



Regulamin projektu Gdynia Kreatywna 2016

§1 Informacje ogólne

1. Regulamin określa zasady organizacji i udziału w projekcie Gdynia Kreatywna 2016, zwanego dalej Projektem.
2. Organizatorem projektu Gdynia Kreatywna 2016 jest Miasto Gdynia - Gdynskie Centrum Wspierania Przedsiębiorczości, zwane dalej Organizatorem.
3. Celem Projektu jest wsparcie osób prowadzących działalność gospodarczą w obszarze sektorów kreatywnych.
4. Projekt zostanie zrealizowany na terenie Gminy Miasta Gdynia w okresie od maja do grudnia 2016 roku.

§2 Zasady uczestnictwa w Projekcie

1. Projekt skierowany jest do przedsiębiorców prowadzących działalność gospodarczą w obszarze sektorów kreatywnych (rozumianych jako co najmniej jeden z następujących sektorów: projektowanie mody, projektowanie biżuterii, projektowanie dodatków, projektowanie butów, design użytkowy, w tym: meble, elementy wyposażenia wnętrz, inne małe formy użytkowe) nie dłużej niż 3 lata.
2. W Projekcie mogą uczestniczyć przedsiębiorcy posiadający markę (tj. nazwę, symbol, termin, wzór, znak graficzny lub ich kombinację stworzoną w celu oznaczenia i odróżnienia dóbr od innych produktów konkurencyjnych) oraz produkt na etapie gotowego powtarzalnego prototypu lub wdrożenia.
3. Wyżej wymieniona działalność gospodarcza musi być prowadzona na terenie Gminy Gdynia.
4. Warunkiem udziału w Projekcie jest dostarczenie Organizatorowi, w terminie określonym w §2 ust. 6, prawidłowo wypełnionej „Karty zgłoszenia uczestnika Projektu Gdynia Kreatywna 2016” (zał. 1 do Regulaminu), zwanej dalej Kartą zgłoszenia, wraz z niezbędnymi załącznikami.
5. Karta zgłoszenia dostępna jest na stronie internetowej www.gdyniaprzedsiębiorcza.pl.
6. Wypełnioną Kartę zgłoszenia należy dostarczyć Organizatorowi osobiście, drogą mailową (na adres: gcwp@gdynia.pl) lub przesyłką pocztową (na adres: Gdynskie Centrum Wspierania Przedsiębiorczości, ul. 10 Lutego 24, 81-364 Gdynia), w terminie do dnia 31.05.2016 r. (decyduje data wpływu przesyłki do siedziby Organizatora).
7. Wypełnienie Karty zgłoszenia i przekazanie jej Organizatorowi jest tożsame z akceptacją Regulaminu oraz zgłoszeniem udziału w Projekcie na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.
8. Udział w Projekcie jest bezpłatny.

§3 Etapy przebiegu Projektu

1. Projekt realizowany będzie w dwóch niezależnych etapach.
2. W pierwszym etapie Projektu, spośród przesłanych zgłoszeń, zostanie wybranych 6 (sześć) firm,



które otrzymają wsparcie mentoringowe i opiekę marketingową studia kreatywnego.

- 1) Do oceny zgłoszeń Organizator powoła jury złożone z przedstawicieli Urzędu Miasta Gdyni - Gdynskiego Centrum Wspierania Przedsiębiorczości, Gdynskiego Centrum Innowacji - Centrum Designu Gdynia oraz Fundacji Gospodarczej w Gdyni. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w składzie grona jury.
 - 2) Ocena zgłoszeń do Projektu odbędzie się na podstawie kryteriów formalnych i merytorycznych wynikających z Karty zgłoszenia oraz załączników do niej.
 - 3) Na podstawie powyższej oceny stworzona zostanie lista rankingowa zgłoszeń, spośród których 6 (sześć) najwyższej ocenionych zakwalifikuje się do wsparcia objętego pierwszym etapem Projektu.
 - 4) Decyzje jury są ostateczne, wiążące dla wszystkich Uczestników i nie służy od nich żaden środek odwoławczy.
 - 5) Laureaci pierwszego etapu Projektu otrzymają następujące wsparcie:
 - a) Warsztaty z mentorami (4 razy w roku po 3 godziny) - specjalistyczne warsztaty pozwalające przedsiębiorcom poszerzyć wiedzę w czterech obszarach niezbędnych do prowadzenia firmy w branży kreatywnej oraz skonsultować z mentorami bieżące sprawy firmy. Mentorzy będą specjalizować się w czterech obszarach: PR (współpraca z mediami), kreowanie wizerunku marki (i marki osobiste twórcy), marketing oraz sprzedaż.
 - b) Konsultacje w studio kreatywnym - regularne spotkania (10 spotkań co 2-3 tygodnie; 10 godzin na jednego uczestnika/firmę) pozwalające na ciągły monitoring zmian oraz rozwoju przedsiębiorstwa.
 - c) Pakiet marketingowy - opieka marketingowa przez cały czas trwania Projektu. Pakiet obejmuje: wstępną analizę marki, jej potrzeb, szans oraz zagrożeń (od 5 do 15 stron opracowania), stworzenie spójnej identyfikacji promocyjnej, sesję zdjęciową typu packshot czyli zdjęcia produktowe (2 sesje po 20 zdjęć), grafikę do wykorzystania w Internecie, dobranie narzędzi promocji oraz ustalenie kontekstu, w jakim powinna być ukazywana marka.
3. Drugi etap Projektu obejmuje następujące działania:
- 1) Speed dates z mentorami – spotkanie, w ramach którego przedsiębiorca indywidualnie, w ograniczonym czasie, konsultuje swój pomysł biznesowy z ekspertem. Jest to forma, która pozwala na szybkie uzyskanie wartościowej i dedykowanej wiedzy na temat biznesu, który przedsiębiorca rozwija lub ma zamiar rozwijać.
Wsparcie skierowane jest do wszystkich Uczestników Projektu. Liczba miejsc jest ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń liczona od momentu rozpoczęcia rejestracji na to wydarzenie.
 - 2) Speed dates dla przedsiębiorców z branży kreatywnej (2 spotkania) – tzw. szybkie randki biznesowe - sposób na poznanie nowych ludzi z branży kreatywnej, nawiązanie pierwszego kontaktu oraz poznanie się między sobą osób z tej samej branży. Speed date to nie tylko możliwość nawiązania kontaktów, ale to także jeden z najbardziej efektywnych sposobów na integrację lokalnej branży oraz możliwość nawiązania współpracy pomiędzy przedsiębiorcami. Speed dates naturalnie wykorzystują sprzężenie zwrotne pomiędzy przedsiębiorcami i wykorzystują ich potencjał.
Speed dates dla przedsiębiorców mają charakter otwarty i skierowane są do wszystkich osób



działających lub planujących prowadzenie działalności gospodarczej w branży kreatywnej. Liczba miejsc jest ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń liczona od momentu rozpoczęcia rejestracji na to wydarzenie.

§4 Harmonogram Projektu

1. Rekrutacja: 9 – 31 maja 2016 r.
2. Wybór laureatów pierwszego etapu Projektu (6 firm): czerwiec 2016 r.
3. Konsultacje w studio kreatywnym: czerwiec – grudzień 2016 r.
Zaplanowano 10 konsultacji w studio kreatywnym w regularnych odstępach czasu co ok. 2-3 tygodnie (w tym - pierwsze spotkanie: diagnoza potrzeb, diagnoza możliwości, szans, mocnych i słabych stron - stworzenie strategii działań). Szczegółowy harmonogram konsultacji zostanie ustalony indywidualnie dla każdego z Uczestników po pierwszym spotkaniu.
4. Sesje zdjęciowe: dwie sesje – w okresie do grudnia 2016 r.
Terminy sesji zdjęciowych zostaną ustalone indywidualnie dla każdego z Uczestników.
5. Warsztaty z mentorami: w okresie od czerwca do listopada 2016 r.
6. Speed dates z mentorami: lipiec 2016 r.
7. Speed dates dla przedsiębiorców z branży kreatywnej: dwa spotkania – wrzesień i listopad 2016 r.
8. Informacje o szczegółowych terminach wydarzeń określonych w ust. 5-7 zostaną opublikowane na stronie internetowej www.gdyniaprzedsiębiorcza.pl.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów ww. wydarzeń bez podania przyczyny. Informacja o zmianie terminów zostanie wysłana drogą mailową na adres wskazany przez Uczestnika w Karcie zgłoszenia.

§5 Postanowienia końcowe

1. Udział w Projekcie oznacza:
 - 1) akceptację niniejszego Regulaminu,
 - 2) wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika przez Gminę Miasta Gdyni zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych (Dz.U. z 2002r. nr 101, poz. 926 z późn. zm.),
 - 3) udzielenie nieodpłatnej zgody na utrwalanie i zwielokrotnianie wizerunku i głosu uczestnika, wprowadzanie go do obrotu za pośrednictwem materiałów promocyjnych, rozpowszechnianie poprzez jego wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, nadawanie, remitowanie oraz zamieszczanie w taki sposób, aby każdy miał do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym np. Internet. Uczestnikowi nie przysługują żadne roszczenia wobec Organizatora z tego tytułu.
2. Organizator ma prawo do rozpowszechniania materiałów, o których mowa w §3 ust. pkt 5 c), w materiałach promocyjnych Projektu oraz materiałach promocyjnych i publikacjach dydaktycznych Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo do rozpowszechniania imion, nazwisk, zdjęć, firm, logotypów, wszelkich znaków identyfikujących uczestników Projektu, w szczególności do ich utrwalania i zwielokrotniania, wprowadzania do obrotu za pośrednictwem materiałów promocyjnych, rozpowszechniania poprzez wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, nadawanie, remitowanie oraz zamieszczanie w taki sposób, aby każdy miał do niego dostęp w miejscu i czasie



przez siebie wybranym np. Internet.

3. Osoby, które zapiszą się, a nie przyjdą na wydarzenia (bez uprzedzenia organizatora Konkursu z co najmniej 2-dniowym wyprzedzeniem), nie będą mogły brać udziału w dwóch kolejnych edycjach Projektu Gdynia Kreatywna organizowanych w przyszłości przez Urząd Miasta Gdyni.
4. Niniejszy Regulamin jest udostępniony na stronie internetowej www.gdyniaprzedsiębiorcza.pl.
5. Wszelkie komunikaty i informacje dotyczące Projektu publikowane będą na stronie internetowej www.gdyniaprzedsiębiorcza.pl.
6. We wszystkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy powszechnie obowiązującego prawa, w szczególności kodeksu cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.