

Konkurs „Kreatywna praca zdalna”.

I. Słowo wstępu

Konkurs „Kreatywna praca zdalna” jest realizowany przez Inprogress Design Lab prowadzoną przez Inprogress Sp. z o. o. Celem Konkursu jest przeprowadzenie serii spotkań 4-osobowych zespołów, które będą tworzyły rozwiązanie dla zadanego problemu. Zespoły, które wypracują najlepsze rozwiązania: otrzymają nagrody opisane w punkcie VII niniejszego Regulaminu.

Badanie jest częścią projektu komercyjno-badawczego prowadzonego przez dr Karolinę Duką (SWPS), dr Joannę Pyrkosz - Pacynę (AGH) i Rafała Czarnego (Inprogress), dotyczącego kreatywności w pracy zespołów rozproszonych. Badanie będzie polegać na udziale w warsztacie kreatywnym, który może trwać około 6 godzin. Po warsztacie zostaniesz poproszony/poproszona o wypełnienie krótkiego kwestionariusza dotyczącego Twojej oceny warsztatu.

Badanie jest anonimowe. Aby uczestniczyć w niniejszym badaniu musisz mieć ukończone 18 lat. Nigdzie w badaniu nie prosimy Cię o opisywanie twoich osobistych przekonań. Dochowamy najwyższych starań, aby jakiegokolwiek informacje, które mogłyby połączyć Ciebie z Twoimi wynikami pozostały poufne, a ujawnienie ich będzie wymagało Twojej zgody. Jeśli wyniki niniejszego badania zostaną opublikowane lub zaprezentowane na konferencji naukowej, prezentacja będzie miała formę uśrednionych wyników zbiorczych i nie będzie to stanowić ryzyka dla zachowania poufności Twoich danych.

II. Terminologia

„Regulamin”: niniejszy Regulamin konkursu.

„Organizator”: Inprogress Sp. z o. o.

„Konkurs” i „Konkurs „Kreatywna Praca zdalna””: seria Spotkań Zespołów, które pracują nad zadanym przez Facylitatora tematem.

„Nagrody główne”:

„Nagrody za uczestnictwo”:

„Spotkanie”: 6-godzinna sesja online, w której uczestniczą Facylitator i Zespół.

„Termin”: data i godziny, w których będzie odbywać się Spotkanie.

„Zespół”: czterech losowo dobranych Uczestników, którzy w czasie Spotkania tworzą Rozwiązanie problemu zadanego przez Facylitatora.

„Uczestnik”: każda osoba, która uzupełniła Formularz Zgłoszeniowy i była obecna przez cały czas trwania spotkania Zespołu w ramach Konkursu.

„Facylitator”: przedstawiciel Organizatora Konkursu; Facylitator odpowiada za przeprowadzenie Zespołu uczestniczącego w Konkursie przez jedną z Metod tworzenia Rozwiązaniem.

„Rozwiązanie”: produkt pracy Zespołu w ramach Konkursu; Rozwiązanie podlega ocenie przez Ekspertów.

„Metoda”: sposób prowadzenia i narzędzia używane przez Facylitatora do prowadzenia Spotkania.

„Ekspert”: przedstawiciel Organizatora odpowiedzialny za ocenę Rozwiązania pod kątem Kryteriów oceny.

„Kryteria oceny”: kryteria, które ma spełnić Rozwiązanie; podane Uczestnikom przez Facylitatora na początku spotkania Zespołu.

„Formularz Zgłoszeniowy”: formularz znajdujący się pod linkiem:

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=vXWuzPZpEkuPirPwMvp88oR4B_QT5mtAqOU2FpkbDXhUMERMQjFJVEtCNUZKQk45RUFCVTFDVK9YMC4u

III. Zapisy na konkurs

1. Uczestnikiem może zostać tylko osoba posiadająca status studenta.
2. Warunkiem uczestnictwa jest wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego.
3. Osoba chcąc zostać Uczestnikiem musi podać: swoje imię i nazwisko, adres e-mail, numer telefonu kontaktowego, wybrać terminy, w których może uczestniczyć w Konkursie oraz wyrazić zgody na uczestniczenie w badaniu naukowym i przetwarzanie danych osobowych.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia z listy Uczestników tych, którzy:
 - a. Nie podali pełnych wymaganych danych;
 - b. Z którymi Organizatorowi nie udało się skontaktować telefonicznie i/lub mailowo;
 - c. Dokonali zapisu więcej niż raz (usunięte zostaną wszelkie powielone zapisy, zostawiając jedno zgłoszenie).

IV. Organizacja Spotkań Konkursowych

1. Organizator, najpóźniej na 3 dni przed Terminem Spotkania, skontaktuje się z uczestnikami biorącymi udział w Spotkaniu, podając im:
 - a. Termin spotkania,
 - b. Link do spotkania,
 - c. Platforma, na której odbędzie się spotkanie (Zoom, Teams albo Google Meets),
 - d. Inne niezbędne informacje organizacyjne.
2. Uczestnik, najpóźniej 1 dzień po otrzymaniu informacji opisanych w pkt. 1, ma obowiązek potwierdzić swoje uczestnictwo w Konkursie.
3. Uczestnik, który nie potwierdzi swojego uczestnictwa w terminie określonym w pkt. 2, zostanie usunięty z listy Uczestników Konkursu.
4. Uczestnik ma możliwość zmiany Terminu, w którym chciałby wziąć udział w Konkursie, najpóźniej na 2 dni przed Terminem Spotkania, w którym miał brać udział.
5. Organizator może odwołać Spotkanie w dowolnym momencie przed Terminem Spotkania.
6. Uczestnik musi mieć możliwość korzystania z narzędzia służącego komunikacji w trakcie Spotkania. Wśród narzędzi Organizator może używać: Zoom, Teams albo Google Meets.
7. Uczestnik zostanie poinformowany przez Organizatora o platformie, na której odbędzie się Spotkanie.
8. Uczestnik akceptuje, że zostanie losowo przydzielony do Zespołu.
9. Uczestnik akceptuje, że Zespoły będą pracowały różnymi Metodami.

V. Zespoły

1. W Konkursie biorą udział Zespoły złożone z 4 Uczestników.

2. Uczestnicy do Zespołów dobierani są losowo przez Organizatora.
3. Uczestnicy nie mogą się zamieniać pomiędzy Zespołami.
4. Organizator i Facylitator mogą odwołać przeprowadzenie Spotkania w jego trakcie, jeśli Zespół będzie pracował w składzie innym niż wylosowany. Wszyscy Uczestnicy zostają w takim wypadku wykluczeni z Konkursu.

VI. Spotkanie

1. Jeden Uczestnik może brać udział w maksymalnie 1 Spotkaniu w całym Konkursie.
2. Zespół ma obowiązek pracować samodzielnie. Zabronione jest komunikowanie się jakimikolwiek kanałami z innymi osobami spoza zespołu: zarówno Uczestnikami Konkursu, jak i osobami nie będącymi Uczestnikami Konkursu.
3. Podczas Spotkania Facylitator udostępni Uczestnikom materiały merytoryczne, z których Uczestnicy mogą korzystać.
4. Podczas Spotkania Uczestnicy mogą korzystać z sieci Internet oraz zasobów w niej dostępnych.
5. Facylitator może uchylić obowiązywanie pkt. 2. Uczestnicy mają obowiązek dostosować się do zakresu komunikacji, na jaką zezwoli Facylitator.
6. Uczestnicy w trakcie Spotkania mają obowiązek postępować zgodnie z poleceniami Facylitatora.
7. Zespół, którego Uczestnicy nie będą wykonywać poleceń Facylitatora, zostanie wykluczony z Konkursu.

VII. Nagrody

1. Każdy Uczestnik otrzyma Nagrodę za uczestnictwo.
2. Nagrodą za uczestnictwo jest 3-miesięczny dostęp do platformy Video-learningowej firmy Inprogress.
3. Zespoły, które wypracują 6 najwyższej ocenionych Rozwiązań otrzymają Nagrodę główną.
4. Nagrodą główną jest 500 złotych dla zwycięskich Zespołów.
5. Zespoły, które wypracują 10 najwyższej ocenionych Rozwiązań, otrzymają Nagrodę dodatkową.
6. Nagrodą dodatkową jest imienny Voucher na szkolenie online organizowane przez firmę Inprogress (oferta: www.inprogress.pl).
7. Nagroda za uczestnictwo i Nagroda główna nie przysługują Uczestnikom, którzy zostali wykluczeni przez Organizatora z Konkursu.
8. Oceny Rozwiązań będą dokonywać Ekspertci.
9. Ocena Ekspertów jest ostateczna, nieodwołalna i nie podlega zaskarżeniom.
10. Ekspertci będą oceniać Rozwiązania zgodnie z Kryteriami oceny. Kryteria oceny zostaną podane Uczestnikom przez Facylitatora na początku Spotkania.

VIII. Postanowienia końcowe

1. Uczestnik, który nie stosuje się do Regulaminu zostanie wykluczony z Konkursu.
2. W sytuacjach spornych ostateczną decyzję podejmuje Organizator.
3. Organizator może odwołać Konkurs w dowolnym momencie przed rozpoczęciem przeprowadzenia Spotkań.
4. Do przeprowadzenia Konkursu konieczne jest zgłoszenie się minimum 160 uczestników.