

Regulamin konkursu *Polytechnica Nova*

§ 1

ZAŁOŻENIA I CELE PROJEKTU

1. Celem konkursu *Polytechnica Nova* (dalej Konkursu) jest pozyskanie pomysłów oraz realizacja opartych na nich innowacyjnych projektów, pozwalających Politechnice Wrocławskiej (dalej Uczelni) rozwijać się w sposób nowatorski.
2. Konkurs ma także na celu tworzenie atmosfery współodpowiedzialności i sprawczości społeczności Uczelni w zakresie wprowadzanych zmian.
3. Poprzez Konkurs każdy członek społeczności Uczelni może zostać inicjatorem projektu i w ten sposób przyczynić się do rozwoju.

§ 2

UCZESTNICZY

1. Uczestnikiem Konkursu może być każda osoba aktualnie związana z Uczelnią: pracownik (zatrudniony w formie umowy o pracę lub cywilnoprawnej), doktorant lub student.
2. Uczestnikami Konkursu mogą być też zespoły złożone z osób wymienionych w ust. 1.

§ 3

PROJEKTY

1. Projekty zgłaszane do Konkursu powinny nawiązywać do misji, wizji i wartości Uczelni określonych w Strategii (załącznik nr 1) oraz służyć znacznej części jej społeczności.
2. Projekty konkursowe mogą być zgłaszane w następujących obszarach strategicznych:
 - 1) społeczność;
 - 2) kształcenie;
 - 3) badania.
3. W Konkursie można składać następujące typy projektów:
 - 1) inwestycyjne (np. prace remontowe, zagospodarowanie przestrzeni publicznej, organizacja terenów zielonych);
 - 2) zakupowe (np. sprzęt lub oprogramowanie);
 - 3) organizacyjne (np. projekty zarządcze, organizacja imprez i wydarzeń).

4. Projekty powinny być realizowane na terenie należącym do Uczelni.
5. Projekty należy składać na formularzu konkursowym (załącznik nr 2).
6. Projekt powinien zawierać:
 - 1) imię i nazwisko, kontakt telefoniczny i mailowy oraz podpisy autorów;
 - 2) tytuł, opis i uzasadnienie projektu (maksymalnie 4 strony tekstu A4, marginesy 2,5 cm, Times New Roman 11 pkt, interlinia 1,5);
 - 3) oszacowanie kosztów realizacji projektu.
7. Projekty należy składać elektronicznie, przesyłając formularz konkursowy z załącznikami na adres biuro.rektora@pwr.edu.pl, w tytule wpisując: „Konkurs Polytechnica Nova”.

§ 4

JURY

1. Oceny zgłoszonych projektów dokonuje Jury Konkursu z udziałem społeczności Uczelni.
2. W skład Jury wchodzi:
 - 1) Rektor – jako przewodniczący;
 - 2) prorektorzy;
 - 3) przedstawiciel Zarządu Parlamentu Studentów;
 - 4) przedstawiciel Rady Doktorantów;
 - 5) przedstawiciel Zespołu Społecznej Odpowiedzialności Uczelni;
 - 6) przedstawiciele organizacji związkowych działających w Uczelni;
 - 7) przedstawiciele Rady Uczelni pochodzący spoza wspólnoty Uczelni.

§ 5

PRZEBIEG KONKURSU

1. Konkurs przebiega zgodnie z harmonogramem (załącznik nr 3).
2. Konkurs składa się z trzech etapów.
3. W Etapie I Jury ocenia złożone projekty w skali 0-100 pkt w każdym z następujących kryteriów, z wagami podanymi w nawiasach:
 - 1) wpływ na rozwój Uczelni (30%);
 - 2) innowacyjność (20%);
 - 3) wykonalność (20%).

Maksymalna ocena projektu w Etapie I wynosi 70 punktów.

4. Jury kwalifikuje do Etapu II maksymalnie 5 najwyżej ocenionych projektów w każdym obszarze określonym w § 3 ust. 2.
5. W Etapie II autorzy zakwalifikowanych projektów prezentują je przed Jury (stacjonarnie lub zdalnie). Maksymalny czas prezentacji to 10 min. Po prezentacji Jury zadaje pytania.
6. Etap II jest rejestrowany i udostępniony społeczności Uczelni. Autorzy mogą również promować swoje projekty za pomocą mediów społecznościowych, plakatów itp. oraz podczas specjalnego wydarzenia ujętego w harmonogramie konkursu (załącznik nr 3).
7. W Etapie III zaprezentowane projekty podlegają ocenie społeczności Uczelni w drodze głosowania. Głosować będzie można na dwa sposoby:
 - 1) przez system elektroniczny powiązany z adresem służbowym/studenckim;
 - 2) za pomocą papierowych kart do głosowania – dla osób niemających dostępu do elektronicznej poczty pracowniczej (karty do głosowania będą zbierane do urny umieszczonej w wyznaczonym miejscu budynku A-1).

Głosowanie odbywa się osobno na każdy zakwalifikowany projekt. Każdy głos wyraża poparcie lub brak poparcia dla realizacji danego projektu.

8. Jury ma w Etapie III możliwość zmiany swoich wcześniejszych ocen zaprezentowanych projektów.
9. Ostateczna ocena projektu w Etapie III składa się z ostatecznych ocen Jury w kryteriach i z wagami określonymi w ust. 3 oraz wyniku oceny społeczności Uczelni wyrażonej w głosowaniu z wagą 30%:
 - 1) wpływ na rozwój Uczelni – ocena Jury (waga 30%);
 - 2) innowacyjność – ocena Jury (waga 20%);
 - 3) wykonalność – ocena Jury (waga 20%);
 - 4) ocena społeczności Uczelni (waga 30%).

Liczba punktów 0-100 określona w pkt 4 równa jest punktom procentowym głosów popierających projekt.

Maksymalna ostateczna ocena projektu wynosi 100 punktów.

§ 6

ZWYCIĘSKIE PROJEKTY

1. Wyniki konkursu zostaną podane do publicznej wiadomości, w szczególności przez publikację na stronie internetowej Uczelni i w mediach społecznościowych autorów i tytułów zwycięskich oraz wyróżnionych projektów wraz z ich punktacją.
2. Ponadto, każdy uczestnik Konkursu otrzyma informację zwrotną zawierającą punktację zgłoszonego przez siebie projektu.

3. W każdym obszarze określonym w § 3 ust. 2 projekt, który otrzymał najwyższą ocenę zostaje ogłoszony zwycięzcą Konkursu. Przy równych ocenach o zwycięstwie decyduje większa liczba punktów kolejno w kryteriach 1, 2, 3, określonych w § 5 ust. 9.
4. Jury może dodatkowo wyróżnić maksymalnie 2 projekty w każdym obszarze.

§ 7

REALIZACJA PROJEKTÓW

1. Władze Uczelni postarają się w możliwie krótkim czasie zrealizować wybrane projekty konkursowe, w szczególności projekty zwycięskie.
2. Na realizację wybranych projektów władze Uczelni przeznaczą fundusze pochodzące ze środków własnych Politechniki Wrocławskiej lub pozyskane w tym celu z zewnątrz.
3. Autorzy realizowanych projektów będą na własne życzenie oraz w miarę możliwości zaangażowani w ich realizację.

§ 8

NAGRODY

1. Autorzy zwycięskich i wyróżnionych projektów otrzymują nagrody finansowane przez Uczelnię.
2. Wysokość nagrody dla zwycięskiego oraz wyróżnionego projektu wynosi odpowiednio 10 000 zł oraz 5 000 zł.
3. W przypadku projektów zespołowych nagrodę dzieli się równo pomiędzy autorów.