

Regulamin Funduszu Innowacji  
w ramach Programu  
Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności  
pn. „Nowe Technologie Lokalnie 2016-17”  
realizowanego przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego

§ 1

Definicje

Użyte w Regulaminie określenia oznaczają:

1. Fundusz Innowacji – mechanizm finansowania utworzony w efekcie realizacji programu Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności pn. „Nowe Technologie Lokalnie 2016-17”, którego realizatorem jest Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.
2. Konkurs - konkurs grantowy, czyli postępowanie w wyniku którego wyłoniony zostanie zwycięzca, który otrzyma dotację do 50 000 zł na realizację projektu.
3. Projekt – koncepcja utworzenia nowego narzędzia opartego na innowacyjnym rozwiązaniu z obszaru technologii informacyjno-komunikacyjnych, dedykowanego organizacjom pozarządowym.
4. Innowacyjne Rozwiązanie – to technologia informacyjno-komunikacyjna o charakterze produktowym, organizacyjnym, marketingowym lub procesowym, będąca wynikiem własnej działalności badawczo-rozwojowej lub implementacji/wykorzystania istniejących rozwiązań w sposób, który umożliwi sprawniejsze realizowanie celów przez końcowych użytkowników.
5. Formularz Zgłoszeniowy – kwestionariusz elektroniczny za pomocą, którego organizacja pozarządowa i/lub programista zgłaszają swój udział w hackathonie.
6. Wniosek Projektowy – opis wypracowanego podczas hackathonu projektu, na podstawie którego komisja ekspertów podejmie decyzję o udziale w dalszych etapach konkursu.
7. Finalny Wniosek Projektowy – dokument zawierający szczegółowy opis oraz plan realizacji Projektu, zawierający m. in. planowane nakłady finansowe oraz sposób ich wykorzystania, informacje o wkładzie własnym projektodawcy, koncepcję zapewnienia trwałości Projektu oraz plan działań promocyjnych.
8. Hackathon – wydarzenie zorganizowane przez FRSI, podczas którego zespoły złożone z przedstawicieli organizacji pozarządowych i programistów stworzą i zaprezentują koncepcję Projektu, oraz wykonają działający prototyp zawierający podstawowe funkcjonalności Projektu.
9. Komisja Ekspertów - zespół powołany przez FRSI do opiniowania i wyboru Projektów na dofinansowanie.
10. Inkubacja – objęte niniejszym regulaminem prace mające na celu dopracowanie Projektu przed wprowadzenie na rynek Innowacyjnego Rozwiązania.
11. Finansowanie – przekazanie środków na podstawie i zgodnie z umową dotacji.

12. FRSI – Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego z siedzibą przy ul Kopernika 17, 00-359 Warszawa.
13. Darczyńca – Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego z siedzibą przy ul Kopernika 17, 00-359 Warszawa.
14. Zespół Programu Nowe Technologie Lokalnie – zespół powołany przez Zarząd FRSI, składający się ze współpracowników FRSI.
15. Opiekun projektu – osoba wskazana przez FRSI zapewniająca wsparcie formalno-administracyjne.
16. Projektodawca – organizacja pozarządowa zarejestrowana na terenie Polski zgłaszająca Projekt.
17. Wkład Własny Projektodawcy – środki pieniężne, rzeczowe składniki majątkowe, wartości niematerialne i prawne, które projektodawcy wnoszą jako wkład własny do Projektu.
18. Umowa Dotacji – umowa, na podstawie której zostanie dokonana wypłata środków na realizację Projektu.
19. Umowa o zachowaniu poufności – umowa określająca prawa i obowiązki Stron, a w szczególności regulująca kwestię zachowania poufności w stosunku do informacji, dokumentów, materiałów oraz danych wymienianych przez Projektodawcę i FRSI, uznanych przez obie strony za poufne.
20. Regulamin – należy przez to rozumieć niniejszy Regulamin.
21. Licencja – warunki otwartej licencji na podstawie której udostępnione zostanie Innowacyjne rozwiązanie.

## § 2

### Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa proces naboru, analizy i selekcji Projektów oraz zasady udzielania wsparcia w formie Inkubacji.
2. Liczba osób dopuszczonych do udziału w Konkursie jest ograniczona.
3. Fundusz Innowacji realizowany jest w okresie od 1 listopada 2016 roku do 30 czerwca 2017 roku.
4. Realizacja Funduszu składa się z następujących etapów:
  - a. Rekrutacji przedstawicieli NGO i Programistów na wydarzenie (Hackathon) za pomocą formularza zgłoszeniowego:
    - i. analizy i selekcji zgłoszeń,
    - ii. kwalifikacja do udziału w Hackathonie.
  - b. Uczestnictwa w Hackathonie:
    - i. Stworzenia zespołu projektowego (NGO + Programista),
    - ii. Wykonania prototypu narzędzia,

- iii. Prezentacji koncepcji Projektu i prototypu Innowacyjnego Rozwiązania przed Komisją Ekspertów,
    - iv. Oceny i wyboru projektu, który otrzyma dofinansowanie po pozytywnym przejściu Inkubacji.
  - c. Inkubacji Projektu, w tym:
    - i. rozwoju Projektów,
    - ii. wsparcia doradczego,
    - iii. Stworzenie Finalnej Aplikacji Projektowej.
  - d. Finansowania, w tym:
    - i. przekazanie dotacji na realizację Projektu,
    - ii. nadzór merytoryczny nad realizacją Projektu.
- 5. Zgłoszony Projekt nie może naruszać autorskich praw majątkowych ani osobistych, praw własności przemysłowej lub innych praw lub dóbr osobistych osób trzecich. Zgłoszone Projekty powinny być wolne od wad prawnych i roszczeń osób trzecich. Projektodawca zobowiązuje się zwolnić FRSI z wszelkiej odpowiedzialności z tytułu ewentualnych roszczeń osób trzecich powstałych w związku z wykorzystaniem przesłanego FRSI Projektu.
- 6. Przesłanie Formularza Zgłoszeniowego do FRSI oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
- 7. Na każdym etapie oceny Projektu, FRSI może wymagać przedstawienia przez Projektodawcę dodatkowych informacji i wyjaśnień.

### § 3

#### Zgłoszenie do udziału w Konkursie

1. W celu wzięcia udziału w Konkursie konieczne jest przesłanie prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego zamieszczonego na stronie [www.sektor3-0.pl/fundusz](http://www.sektor3-0.pl/fundusz).
2. O udział w Hackathonie mogą ubiegać się:
  - a. organizacje pozarządowe;
  - b. zespoły organizacji pozarządowych i Programistów. W ramach tej współpracy organizacja odpowiedzialna będzie za koordynację i prowadzenie Projektu realizowanego w ramach przekazanej jej dotacji. Programista będący członkiem zespołu może być wykonawcą lub współwykonawcą Innowacyjnego Rozwiązania. Programista będzie także sprawować nadzór nad poprawnym funkcjonowaniem proponowanego rozwiązania od strony technicznej.
  - c. Programiści, którzy podczas Hackathonu nawiążą współpracę z organizacją pozarządową. Warunki współpracy Programisty i organizacji pozarządowej szczegółowo opisano w powyższym punkcie.
3. Zgłoszenia zostaną zweryfikowane przez Zespół Programu Nowe Technologie Lokalnie, który dokona wyboru uczestników Hackathonu.

4. Projekt musi być zgodny z obszarem działania organizacji, która go zgłasza, lub która pełni rolę koordynatora w zespole z Programistą.

5. Projekt powinien dotyczyć następujących tematów:

a. Wymiana wiedzy, doświadczeń i dobrych praktyk

Narzędzie mające na celu ułatwienie organizacjom przekazywania wiedzy i zasobów zarówno wewnątrz zespołu jak i dzielenia się nimi z innymi organizacjami i otoczeniem zewnętrznym.

Przykładowe zakresy funkcjonalności:

- i. bank wiedzy, baza materiałów / zasobów / kursów / testów / kontaktów, itd.,
- ii. platforma do współpracy między organizacjami, wymiana zasobów, informacji i kontaktów, wymiana doświadczeń w konkretnych obszarach, świadczenie konkretnych usług,
- iii. Materiały fotograficzne, audio i video na otwartych licencjach, kompendium informacji.

b. Obsługa wydarzeń (przygotowanie eventu / aktywności w trakcie eventu)

Narzędzie mające na celu ułatwienie organizacjom zarządzanie relacjami z uczestnikami oraz usprawnienie organizacji i realizacji wydarzeń.

Przykładowe zakresy funkcjonalności:

- i. rejestracja na wydarzenie, analiza danych, usprawnienia do obsługi recepcji eventowej (np. skaner kodów), komunikacja z uczestnikami, zbieranie opinii,
- ii. aplikacja do wykorzystania podczas eventu- komunikaty, angażowanie uczestników, możliwość przeprowadzenia głosowania, śledzenie aktywności uczestnika podczas eventu- dopasowanie na tej podstawie innych elementów, wsparcie w debatach- pytania do prowadzącego poprzez aplikację, itp.,
- iii. narzędzia techniczne / moduły związane z obsługą eventu, np. integrację z czytnikami kodów kreskowych, integrację z innymi portalami itp.

c. Zarządzanie danymi w organizacji

Narzędzie służące do porządkowania, przetwarzania i analizowania wszelkiego rodzaju danych, na których pracują organizacje (proste rozwiązanie dla małych organizacji, alternatywa dla zaawansowanych systemów CRM, które nie nadają się do wdrażania na małą skalę)

Przykładowe zakresy funkcjonalności:

- i. zbieranie i porządkowanie kontaktów / wpłat / informacji o projektach, partnerach, beneficjentach,
- ii. analiza, statystyka i wizualizacja danych organizacji, narzędzia ułatwiające analizę działań i wdrażanie usprawnień,
- iii. zarządzanie i kontakt z wolontariuszami,
- iv. podstawowa obsługa finansów (system księgowy).

6. Odrzucone zostaną zgłoszenia, które:
  - a. nie spełniają postanowień Regulaminu,
  - b. zawiera braki formalne nie usunięte w terminie,
  - c. nie mają uprawdopodobnionych szans na osiągnięcie sukcesu rynkowego.
7. Po pozytywnej weryfikacji projektu, Projektodawcy przydzielony zostanie Opiekun Projektu

#### § 4

##### Warunki udziału w Hackathonie

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnicy podczas Hackathonu tworzą prototypy rozwiązań technologicznych dedykowanych polskiemu sektorowi nonprofit. Efektem prac powstałych w ramach projektu mogą być:
  - a. aplikacja mobilna,
  - b. aplikacja webowa,
  - c. gra komputerowa,
  - d. gra na urządzenia mobilne,
  - e. strona internetowa,
  - f. narzędzie do wizualizacji,
  - g. inne technologiczne narzędzia i aplikacje.
3. Technologia wykonania Projektu jest dowolna. Warunkiem wzięcia udziału w klasyfikacji konkursowej jest jednak korzystanie z otwartego oprogramowania w powszechnie znanych i dostępnych i językach programowania.
4. Prace w trakcie Hackathonu będą prowadzone w zespołach od 4 do 8 osób.
5. Osoby zgłaszające się do udziału w Hackathonie otrzymają wzór zgody na utrwalanie i wykorzystanie ich wizerunku oraz głosu w materiałach foto, video i audio w celach promocyjnych Funduszu Innowacji.

#### § 5

##### Analiza, ocena i wybór Projektów

1. Celem analizy i oceny Projektów jest wybór takich projektów technologicznych, które dają największe szanse na wsparcie sektora organizacji pozarządowych w Polsce.
2. Podczas analizy będą brane pod uwagę następujące kryteria formalne:
  - a. Projekt musi być dedykowane organizacjom pozarządowym i musi uwzględniać ich specyfikę funkcjonowania,
  - b. Innowacyjne Rozwiązanie powinno być w wersji podstawowej bezpłatne dla organizacji pozarządowych albo w pełnej wersji udostępnione organizacjom bezpłatnie na okres jednego roku,
  - c. Proponowane rozwiązanie musi funkcjonować przez okres minimum 24 miesięcy,

- d. Projekt powinien zawierać ogólny plan marketingowy na pierwszy rok funkcjonowania proponowanego rozwiązania,
  - e. Projekt powinien zawierać ogólny model biznesowy, uwzględniający zarówno okres wymaganych 24 miesięcy, jak i kolejnych okresów przewidywanego funkcjonowania Projektu,
  - f. Projekt powinien zawierać sprecyzowany wskaźnik ilościowy określony przez Projektodawcę, odnoszący się do planowanej skali wdrożenia rozwiązania, np.: z narzędzia będzie mogło skorzystać 200 organizacji w ciągu roku.
2. Podczas analizy będą brane pod uwagę następujące kryteria merytoryczne:
    - a. skala wdrożenia - Innowacyjne Rozwiązanie powinno przynieść jak największą korzyść organizacjom pozarządowym, zarówno pod kątem realnego wzmocnienia pojedynczej organizacji, jak i tego, aby mogło one być wykorzystane przez jak największą ilość organizacji w Polsce,
    - b. model biznesowy,
    - c. plan marketingowy.
  3. Odrzucenie Projektu jest możliwe na każdym etapie a zwłaszcza w przypadku:
    - a. wydania negatywnej opinii przez członków Zespołu Projektu Nowe Technologie Lokalnie na etapie i wstępnej analizy,
    - b. podjęcia decyzji o odrzuceniu Projektu przez Komisję Ekspertów,
    - c. braku współdziałania Projektodawcy lub jego pisemnej rezygnacji z udziału w Projekcie, przy czym taka rezygnacja może zostać zgłoszona przed podpisaniem umowy dotacji.
  4. Decyzja o odrzuceniu Projektu ma charakter ostateczny i nie przysługuje od niej odwołanie.
  5. Wybór Projektów do dofinansowania zostanie dokonany podczas Hackathonu. Na podstawie prezentacji przygotowanych przez zespoły projektowe oraz stworzonych prototypów Komisja Ekspertów wybierze projekty, które po spełnieniu wymagań formalnych (ukończenie Inkubacji i przygotowanie Finalnej Wniosku Projektowego) otrzymają dofinansowanie w wysokości do 50 000 zł.

## §6

### Inkubacja

1. W etapie Inkubacji wezmą udział tylko Projekty wybrane przez Komisję Ekspertów podczas Hackathonu.
2. W ramach Inkubacji Projekt poddany zostanie analizie merytorycznej oraz technologicznej, w tym zwłaszcza w zakresie możliwości i opłacalności jego wdrożenia do produkcji i/lub świadczenia usługi. Zastosowane zostaną między innymi następujące formy analizy:
  - a. audyt technologiczny,
  - b. analiza rynku podobnych produktów lub usług,

c. analiza finansowa.

3. Projektodawcy będą mieli szansę na indywidualne doradztwo, którego celem jest doprecyzowanie i optymalizacja koncepcji produktu.
4. Projektodawcy może być udzielone wsparcie merytoryczne w formie doradztwa i informacji z zakresu przygotowania strategii rozwoju Projektu, budowy strategii marketingowej oferowanych produktów i usług; opracowania planu wdrożenia produkcji/usług; aspektów podatkowo – finansowych, aspektów prawnych i innych.
5. Rezultatem Inkubacji będzie szczegółowo przygotowany Finalny Wniosek Projektowy.

## § 7

### Wybór i finansowanie

1. Po zakończeniu Inkubacji Projektodawca przygotowuje Finalny Wniosek Projektowy.
2. Finalny Wniosek Projektowy zostanie poddany weryfikacji Komisji Ekspertów, w celu sprawdzenia, czy projekt został odpowiednio dopracowany podczas Inkubacji i czy uwzględnione zostały zgłaszane do Projektu uwagi.
3. Projekty, których Finalne aplikacje projektowe otrzymają pozytywną ocenę podczas weryfikacji otrzymają dofinansowanie w formie dotacji w kwocie do 50 000 PLN netto.
4. Dotowanym może być tylko organizacja pozarządowa.
5. Wypłata środków nastąpi po podpisaniu umowy dotacji i na zasadach w niej określonych.

## § 8

### Licencja

Wynik działania Projektu zostanie udostępniony na licencji CC- BY Uznanie autorstwa 3.0 Polska, chyba że:

- A. licencja zależna (wykorzystanych komponentów) nie zezwala na zmianę licencji produktu końcowego powstałego przy jego wykorzystaniu.
- B. udostępnienie wyników nie jest możliwe z powodów logicznych bądź technicznych.

## § 9

### Postanowienia końcowe

1. Ilekroć w Regulaminie jest mowa o terminach wyrażonych w dniach należy je liczyć w dniach kalendarzowych.

2. Ilekroć Regulamin nie określa terminów na dokonanie czynności Projektodawca zobowiązany jest przestrzegać terminów wyznaczonych przez FRSI.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzje podejmuje FRSI. Wątpliwości dotyczące postanowień Regulaminu wyjaśnia FRSI.
4. Regulamin obowiązuje od dnia opublikowania na stronach internetowych:
  - a. [technologielokalnie.pl](http://technologielokalnie.pl)
  - b. [technologie.ngo.pl](http://technologie.ngo.pl)
  - c. [sektor3-0.pl/fundusz](http://sektor3-0.pl/fundusz)
5. Regulamin jest dostępny do wglądu w siedzibie FRSI.
6. FRSI zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu w uzasadnionych przypadkach, z zastrzeżeniem, że zmiany nie mogą pozbawić Projektodawcy ich praw nabytych na podstawie Regulaminu.
7. Ewentualne zmiany będą dokonywane w formie aneksów do Regulaminu, oznaczonych datą, publikowanych na stronach internetowych wskazanych w treści ust. 5.
8. Regulamin Konkursu w zmienionej formie obowiązuje od daty oznaczonej w treści, jednak nie wcześniej niż od daty jego publikacji.
9. Wszelkie pytania i wątpliwości związane z przebiegiem lub wynikami poszczególnych etapów Funduszu Innowacji, prosimy kierować do Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, na adres e-mail: [fundusz@frsi.org.pl](mailto:fundusz@frsi.org.pl) z dopiskiem: Fundusz Innowacji. Odpowiedź zostanie udzielona i wysłana przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego w terminie do 7 dni roboczych dni od dnia otrzymania pytania lub zgłoszenia wątpliwości.
10. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdują powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w szczególności zaś odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz ustawy.