez nadzoru.
3. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za szkody wyrządzone z winy umyślnej lub rażącego niedbalstwa.

§ 9. Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych uczestników jest Stowarzyszenie Młodzi dla Kujawsko-Pomorskiego.
2. Dane przetwarzane są wyłącznie w celu organizacji, obsługi i udokumentowania Projektu.
3. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w wydarzeniu.
4. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych, żądania ich sprostowania i usunięcia.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn organizacyjnych.
2. Informacje o zmianach będą publikowane na stronie internetowej Organizatora lub przesyłane uczestnikom drogą elektroniczną.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzje podejmuje Organizator.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia.