

Regulamin IV edycji Programu Inkubacyjnego Inkubator Digital Dragons

Niniejszym regulaminem ustala się zasady naboru oraz udziału startupów w programie inkubacji Inkubator Digital Dragons.

§ 1. Definicje

Ilekróć w Regulaminie mowa jest o:

1. **Inkubatorze** lub **FZ KPT** – należy przez to rozumieć Fundusz Załączkowy Krakowskiego Parku Technologicznego sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie (30-394), ul. Podole 60, wpisany do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000326895 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 Funduszu Załączkowego Krakowskiego Parku Technologicznego oraz 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 Uczestnik, będzie zobowiązany do spełnienia wszystkich warunków formalnych, co najmniej na dzień podpisania Umowy Uczestnictwa w programie inkubacji Inkubator Digital Dragons.
4. **Uczestniku** – należy przez to rozumieć osobę fizyczną, która tworzy gry na PC lub konsolę i została zakwalifikowana do Programu Inkubacji, albo mikroprzedsiębiorcę lub małego

przedsiębiorcę, który prowadzi działalność w obszarze tworzenia gier na PC lub konsolę, i działa na rynku nie dłużej niż 5 lat, oraz został zakwalifikowany do Programu Inkubacji.

5. **Osobie fizycznej** - należy przez to rozumieć każdą osobę fizyczną, która posiada zdolność do czynności prawnych.
6. **Komisji Rekrutacyjnej** – należy przez to rozumieć gremium składające się z co najmniej 4 osób: przedstawicieli Inkubatora Digital Dragons, Funduszu Załączkowego Krakowskiego Parku Technologicznego sp. z o.o. 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 FZ KPT program inkubacji Inkubator Digital Dragons dla osób fizycznych oraz mikro i małych przedsiębiorców z branży gier, trwający maksymalnie 7 miesięcy, mający na celu wsparcie rozwoju firm na wczesnym etapie działalności, w tym rozwój koncepcji opracowywanych produktów – gier na PC lub konsolę – 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 Inkubacji** – należy przez to rozumieć umowę z Inkubatorem o uczestnictwo w Programie, określającą warunki tego uczestnictwa.

§ 2. Postanowienia ogólne

1. Program Inkubacji – Inkubator Digital Dragons jest adresowany do Aplikujących projektujących gry na PC lub konsole.
2. Wybór Uczestników następuje w drodze otwartego naboru ogłoszonego przez Inkubator.
3. Ilekroć w Regulaminie mowa jest o adresie poczty elektronicznej Aplikującego/Uczestnika, oznacza to adres e-mail służący do korespondencji pomiędzy Aplikującym/Uczestnikiem a Inkubatorem wskazanym w Aplikacji.

§ 3. Podmioty uprawnione do ubiegania się o wsparcie w ramach Programu Inkubacji

1. Program Inkubacji FZ KPT skierowany jest do
 - 1.1. osób fizycznych, które:
 - 1.1.1. spełniają definicję Aplikującego,
 - 1.1.2. posiadają wyłączone prawo do dysponowania zgłoszonym w Aplikacji innowacyjnym pomysłem biznesowym, rozwiązaniem, projektem zgłoszonym do Programu oraz uprawnienia do rozporządzania nim we własnym imieniu pełnią praw,
 - 1.1.3. są zainteresowane podjęciem współpracy z inwestorem, wydawcą lub realizacji kampanii crowdfundingowej;
 - 1.2. podmiotów, które:
 - 1.2.1. spełniają definicję Aplikującego,
 - 1.2.2. mają zarejestrowaną działalność gospodarczą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej,
 - 1.2.3. posiadają wyłączone prawo do dysponowania zgłoszonym w Aplikacji innowacyjnym pomysłem biznesowym, rozwiązaniem, projektem zgłoszonym do Programu oraz uprawnienia do rozporządzania nim we własnym imieniu pełnią praw,
 - 1.2.4. są zainteresowane podjęciem współpracy z inwestorem, wydawcą lub realizacji kampanii crowdfundingowej.
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.

§ 4. Procedura aplikacyjna

1. Aplikacje do naboru mogą być składane w okresie od 1 lipca 2021 r. do 13 września 2021 r. (w ostatnim dniu naboru do godz. 24:00). FZ KPT zastrzega sobie prawo do wydłużenia terminu na składanie aplikacji. Informacje w tym zakresie zostaną opublikowane na stronach www oraz mediach społecznościowych FZ KPT, Krakowskiego Parku Technologicznego sp. z o.o. oraz Inkubatora Digital Dragons do 10 września 2021 r.
2. Zgłoszenie odbywa się w formie elektronicznej poprzez wypełnienie formularza aplikacyjnego, zamieszczonego na stronie FZ KPT oraz Krakowskiego Parku Technologicznego sp. z o.o.
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. 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. Uzyskanie pozytywnej oceny na etapie weryfikacji spełnienia kryteriów formalnych kwalifikuje Aplikację do dalszej oceny merytorycznej.
6. Komisja Rekrutacyjna na podstawie oceny merytorycznej zaprosi do udziału w tzw. Selection Day wybranych Aplikujących, przy czym zaproszonych zostanie maksymalnie 10 Aplikujących do każdego z dwóch zaplanowanych Selection Day (łącznie: do 20 Aplikujących), którzy otrzymali najwyższe sumy not w kryteriach merytorycznych. Selection Day będzie całodniowym wydarzeniem online, podczas którego zespoły zaprezentują swoje gry oraz wezmą udział w ćwiczeniach warsztatowych. Zaproszenia przekazane będą z minimum 7-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.
7. Komisja Rekrutacyjna, oceni prezentacje Aplikujących oraz ich zaangażowanie w ćwiczenia warsztatowe według kryteriów i wyłoni łącznie maksymalnie 10 Aplikujących zaproszonych do udziału w Programie. Spośród Aplikujących nie zakwalifikowanych do udziału w Programie utworzona zostanie lista rezerwowa.
8. Warunkiem przystąpienia do Programu jest podpisanie Umowy Inkubacji.

9. Szczegółowe kryteria kwalifikacji w ramach danego etapu rekrutacji zawiera załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu, stanowiący jego integralną część.
10. Jeśli z jakichkolwiek przyczyn Aplikujący nie zdecyduje się na podpisanie Umowy Inkubacyjnej lub pojawią się czynniki, które spowodują odmowę podpisania umowy przez Inkubator, Komisja Rekrutacyjna może wskazać do udziału w Programie kolejnych Aplikujących z listy rezerwowej.
11. Aplikującemu nie przysługują środki odwoławcze od negatywnej decyzji w sprawie zakwalifikowania do Programu.
12. Do rozpoczęcia Programu Inkubacji zaproszonych zostanie maksymalnie 10 Uczestników.
13. Po zakończeniu naboru Inkubator zamieszcza na swojej stronie internetowej listę wybranych Uczestników.

§ 5. Uczestnicy Programu

1. Uczestnictwo w Programie dla Uczestników jest bezpłatne.
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. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za działania swoich przedstawicieli, jak i za własne działania.
3. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie znaku towarowego, oznaczenia słownego, graficznego lub słowno-graficznego Uczestnika przez Inkubator w materiałach marketingowych lub informacyjnych związanych z Programem.
4. Zgłaszając udział w Programie Uczestnik 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, Uczestnika lub Uczestnika, jeśli zdaniem Inkubatora naruszone zostały założenia, warunki, procesy lub zasady Programu. Decyzje Inkubatora są ostateczne.
6. Uczestnik 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. Decyzje Inkubatora są ostateczne

§ 6. Obowiązki Uczestnika

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 może skierować zaproszenie do podpisania umowy do kolejnego Aplikującego, zgodnie z listą rezerwową.

§ 7. Poufność

1. Uczestnik oraz członkowie zespołu Uczestnika 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 Uczestników,
 - (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 w porozumieniu z Uczestnikiem może udostępnić (opublikować) treści objęte zgłoszeniem danego Uczestnika (w tym tożsamości jego przedstawicieli, związane pisemne opisy Uczestnika i Projektu, film wideo prezentujący grę etc.) w celach związanym z realizacją Programu lub w celach promocyjnych i treści te nie będą uważane za poufne. Prawo udostępnienia treści objętych zgłoszeniem danego Uczestnika Inkubator będzie wykonywał z zastrzeżeniem i z uwzględnieniem umów poufności (umów NDA) zawartych między Uczestnikami 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 Funduszu Załączkowego 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 z zastrzeżeniem że: nie dotyczy to prawa własności intelektualnej do produktu/pomysłu, które nie przechodzi na Inkubator.
4. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji.