

REGULAMIN IDEATHONU DIALOGU SPOŁECZNEGO 2026

§1. Organizator

1. Organizatorem Ideathonu Dialogu Społecznego 2026, zwanego dalej „Ideathonem”, jest **Miasto Kielce, za pośrednictwem Urban Lab Kielce**.
2. Ideathon realizowany jest we współpracy z partnerami instytucjonalnymi, społecznymi, akademickimi i biznesowymi wspierającymi organizację wydarzenia oraz pracę uczestników.
3. Informacja o współorganizatorach i partnerach Ideathonu zostanie opublikowana w oficjalnych kanałach komunikacyjnych wydarzenia.
4. Wydarzenie finansowane jest w ramach projektu „**Urban Lab Kielce – Miasto dla Młodych**” ze środków Unii Europejskiej, Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego (PTFE 2021–2027) w wysokości 79,71% oraz ze środków budżetu państwa w wysokości 20,29%.

§2. Definicje

1. **Ideathon** - trzydniowe wydarzenie o charakterze konkursowym, podczas którego zespoły młodych osób opracowują projekty społeczne odpowiadające na wskazane przez Organizatora wyzwanie dotyczące młodych mieszkańców Kielc.
2. **Uczestnik** - osoba w wieku **15–26 lat**, mieszkająca, ucząca się lub studiująca w Kielcach.
3. **Zespół** - grupa składająca się z **3-5 Uczestników**, wspólnie pracujących nad jednym projektem konkursowym.
4. **Projekt** - opracowana przez Zespół koncepcja działania społecznego odpowiadającego na wyzwanie Ideathonu, możliwa do wdrożenia na terenie Kielc.
5. **Jury** - komisja powołana przez Organizatora, odpowiedzialna za ocenę projektów konkursowych i wyłonienie zwycięskich Zespołów.
6. **Mentor** - osoba wspierająca Zespół w procesie tworzenia projektu, w szczególności w zakresie diagnozy problemu, planowania działań, określania rezultatów, harmonogramu i budżetu.
7. **Ekspert** - osoba posiadająca wiedzę lub doświadczenie w określonym obszarze, dostępna dla Zespołów w ramach konsultacji tematycznych.
8. **Inkubacja** - proces dalszego rozwijania wybranych projektów po zakończeniu Ideathonu, mający przygotować je do możliwego wdrożenia.

§3. Temat i cele Ideathonu

1. Głównym wyzwaniem Ideathonu Dialogu Społecznego 2026 jest problem:
„Wśród młodych mieszkańców Kielc występuje niskie poczucie sprawczości i realnego wpływu na procesy decyzyjne miasta.”
2. Celem Ideathonu jest wypracowanie przez młodych ludzi **konkretnych i możliwych do wdrożenia rozwiązań**, które mogą zwiększyć poczucie sprawczości młodych mieszkańców Kielc oraz stworzyć im realne możliwości wpływania na sprawy miasta.
3. Celami Ideathonu są również:

- a) zwiększenie zaangażowania młodych mieszkańców w życie społeczne Kielc;
- b) rozwijanie kompetencji związanych z partycypacją społeczną, pracą projektową, współpracą i komunikacją;
- c) tworzenie nowych form dialogu pomiędzy młodymi mieszkańcami a Miastem, instytucjami, organizacjami społecznymi, uczelniami i biznesem;
- d) wzmacnianie przekonania młodych osób, że ich pomysły, opinie i działania mogą prowadzić do realnych zmian;
- e) wypracowanie projektów, które będą mogły być rozwijane i wdrażane po zakończeniu Ideathonu.

§4. Termin i miejsce

1. Ideathon odbędzie się w dniach **3-5 listopada 2026 r.**
2. Miejscem wydarzenia są przestrzenie **Politechniki Świętokrzyskiej w Kielcach.**

§5. Uczestnicy i rekrutacja

1. W Ideathonie mogą uczestniczyć osoby w wieku **15-26 lat**, które mieszkają, uczą się lub studiują w Kielcach.
2. Udział w Ideathonie jest dobrowolny i bezpłatny.
3. Rekrutacja prowadzona jest poprzez formularz zgłoszeniowy online.
4. Możliwe są dwie formy zgłoszenia:
 - a) **zgłoszenie zespołowe** - wspólne zgłoszenie Zespołu liczącego od 3 do 5 osób;
 - b) **zgłoszenie indywidualne** - zgłoszenie pojedynczej osoby, która może zostać połączona przez Organizatora z innymi osobami zgłoszonymi indywidualnie.
5. W przypadku większej liczby zgłoszeń niż dostępnych miejsc Organizator dokona kwalifikacji na podstawie informacji zawartych w formularzach zgłoszeniowych oraz kryteriów podanych w formularzu rekrutacyjnym.
6. Informacja o zakwalifikowaniu do Ideathonu zostanie przekazana Uczestnikom drogą elektroniczną.
7. Osoby niepełnoletnie zobowiązane są do dostarczenia wymaganej zgody rodzica lub opiekuna prawnego przed rozpoczęciem udziału w wydarzeniu.

§6. Prawa i obowiązki Uczestników

1. Uczestnicy mają prawo do udziału w programie Ideathonu, korzystania ze wsparcia Mentorów i Ekspertów oraz korzystania z udostępnionej infrastruktury i materiałów.
2. Uczestnicy zobowiązani są do aktywnego udziału w pracy swojego Zespołu oraz przestrzegania harmonogramu i zasad organizacyjnych wydarzenia.
3. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa, wzajemnego szacunku, równego traktowania i fair play.
4. Niedopuszczalne są zachowania naruszające godność innych osób, w szczególności przemoc, dyskryminacja, nękanie lub celowe utrudnianie pracy innych Zespołów.
5. Uczestnicy zobowiązani są do samodzielnego przygotowania projektu konkursowego przy dopuszczalnym wsparciu Mentorów i Ekspertów.

§7. Zadanie konkursowe

1. Zadaniem każdego Zespołu jest opracowanie **projektu społecznego możliwego do wdrożenia w Kielcach**, odpowiadającego na główne wyzwanie Ideathonu.
2. Projekt powinien odpowiadać na pytanie:
Jak zwiększyć poczucie sprawczości młodych mieszkańców Kielc i stworzyć im realne możliwości wpływania na procesy decyzyjne miasta?
3. Projekt powinien prowadzić nie tylko do zwiększenia wiedzy młodych ludzi na temat możliwości angażowania się w życie miasta, ale przede wszystkim tworzyć **realny mechanizm uczestnictwa, dialogu, współdecydowania, zgłaszania pomysłów lub wpływania na działania dotyczące młodych mieszkańców Kielc**.
4. Zespół samodzielnie określa szczegółową grupę odbiorców swojego projektu w ramach szeroko rozumianej społeczności młodych mieszkańców Kielc.
5. Projekt powinien:
 - a) odpowiadać na zdiagnozowany problem lub potrzebę;
 - b) posiadać jasno określony cel i grupę docelową;
 - c) przedstawiać konkretne działania prowadzące do zwiększenia sprawczości młodych;
 - d) zakładać możliwość realnego wdrożenia w Kielcach;
 - e) określać potencjalnych partnerów;
 - f) wskazywać mierzalne rezultaty i sposób sprawdzenia skuteczności projektu;
 - g) uwzględniać dostępność i równe możliwości udziału;
 - h) zawierać harmonogram i budżet.
 - i) być możliwy do realizacji w okresie **10-14 miesięcy**;
 - j) mieścić się w maksymalnym budżecie **100 000 zł**;
 - k) wykorzystywać zarówno działania bezpośrednie/offline, jak i narzędzia komunikacyjne lub działania online.

§8. Etap przygotowawczy

1. Przed rozpoczęciem Ideathonu Organizator przeprowadzi **tydzień przygotowawczy** dla zakwalifikowanych Uczestników, którego celem będzie przygotowanie ich do udziału w wydarzeniu oraz pracy nad zadaniem konkursowym.
2. Tydzień przygotowawczy może obejmować w szczególności:
 - a) przedstawienie wyzwania konkursowego i zasad Ideathonu;
 - b) przekazanie podstawowej wiedzy dotyczącej partycypacji społecznej, dialogu społecznego i procesów decyzyjnych miasta;
 - c) wprowadzenie do pracy metodą projektową;
 - d) materiały dotyczące tworzenia harmonogramu i budżetu projektu;
 - e) zasady współpracy w Zespole;
 - f) połączenie osób zgłoszonych indywidualnie w Zespoły;
 - g) spotkania organizacyjne oraz sesje pytań i odpowiedzi.
3. Dodatkowym elementem etapu przygotowawczego będzie **szkolenie wyjazdowe dla chętnych Uczestników**, którego celem będzie pogłębienie wiedzy

i kompetencji przydatnych podczas Ideathonu, integracja uczestników oraz przygotowanie do pracy zespołowej i projektowej.

4. Udział w szkoleniu wyjazdowym będzie **dobrowolny i nie będzie warunkiem udziału w Ideathonie**.
5. Szczegółowy program tygodnia przygotowawczego oraz informacje dotyczące szkolenia wyjazdowego, w tym termin, miejsce i zasady udziału, zostaną przekazane zakwalifikowanym Uczestnikom przed ich rozpoczęciem.

§9. Przebieg wydarzenia

1. 3 listopada 2026 r. - otwarcie Ideathonu

- a) rejestracja Uczestników;
- b) oficjalne otwarcie wydarzenia;
- c) prezentacja efektów poprzedniej edycji oraz projektu „In Progress”;
- d) przedstawienie wyzwania konkursowego i zasad Ideathonu;
- e) „Podwieczorek z biznesem” - spotkanie networkingowe Uczestników z przedstawicielami biznesu, partnerami i zaproszonymi gośćmi.

2. 4 listopada 2026 r. - praca projektowa

- a) praca Zespołów nad projektami konkursowymi;
- b) konsultacje z Mentorami, Ekspertami i przedstawicielami biznesu;
- c) realizacja checkpointów kontrolnych;
- d) przerwy kawowe i obiadowe.

3. 5 listopada 2026 r. - finał Ideathonu

- a) ostatnie przygotowania Zespołów i konsultacje;
- b) prezentacje projektów;
- c) obrady Jury;
- d) wydarzenia towarzyszące i warsztaty;
- e) gala finałowa z ogłoszeniem wyników, wręczeniem nagród i oficjalnym zakończeniem wydarzenia.

§10. Mentorzy i Eksperci

1. Zespoły podczas pracy projektowej korzystają ze wsparcia Mentorów.
2. Zadaniem Mentorów jest wspieranie procesu pracy Zespołu, zadawanie pytań pomocniczych, wskazywanie niespójności oraz pomoc w uporządkowaniu projektu.
3. Mentor nie może przygotować projektu za Zespół ani podejmować za niego decyzji dotyczących rozwiązania konkursowego.
4. Uczestnicy mogą korzystać również z konsultacji Ekspertów posiadających wiedzę m.in. w zakresie:
 - a) partycypacji społecznej i dialogu społecznego;
 - b) polityki młodzieżowej;
 - c) działania samorządu i procesów decyzyjnych;
 - d) komunikacji z młodzieżą;
 - e) realizacji projektów społecznych;
 - f) biznesu i budowania partnerstw;
 - g) budżetowania i zarządzania projektem.

§11. Jury i ocena projektów

1. Projekty ocenia Jury powołane przez Organizatora.
2. Wszystkie projekty oceniane są według jednakowych kryteriów.
3. Podstawowymi kryteriami oceny są:
 - a) **zgodność projektu z wyzwaniem Ideathonu i trafność diagnozy problemu;**
 - b) **potencjał projektu do zwiększenia sprawczości młodych mieszkańców Kielc i ich realnego udziału w procesach decyzyjnych;**
 - c) realność i możliwość wdrożenia projektu;
 - d) innowacyjność i atrakcyjność proponowanego rozwiązania dla młodych ludzi;
 - e) dostępność i możliwość zaangażowania różnych grup młodych mieszkańców;
 - f) spójność projektu, harmonogramu, partnerstw i budżetu;
 - g) jakość prezentacji projektu.
4. Szczegółowa karta punktowa Jury zostanie ustalona przez Organizatora przed rozpoczęciem Ideathonu i będzie jednakowa dla wszystkich Zespołów.
5. Jury może zadawać Zespołom pytania dotyczące przedstawionych projektów.
6. Decyzje Jury są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.

