

## EGÉSZSÉGBEN A JÖVŐ - ÖTLETVERSENY FELHÍVÁS

### Tartalom

1. Áttekintés és célkitűzések.....	2
2. A részvétel feltételei.....	2
3. Részvételi folyamat .....	3
3.1 Jelentkezés a versenyre.....	3
3.2 Értékelés és a döntőbe továbbjutók kiválasztása .....	3
3.3 A végső nyertesek értékelése és kiválasztása .....	3
4. Díjazás.....	4
5. Szellemi tulajdonjogok .....	4
6. Adatvédelem .....	4
7. Szervezők .....	5

## 1. Áttekintés és célkitűzések

Az „Egészségben a jövő” elnevezésre hallgató **ötletverseny** a II. Szombathely2030 Konferencia keretében a Budapest Design Week rendezvénysorozat égíse alatt kerül megrendezésre.

A rendezvény célja, hogy a Szombathely2030 stratégiai programmal összhangban elősegítse a város és térsége egészségipari fejlesztési orientációját, valamint, hogy felhívja a társadalom szélesebb rétegeinek figyelmét az egészségiparra. Mindezen túl kiemelt célként jelenik meg az új vállalkozói ötletek felkarolása és támogatása az egészségiparban.

## 2. A részvétel feltételei

Az „Egészségben a jövő” ötletversenyre olyan **start-up vállalkozások, induló vállalkozások, egyetemi csapatok, illetve magánemberek** jelentkezését várjuk, akik az egészségipar, egészségügy területein innovatív ötlettel vagy megoldással rendelkeznek, amely válaszként szolgálhat egy meglévő problémára, előrelepést jelent egy korábbi technológiához képest, vagy valamilyen módon képes hozzájárulni az iparág fejlődéséhez.

A rendezvény és az ötletverseny fő témája az egészségipar és egészségügy, így a jelentkezők ötleteinek, megoldásainak kapcsolódnia kell ezen területek legalább egyikéhez:

- Digitális terápia és digitális gyógyszeripar
- Távegészségügy és távoli betegmegfigyelés
- Virtuális klinikai vizsgálatok
- Digitális egészségügyi szoftverek és platformmegoldások
- Digitális egészségügyi irányítás/kormányzás és szabályozás
- Digitális egészségügyi munkaerő
- Digitális egészségügyi adatok
- Egészségturizmus, gyógyturizmus
- Bármely más egészségüggyel és/vagy egészségiparral kapcsolatos ötlet vagy megoldás

A jelentkező csapatok lehetnek egy-, illetve többszemélyesek is, de a döntőben való részvételkor minden csapatból egy személynek kell előadni az ötletet vagy megoldást a szakmai zsűri és közönség előtt.

A verseny hivatalos nyelve magyar. Minden benyújtandó anyagot magyar nyelven szükséges beadni, és a versenyen való részvételre kiválasztott döntősöknek magyar nyelven kell bemutatniuk ötletüket, megoldásukat.

## 3. Részvételi folyamat

### 3.1 Jelentkezés a versenyre

Minden jelentkező egy **pályázati anyag benyújtásával** tud jelentkezni a versenyre, mely tartalmazza a jelentkező alapadatait, illetve egy leírást az ötletéről vagy megoldásáról, amellyel indulni kíván a versenyen.

- A jelentkezés a pályázati anyag maradéktalan kitöltésével és benyújtásával válik érvényessé.
- A pályázati anyagokat **2022. szeptember 26. 23:59-ig** fogadjuk a [rendezvény weboldalán](#) a **Pályázat beadása** menüpont alatt.
- A Szervezők fenntartják a jogot a benyújtási határidő meghosszabbítására. A határidő esetleges meghosszabbítását a verseny honlapján, illetve közösségi média felületein közlik a nyilvánossággal. A résztvevők felelőssége, hogy nyomon kövessék a weboldalon található bejelentéseket és információkat.
- A nem alkalmas, hiányos pályázati anyagok kizárásra kerülnek a versenyből.
- Jelentkezése benyújtásával minden résztvevő vállalja, hogy továbbjutás esetén a verseny döntője alkalmával szakmai zsűri és közönség előtt bemutatja az ötletét vagy megoldását a rendezvény helyszínén.

### 3.2 Értékelés és a döntőbe továbbjutók kiválasztása

A beérkezett pályázati anyagokat egy minimum 3 tagú **bíráló bizottság értékeli**, mely minden pályázó számára értesítést küld az eredményről, **2022. szeptember 30-ig**. A legjobb pályázati anyagokat leadott jelentkezők (maximum 8 db csapat) meghívást kapnak a döntőre.

A döntő személyesen és nyilvános formában kerül megrendezésre.

**Helyszíne:** Agora - Művelődési és Sportház, Szombathely, Március 15. tér 5.

**Időpontja:** 2022. október 11. 9:30 - 13:30

### 3.3 A végső nyertesek értékelése és kiválasztása

A döntőbe továbbjutott csapatok a rendezvényen egymás után bemutatják a szakmai zsűrinek és közönségnek az ötletet vagy megoldást, amivel pályáztak a versenyre, egy maximum 3 perces előadás keretében, melynek keretei a következők:

- Az előadók az ötletet vagy megoldást szóban ismertetik.
- Az előadók prezentáció vagy képi segédanyag kivetítésére nem kapnak lehetőséget.
- Amennyiben az előadáshoz hozzátartozik egy már létező prototípus bemutatása, erre a résztvevők lehetőséget kapnak.
- Az előadókat kontroll monitor segíti majd betartani a maximum 3 perces időkeretet.
- Minden előadás után a zsűrinek lehetősége lesz kérdéseket feltenni az előadó számára.

A verseny végén a zsűri visszavonul és meghozza döntését, melyet követően sor kerül az eredményhirdetésre, illetve a nyeremények átadására.

## 4. Díjazás

A verseny első három helyezettje pénzjutalomban részesül az alábbiak szerint, mentorálási voucher-ekkel, egyéb nyereményekkel kiegészülve:

- 1. helyezett: 300 000 forintos támogatás,
- 2. helyezett: 200 000 forintos támogatás,
- 3. helyezett: 100 000 forintos támogatás.

A versenyt követően közönségszavazásra kerül sor. A legtöbb közönségszavazatot kapott versenyző különdíjban részesül.

## 5. Szellemi tulajdonjogok

A rendezvény nyilvános, így a rendező nem tud garanciát adni arra, hogy egy ötlet vagy megoldás versenyen való bemutatásával a feltaláló/szerző jogai nem sérülnek (tehát, hogy a megoldást senki nem fogja továbbadni, nyilvánosságra hozni, megvalósítani vagy hasznosítani). Oltalom hiányában a nyilvánosságra jutott megoldásokat jellemzően bárki szabadon hasznosíthatja, így, ha valaki kizárólagos joggal szeretné a megoldását hasznosítani, ehhez az oltalmat meg kell szereznie. A releváns jogszabályok szerint az oltalom a feltalálót/szerzőt illeti meg, de amennyiben a megoldásra nem szereznek oltalmat, a nyilvánosságra hozott megoldást bárki megvalósíthatja, továbbadhatja, hasznosíthatja.

Ennek fényében kérjük a jelentkezőket, hogy amennyiben megoldásuk oltalomképes és a későbbiekben szándékukban áll levédeni, úgy tájékozódjanak az [SZTNH oldalán](#), különös tekintettel arra, hogy bizonyos esetekben, ha egy találmány/megoldás nyilvános versenyen bemutatásra/ismertetésre kerül, nyilvánosságra jutottnak számít, akkor a bemutatót követően benyújtott bejelentéssel - az újdonság hiányában - már nem szerezhető rá szabadalmi oltalom. Egy ötlet önmagában általában nem oltalomképes, mert az oltalom megszerzéséhez az ötleten alapuló tényleges megoldás bemutatása is szükséges.

Az új ötletek jelentős része manapság üzleti módszerekre, marketing eljárásokra, applikációkra irányul, amelyek az iparjogvédelem eszköztárával általában nem védhetők. Ezeket az módszereket az üzleti titok védelméről szóló 2018. évi LIV. törvény védi, addig, amíg azt titokban tartják. Amennyiben a módszer lényegét nyilvánosságra hozzák, a jogi védelem - ami automatikusan megilleti a know-how-t - automatikusan megszűnik.

## 6. Adatvédelem

Az adatgyűjtés egyetlen célja a benyújtott pályázatok alkalmasságának ellenőrzése és a legjobb pályázati anyagok azonosítása. A résztvevők nevét, postai címét, e-mail címét és telefonszámát ("személyes adatok") csak a verseny lebonyolításával kapcsolatos célokra adják meg. A Szervezők a benyújtott anyagokat az európai általános adatvédelmi rendelet (GDPR) szerint dolgozzák fel.

## 7. Szervezők

A rendezvény főszervezője Szombathely Megyei Jogú Város Önkormányzata, valamint a Szombathely2030 programban aktív részt vállaló helyi szereplők, az ELTE Savaria Egyetemi Központ, a Pécsi Tudományegyetem Egészségtudományi Kara, a Vas Megyei Kereskedelmi és Iparkamara, valamint a Pannon Gazdasági Hálózat. A projekt a Horizon 2020 programja keretében valósul meg.

A rendezvény a Szintézis-Net Kft., illetve az INPUT Program szponzorálásával, támogatásával tud megvalósulni.

