

# Regulamin Programu Inkubacyjnego Inkubator Digital Dragons

Niniejszym regulaminem ustala się zasady naboru oraz udziału startupów w programie inkubacji Inkubator Digital Dragons, realizowanego przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.

## § 1. Definicje

Ilekróć w Regulaminie mowa jest o:

1. **Inkubatorze** lub **KPT** – należy przez to rozumieć Krakowski Park Technologiczny Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie (30-394), ul. Podole 60, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000058058 jako podmiot działający na rzecz rozwoju gospodarczego, w szczególności poprzez oferowanie tzw. startupom, tj. mikroprzedsiębiorcom lub małym przedsiębiorcom na wczesnym etapie rozwoju dedykowanych programów lub mechanizmów wsparcia.
2. **Aplikacji** – należy przez to rozumieć wypełniony danymi formularz zgłoszeniowy, zamieszczony na stronie Krakowskiego Parku Technologicznego wraz z przedstawieniem założeń i koncepcji rozwoju firmy w formie autorskiej prezentacji, opisu, materiału multimedialnego lub w postaci będącej połączeniem wymienionych form oraz informacji na temat potrzeb w zakresie wsparcia. Zawartość Aplikacji musi umożliwić dokonanie wyboru projektów do udziału w programie inkubacji Inkubator Digital Dragons, tzn. być kompletna i rzetelna.
3. **Aplikującym** – należy przez to rozumieć osobę fizyczną lub podmiot, który złoży Aplikację. Aplikujący, aby móc zostać zakwalifikowanym do Programu jako Beneficjent, będzie zobowiązany do spełnienia wszystkich warunków formalnych, co najmniej na dzień podpisania Umowy Uczestnictwa w programie inkubacji Inkubator Digital Dragons.
4. **Beneficjencie** – należy przez to rozumieć mikroprzedsiębiorcę lub małego przedsiębiorcę, prowadzącego działalność gospodarczą w obszarze tworzenia gier wideo na platformy mobilne i działającego na rynku nie dłużej niż 5 lat, który został zakwalifikowany do Programu Inkubacji.
5. **Projekcie** - należy przez to rozumieć projekt „Inkubator Digital Dragons” realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.

6. **Komisji Rekrutacyjnej** – należy przez to rozumieć gremium składające się z co najmniej 3 osób: przedstawicieli Krakowskiego Parku Technologicznego oraz specjalistów z branży gier wideo i otoczenia branży.
7. **Mikroprzedsiębiorcach lub Małych Przedsiębiorcach** – należy przez to rozumieć mikroprzedsiębiorcę lub małego przedsiębiorcę.  
Przez Mikroprzedsiębiorcę rozumie się przedsiębiorcę, który w co najmniej jednym z dwóch ostatnich lat obrotowych: 1) zatrudniał średniorocznie mniej niż 10 pracowników oraz 2) osiągnął roczny obrót netto ze sprzedaży towarów, wyrobów i usług oraz operacji finansowych nieprzekraczający równowartości w złotych 2 milionów euro, lub sumy aktywów jego bilansu sporządzonego na koniec jednego z tych lat nie przekroczyły równowartości w złotych 2 milionów euro.  
Przez Małego Przedsiębiorcę rozumie się przedsiębiorcę, który w co najmniej jednym z dwóch ostatnich lat obrotowych zatrudniał średniorocznie mniej niż 50 pracowników oraz osiągnął roczny obrót netto ze sprzedaży towarów, wyrobów i usług oraz operacji finansowych nieprzekraczający równowartości w złotych 10 milionów euro, lub sumy aktywów jego bilansu sporządzonego na koniec jednego z tych lat nie przekroczyły równowartości w złotych 10 milionów euro.
8. **Startup** – należy przez to rozumieć mikroprzedsiębiorcę lub małego przedsiębiorcę działającego w branży gier wideo i prowadzącego działalność gospodarczą nie dłużej niż 5 lat.
9. **Programie** – należy przez to rozumieć realizowany przez KPT program inkubacji Inkubator Digital Dragons dla startupów w branży gier w ramach dedykowany Aplikującym, trwający maksymalnie 3 miesiące, mający na celu wsparcie rozwoju firm na wczesnym etapie działalności, w tym rozwój koncepcji opracowywanych produktów – gier na platformy mobilne – poprzez udział w warsztatach dedykowanych rozwojowi biznesu na rynku gier oraz poprzez indywidualne sesje z mentorami – ekspertami z branży. Program w całości realizowany jest online.
10. **Umowie Uczestnictwa w Programie Inkubacji Inkubator Digital Dragons** – należy przez to rozumieć umowę z Inkubatorem o uczestnictwo w Programie, określającą warunki tego uczestnictwa.

## § 2. Postanowienia ogólne

1. Program Inkubacji – Inkubator Digital Dragons w ramach jest adresowany do Aplikujących projektujących gry na urządzenia mobilne.

2. Wybór Beneficjentów następuje w drodze otwartego naboru ogłoszonego przez Inkubator.
3. Ilekroć w Regulaminie mowa jest o adresie poczty elektronicznej Aplikującego/Beneficjenta, oznacza to adres e-mail służący do korespondencji pomiędzy Aplikującym/Beneficjentem a Inkubatorem wskazanym w Aplikacji.

### **§ 3. Podmioty uprawnione do ubiegania się o wsparcie w ramach Programu Inkubacji - Inkubator Digital Dragons**

1. Program Inkubacji KPT skierowany jest do podmiotów, które:
  - 1.1. spełniają definicję Aplikującego,
  - 1.2. mają zarejestrowaną działalność gospodarczą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej,
  - 1.3. posiadają wyłączne prawo do dysponowania zgłoszonym w Aplikacji innowacyjnym pomysłem biznesowym, rozwiązaniem, projektem zgłoszonym do Programu oraz uprawnienia do rozporządzania nim we własnym imieniu pełnią praw.
2. Pomoc w ramach Programu nie może zostać udzielona podmiotowi:
  - 2.1. co do którego istnieje uzasadniona wątpliwość odnośnie posiadania praw do dysponowania zgłoszonym w aplikacji innowacyjnym pomysłem biznesowym, rozwiązaniem, programem lub innym projektem zgłoszonym do programu lub są one przedmiotem sporu, zabezpieczenia lub roszczenia jakiegokolwiek podmiotu trzeciego,
  - 2.2. toczy się wobec niego postępowanie naprawcze,
  - 2.3. który nie ma możliwości przyjęcia pomocy de minimis do wysokości 20 000 zł.

### **§ 4. Procedura aplikacyjna**

1. Aplikacje do naboru mogą być składane w okresie od 2 września 2020 r. do 28 września 2020 r. (w ostatnim dniu naboru do godz. 24:00). KPT zastrzega sobie prawo do wydłużenia terminu na składanie aplikacji. Informacje w tym zakresie zostaną opublikowane na stronie Krakowskiego Parku Technologicznego oraz na profilach KPT w mediach społecznościowych do 27 września 2020 r.
2. Zgłoszenie odbywa się w formie elektronicznej poprzez wypełnienie formularza aplikacyjnego, zamieszczonego na stronie Krakowskiego Parku Technologicznego.
3. Aplikacja musi być przygotowana w języku polskim.