§12. Prezentacje projektów

1. Każdy Zespół prezentuje swój projekt podczas finałowego etapu Ideathonu.
2. Na prezentację Zespół otrzymuje maksymalnie **5 minut**.
3. Organizator może przewidzieć dodatkowy czas na krótkie pytanie Jury.
4. Kolejność prezentacji ustala Organizator.

§13. Nagrody

1. Organizator przewiduje przyznanie nagród dla najlepszych projektów wyłonionych przez Jury.
2. **I miejsce – 7 000 zł**
II miejsce – 5000 zł
III miejsce – 3 000 zł
3. Organizator może przyznać również **Nagrodę Publiczności**, wyróżnienia specjalne lub nagrody ufundowane przez partnerów Ideathonu.
4. Warunki wypłaty nagród, w tym kwestie podatkowe, zostaną określone zgodnie z obowiązującymi przepisami.

§14. Inkubacja i dalsze wdrażanie projektów

1. Wybrane projekty mogą zostać objęte procesem inkubacji prowadzonym lub koordynowanym przez Urban Lab Kielce.
2. Inkubacja może obejmować w szczególności:
 - a) dopracowanie projektu;
 - b) wsparcie merytoryczne i organizacyjne;
 - c) dopracowanie budżetu i harmonogramu;
 - d) nawiązywanie partnerstw;
 - e) przygotowanie pilotażu lub wdrożenia projektu.
3. Szczegółowe warunki realizacji i finansowania projektów po zakończeniu Ideathonu zostaną ustalone odrębnie z wybranymi Zespołami.
4. Uzyskanie nagrody w Ideathonie nie oznacza automatycznego zobowiązania Miasta Kielce do realizacji projektu w dokładnie takim kształcie, w jakim został

przedstawiony podczas wydarzenia. Projekt może wymagać dalszego dopracowania, dostosowania do możliwości organizacyjnych, finansowych i prawnych.

§15. Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad obowiązujących na terenie obiektu, w którym odbywa się Ideathon, oraz poleceń Organizatora dotyczących bezpieczeństwa.
2. Organizator nie odpowiada za przedmioty pozostawione bez nadzoru przez Uczestników.
3. W przypadku osób niepełnoletnich Organizator może określić dodatkowe zasady dotyczące udziału w wydarzeniu i przebywania na jego terenie.

§16. Dane osobowe i wizerunek

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest **Miasto Kielce**.
2. Dane osobowe przetwarzane są w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia rekrutacji, organizacji Ideathonu, kontaktu z Uczestnikami, przeprowadzenia konkursu oraz realizacji obowiązków związanych z przyznaniem nagród.
3. Szczegółowe zasady przetwarzania danych osobowych zostaną określone w klauzuli informacyjnej udostępnionej wraz z formularzem zgłoszeniowym.
4. Zasady dotyczące wykorzystania wizerunku Uczestników zostaną określone w odrębnej zgodzie lub informacji przekazanej Uczestnikom.
5. W przypadku osób niepełnoletnich wymagane dokumenty podpisuje rodzic lub opiekun prawny.

§17. Autorstwo projektów

1. Zespół oświadcza, że przygotowany przez niego projekt stanowi wynik jego własnej pracy i nie narusza praw osób trzecich.
2. Uczestnicy zachowują autorstwo przygotowanych przez siebie koncepcji.
3. Zgłoszenie projektu do konkursu oznacza zgodę na jego prezentację podczas Ideathonu oraz publikację podstawowych informacji o projekcie przez Organizatora w celach informacyjnych i promocyjnych.
4. Szczegółowe zasady dotyczące wykorzystania projektu w przypadku jego dalszej inkubacji lub wdrożenia zostaną ustalone z Zespołem przed rozpoczęciem realizacji.

§18. Postanowienia końcowe

1. Udział w Ideathonie oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzania zmian organizacyjnych w harmonogramie wydarzenia, jeżeli będzie to konieczne z przyczyn niezależnych od Organizatora.
3. Zmiany Regulaminu wymagają poinformowania Uczestników przed ich wejściem w życie.
4. Zmiany nie mogą naruszać zasad równego traktowania Zespołów ani zmieniać zasad oceny projektów po rozpoczęciu części konkursowej.

5. W sprawach organizacyjnych nieuregulowanych Regulaminem decyzje podejmuje Organizator.