4. Aplikujący zobowiązany jest do złożenia oświadczeń zgodnych ze stanem faktycznym w odniesieniu do wszystkich oświadczeń wymienionych w formularzu aplikacyjnym.
5. W pierwszej kolejności złożone Aplikacje podlegają ocenie pod względem spełnienia kryteriów formalnych. W ramach tej oceny Inkubator może wezwać Aplikującego do dostarczenia dokumentów potwierdzających spełnienie kryteriów formalnych w terminie do 3 dni roboczych od dnia wysłania wezwania na adres poczty elektronicznej Aplikującego. Lista kryteriów oceny Aplikacji stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
6. Aplikacje nie spełniające kryteriów formalnych, które nie zostaną uzupełnione pomimo wezwania do uzupełnienia braków, zostaną odrzucone.
7. Uzyskanie pozytywnej oceny na etapie weryfikacji spełnienia kryteriów formalnych kwalifikuje Aplikację do dalszej oceny merytorycznej.
8. Komisja Rekrutacyjna dokona oceny formalnej aplikacji. Jeśli uzna to za niezbędne, może wezwać Aplikujących do wyjaśnień, uzupełnień bądź wskazania dokumentów poświadczających informacje zawarte w Aplikacji.
9. Komisja Rekrutacyjna na podstawie oceny merytorycznej zaprosi do udziału w tzw. selection day wybranych Aplikujących, przy czym do udziału w selection day zaproszonych zostanie 10 Aplikujących, którzy otrzymali najwyższe sumy not w kryteriach merytorycznych. Selection day będzie całonocnym wydarzeniem online, podczas którego zespoły zaprezentują swoje gry oraz pracować będą na kanwach. Zaproszenia przekazane będą z minimum 5-dniowym wyprzedzeniem. Jeśli, pomimo dwóch prób uzyskania potwierdzenia wzięcia udziału w selection day, Aplikujący tego nie uczyni, Komisja Rekrutacyjna ma prawo wykluczyć Aplikującego z procesu rekrutacji.
10. Komisja Rekrutacyjna, słuchająca pitchy na selection day, oceni je według kryteriów znanych wcześniej Aplikującym i wyłoni co najmniej 4 Aplikujących zaproszonych do udziału w Programie.
11. Warunkiem przystąpienia do Programu jest podpisanie Umowy Uczestnictwa w Programie Inkubacji – Inkubator Digital Dragons.
12. Jeśli z jakichkolwiek przyczyn Aplikujący nie zdecyduje się na podpisanie Umowy Uczestnictwa w Programie Inkubacji – Inkubator Digital Dragons lub pojawią się czynniki, które spowodują odmowę podpisania umowy przez Inkubator, Komisja Rekrutacyjna może wskazać do udziału w Programie kolejnych Aplikujących z listy.
13. Aplikującemu nie przysługują środki odwoławcze od negatywnej decyzji w sprawie zakwalifikowania do Programu.
14. Do rozpoczęcia procesu inkubacji zaproszonych zostanie maksymalnie 4 Beneficjentów.

15. Po zakończeniu naboru Inkubator zamieszcza na swojej stronie internetowej listę wybranych Beneficjentów.

### **§ 5. Beneficjenci Programu**

1. Uczestnictwo w Programie dla Beneficjentów jest bezpłatne. Bezpośrednie koszty organizacji i realizacji Programu Inkubacji oznaczane są jako pomoc de minimis.
2. Uczestnik jest zobowiązany do udziału w warsztatach online, spotkaniach, indywidualnych, w tym zdalnych, spotkaniach z mentorami/ekspertami oraz wszelkich innych wydarzeniach zgodnie z harmonogramem Programu. Beneficjent ponosi pełną odpowiedzialność za działania swoich przedstawicieli, jak i za własne działania.
3. Beneficjent wyraża zgodę na wykorzystanie znaku towarowego, oznaczenia słownego, graficznego lub słowno-graficznego Beneficjenta przez Inkubator w materiałach marketingowych lub informacyjnych związanych z Programem.
4. Zgłaszając udział w Programie Beneficjent nie naruszył, nie narusza, ani nie naruszy postanowień żadnych umów ani praw osób trzecich, w tym między innymi patentów, praw autorskich, tajemnicy przedsiębiorstwa, znaków towarowych, reklamy ani dóbr osobistych, jak również nie ujawni z naruszeniem obowiązujących przepisów prawa żadnych informacji poufnych lub zastrzeżonych dotyczących innej osoby lub podmiotu.
5. Inkubator zastrzega sobie prawo do wykluczenia w dowolnym czasie jakiegokolwiek Aplikacji, Beneficjenta lub Uczestnika, jeśli zdaniem Inkubatora naruszone zostały założenia, warunki, procesy lub zasady Programu. Decyzje Inkubatora są ostateczne.
6. Beneficjent lub Uczestnicy, których zachowania są nieetyczne, niezgodne z prawem lub mogą niekorzystnie wpłynąć na wizerunek Inkubatora lub Programu, zostaną wykluczeni z Programu według uznania Inkubatora.

### **§ 6. Obowiązki Beneficjenta**

1. Przed zawarciem Umowy Uczestnictwa w Programie Inkubacji, Inkubator może żądać dostarczenia lub uaktualnienia w wyznaczonym terminie i w formie pisemnej, dokumentów niezbędnych do zawarcia tej Umowy.
2. Niedostarczenie w wyznaczonym terminie w formie pisemnej dokumentów niezbędnych do zawarcia Umowy będzie skutkowało odmową zawarcia Umowy Uczestnictwa w Programie Inkubacji – Inkubator Digital Dragons.

3. W przypadku odmowy zawarcia Umowy, o której mowa w punkcie powyżej lub odstąpienia od podpisania Umowy, Inkubator będzie kierował zaproszenie do podpisania umowy do kolejnego Aplikującego, zgodnie z listą rezerwową.

### **§ 7. Poufność**

1. Beneficjent oraz członkowie zespołu Beneficjenta zobowiązani są do zachowania w ścisłej poufności wszelkich Informacji Poufnych (zgodnie z definicją poniżej), w posiadanie których wejdzie w trakcie uczestnictwa w Programie.
2. „Informacje Poufne” oznaczają:
  - (i) wszelkie informacje dotyczące rozwiązań innych Beneficjentów,
  - (ii) informacje w inny sposób uznane za poufne, a dotyczące Programu, które mogą zostać przekazane Uczestnikowi w trakcie trwania Programu bądź zostały lub zostaną uzyskane w inny sposób przez Uczestnika w związku z uczestnictwem w Programie, niezależnie od tego, czy przekaz następuje w formie ustnej, pisemnej czy jakiegokolwiek innej, w tym wszystkie notatki, raporty, analizy, kompilacje, prognozy, opracowania, streszczenia i inne materiały.
3. Inkubator ma prawo udostępnienia (publikacji) wszelkich treści objętych zgłoszeniem danego Beneficjenta (w tym tożsamości jego przedstawicieli, zwięzłych pisemnych opisów Beneficjenta i Projektu oraz filmu wideo) w jakimkolwiek celu związanym z realizacją Programu lub w celach promocyjnych i treści te nie będą uważane za poufne. Prawo udostępnienia treści objętych zgłoszeniem danego Beneficjenta Inkubator będzie wykonywał z zastrzeżeniem i z uwzględnieniem umów poufności (umów NDA) zawartych między Beneficjentami i podmiotami trzecimi.

### **§ 8. Własność intelektualna**

1. Przesłane Inkubatorowi rozwiązania produktowe muszą spełniać przesłankę oryginalności i indywidualności działań twórczych Aplikującego oraz nie mogą naruszać autorskich praw (w tym praw zależnych), praw własności przemysłowej (w tym praw wynalazczych) lub dóbr osobistych osób trzecich. Rozwiązania produktowe winny być wolne od wad prawnych i roszczeń osób trzecich. Aplikujący muszą być autorami swoich rozwiązań produktowych.

2. Aplikujący przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Inkubatora, a powstałych w związku ze zgłoszeniem przez niego rozwiązań produktowych.

### **§ 9. Postanowienia końcowe**

1. W przypadku zaistnienia konieczności wprowadzenia zmian w Regulaminie, Inkubator zamieszcza na stronie internetowej Krakowskiego Parku Technologicznego informację o jego zmianie, aktualną treść Regulaminu oraz termin, od którego stosuje się zmianę.
2. Inkubator zastrzega sobie możliwość anulowania naboru, w szczególności w przypadku wprowadzenia istotnych zmian w przepisach prawa mających wpływ na warunki przeprowadzenia naboru lub zdarzeń o charakterze siły wyższej. W takim przypadku Aplikującemu nie przysługuje możliwość wystąpienia z roszczeniem o odszkodowanie.
3. Materiały złożone przez Aplikującego wraz z Aplikacją stają się własnością Inkubatora i nie będą zwracane Aplikującym. Dla uniknięcia wątpliwości: nie dotyczy to prawa własności intelektualnej do produktu/pomysłu, które oczywiście nie przechodzi na Inkubator.
4. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji.