

1. Popis pravidiel realizácie hackathonov

1.1 Kto sa môže prihlásiť na hackathon?

Prihlásiť sa môže každá osoba, ktorá je staršia ako 15 rokov. Výhodou je, ak má osoba či tím, za sebou skúsenosti v oblasti IT, dizajnu, biznisu, tvorby aplikácií a prototypov, alebo práce v "šprintoch". No nie je to však nutná podmienka. Takisto sú vítaní študenti a ich nápady, ďalej tí, ktorí majú skúsenosti z iných hackathonov alebo tí, ktorí majú skúsenosti zo zahraničia. Ak má človek drive, alebo má nápad, je vítaný.

1.1.1 Odporúčané kritériá

- Skúsenosti v oblasti IT
- Skúsenosti v oblasti dizajnu
- Skúsenosti v oblasti biznisu
- Skúsenosti v oblasti tvorby aplikácií a prototypov
- Skúsenosti z práce v "šprintoch"
- Študenti s nápadi
- Skúsenosti z iných hackathonov
- Skúsenosti zo zahraničia, najmä z IT, TECH, dizajn biznisu, startup odvetvia
- Ak má človek drive, má nápad alebo rozpracované riešenie, je vítaný

1.1.2 Podmienky vstupu na hackathon

Pred každým hackathonom budú zverejnené detaily, koho hľadáme, aký typ schopností, vedomostí a zručností. Všetky detaily budú zverejnené na konkrétnej stránke k samotnému hackathonu (t.j. webová stránka, sociálne siete alebo pozvánka).

1.1.3 Charakteristika súťažných tímov

Na základe skúseností z domácich aj zahraničných hackathonov sa odporúča vytvoriť tím pozostávajúci z 2 až 5 členov.

V ideálnom tíme by mali byť zastúpené tieto typy účastníkov:

Technický účastník – osoba, ktorá disponuje aspoň jednou z nasledujúcich zručností:

- Vie programovať v ľubovoľnom programovacom jazyku

- Ovláda dizajnérske nástroje
- Dokáže vytvoriť funkčný online prototyp
- Má vzdelanie v oblasti výpočtovej techniky

Biznis účastník – osoba, ktorá:

- Vie manažovať projekt počas trvania hackathonu
- Dokáže efektívne odprezentovať riešenie pred porotou v závere súťaže

Je potrebné zdôrazniť, že aj účastníci, ktorí nespĺňajú presne tieto kritériá, sú na hackathone vítaní. Dôležitá je motivácia, nadšenie, kreatívne nápady a ambícia. Takíto účastníci nebudú nijako diskvalifikovaní a môžu byť plnohodnotnými členmi tímu. Pri našich hackathonoch nejde primárne o to, aby ste napísali kompletný kód riešenia. Hlavným cieľom je vytvoriť komplexný a ucelený koncept. Mimoriadne dôležité je, aby vaše riešenie bolo realizovateľné, keďže tento aspekt má významnú váhu pri hodnotení riešenia porotou a následnom výbere víťazov.

Odporúčame vám rozdeliť si úlohy v tíme ešte pred samotným hackathonom. Využite silné stránky každého člena, čím ušetríte čas a predídete potenciálnym konfliktom. Je úplne v poriadku, ak jeden člen zastáva viacero rolí.

Typické úlohy v tíme zahŕňajú:

Analytik – Má analytické myslenie, rýchlo chápe a vie zakresliť procesy a dátové štruktúry. Pri technických riešeniach je často kľúčové najprv identifikovať a vizualizovať problematické procesy, čo je práve úlohou analytika. Až potom je vhodné navrhovať technické riešenie.

Dizajnér – Ovláda dizajnový proces a dokáže myšlienky pretaviť do vizuálnej podoby. Pomocou náčrtov alebo wireframov rýchlo zhmotní produkt, čo umožňuje jednoduché iterácie nápadov a testovanie s používateľmi. Dizajnové výstupy zároveň slúžia ako efektívna forma prezentácie vášho riešenia.

Technik – Rozumie technickým aspektom. V prípade softvérového produktu to môže byť architekt alebo programátor, ktorý navrhne technickú štruktúru riešenia. Samotné naprogramovanie nie je nevyhnutné, ale môže byť výhodou. Ak sa rozhodnete programovať, sústreďte sa len na dokončiteľné časti, ktoré vás odlišia od konkurencie.

Produktový manažér – Rozumie biznis potrebám a problémom zákazníka. Koordinuje informácie od ostatných členov tímu a usmerňuje vývoj produktu tak, aby efektívne riešil problémy zákazníka aj koncového používateľa a zároveň bol realizovateľný v rámci daných časových a finančných limitov.

Obchodník – Aktívne komunikuje a reprezentuje tím počas celého hackathonu. Jeho hlavnou úlohou je "predať" produkt porote počas záverečnej prezentácie. Verí v hodnotu riešenia, zdôrazňuje jeho silné stránky a vie vysvetliť, ako adresuje biznis problémy zákazníka a aké výhody prináša koncovým používateľom.



1.2 Čo získajú členovia tímov účasťou na hackathone?

- Možnosť zdokonaľiť sa pri práci v tímoch
- Možnosť rozšíriť si kontakty v TECH, STARTUP, či BIZNIS komunite
- Možnosť získať prize money
- Možnosť podieľať sa na tvorbe riešenia pre Vlastníka témy
- Možnosť trénovať svoje aktuálne schopnosti a vedomosti
- Možnosť zrealizovať svoj podnikateľský nápad
- Priniesť vlastné nápady, ktoré majú možnosť byť integrované do štruktúr Vlastníka témy
- Možnosť testovať nové nápady a myšlienky
- Možnosť utužiť vzťahy so svojím tímom, počas 24-48 hodín spoločnej práce v kreatívnom prostredí, za prítomnosti expertov v oblasti témy hackathonu

1.3 Aké dáta a iné dôležité informácie dostanú riešiteľské tímy pred a na začiatku hackathonu v rámci prípravy?

Organizátor a Vlastník témy zabezpečia riešiteľským tímom čo najviac informácií potrebných k riešeniu zadaných výziev počas hackathonu. Všetky informácie a podklady sa budú týkať témy hackathonu.

Príklady poskytovaných informácií:

- Opis problému na riešenie
- Schému požadovaného riešenia
- Mediálny výstup
- Skúsenosti a know-how mentorov a expertov

1.4 Pravidlá pre jednotlivé hackathony

Pravidlá hackathonov budú vždy zverejnené na webe konkrétneho hackathonu a sociálnych sieťach. Platia pre každý hackathon. Základ pravidiel je uvedený v tomto dokumente. Určitá časť pravidiel je flexibilná a bude sa meniť v závislosti od témy hackathonu. Všetci riešitelia a účastníci budú vždy všetky informácie o pravidlách vedieť vopred, formou zverejnenia na webe hacknime.to a sociálnych sieťach konkrétneho hackathonu.

1.4.1 Oficiálny jazyk hackathonov

Oficiálny jazyk je slovenčina.

1.4.2 Čo si musia účastníci zabezpečiť a čo im bude k dispozícii počas hackathonu?

Účastník si musí priniesť vlastný notebook, prípadne iný hardvér, ktorý potrebuje na riešenie úloh. O zvyšok bude postarané Organizátorom, tzn. štandard je dostupné WiFi pripojenie, celodenné jedlo (formou bufetu, raňajky, obed, večera, snack + pitný režim).

Organizátor nehradí náklady súvisiace s ubytovaním, ani cestovné náklady. Ak chce riešiteľ hackovať počas noci, má takú možnosť. Organizátor neposkytuje spacáky, matrace, postele, ani iné ubytovacie kapacity priamo na mieste konania hackathonu, ani mimo neho. Pitný režim je k dispozícii počas celého trvania hackathonu. Riešiteľské tímy majú zabezpečený prístup na miesto konania hackathonu kedykoľvek počas trvania hackathonu.

1.4.3 Často kladené otázky

Každý hackathon má svoje vlastné FAQs (prípadne "Q&A" či "Často kladené otázky", ďalej ako "FAQs"), kde sú zodpovedané všetky dôležité otázky k aktuálnemu hackathonu. FAQs sú súčasťou podstránky konkrétneho hackathonu na webe hacknime.to.

1.4.4 MIRRI SR a Vlastník témy majú právo hackathon kedykoľvek zrušiť

Ak sa tak stane, sú povinní o tom informovať včas na webstránkach a komunikačných kanáloch hackathonu.

1.4.5 Postup, ak tím príde na hackathon s vopred pripraveným riešením

Riešiteľský tím môže prísť na hackathon s predpripraveným riešením, ale musí byť viditeľne preukázané, že vďaka hackathonu, konzultáciám s mentormi a expertmi prišlo k progresu a vylepšeniu jeho predpripraveného riešenia do finálnej podoby smerom k požiadavkám Vlastníka témy. Bude sa hodnotiť progres medzi predpripraveným riešením pred hackathonom a finálnym riešením, ktoré bolo odovzdané porote počas hackathonu.

- Ak má riešiteľský tím predpripravený prototyp, či riešenie, je povinný ho zaslať minimálne 3 dni pred hackathonom na kontrolu (napr. cez kód na Github link, alebo inak - opis, link na web a iné možnosti).
- Organizátor zaznamená predpripravený prototyp, či riešenie a informuje o ňom členov mentorského tímu a poroty, v zložení: Vlastník témy + Organizátor + 2 vybraní experti (počet členov poroty sa môže meniť).
- Účastník v rámci submission formulára pre porotu v rámci hackathonu opíše, aké riešenie mal predpripravené pred hackathonom (napr. cez kód na Github link, alebo inak) a ako ho vylepšil v rámci hackathonu (opäť textovo aj cez Github link, alebo inak). Všetci riešitelia budú mať k dispozícii jednotný submission formulár.
- Porota v rámci hodnotenia porovná finálne riešenie s predpripraveným riešením a vyhodnotí finálne riešenie na základe: "Hodnotiace kritériá pre porotu pri výbere víťazného riešenia".

1.4.6 Diskvalifikácia riešiteľských tímov, alebo riešiteľov

Riešiteľský tím môže byť diskvalifikovaný Organizátorom, ak je pristihnutý pri podvádzaní,



kopírovaní riešení iných riešiteľských tímov, vyhotovovaní audio video záznamov, plagiátov, alebo pri inom type kopírovania ďalších riešiteľských tímov, zneužívania informácií iných riešiteľských tímov, nelegálnom získavaní údajov a dát od iných riešiteľských tímov, vytváraní obsahu so zámerom poškodzovať účastníkov, alebo pri inom porušovaní etiky súťaženia. Ktokoľvek bude svedkom takéhoto nešportového správania, informuje o ňom Organizátora.

1.4.7 Diskvalifikácia viacerých tímov z jednej organizácie

Jedna organizácia, vystupujúca pod jedným IČO, môže zostaviť maximálne jeden súťažný tím pomenovaný podľa nej. Ak sa rozhodnú na hackathone zúčastniť viacerí členovia organizácie, prihlásení s viacerými tímami, nemôžu vystupovať pod rovnakým názvom (t.j. "TEAM 1" a "TEAM 2").

1.4.8 Hodnotiace kritériá pri výbere víťazného riešenia

Porota bude hodnotiť predložené riešenia podľa nasledujúcich piatich kategórií, pričom maximálny možný počet získaných bodov je 100.

1. Splnenie zadania, relevantnosť a funkčnosť (1-20 bodov)

- Ako priamo riešenie súvisí s témou hackathonu a stanovenými výzvami
- Či riešenie (prototyp/MVP/softvér) funguje a poskytuje aspoň základné užívateľské funkcie

2. Nápad, originalita a kreativita (1-15 bodov)

- Miera kreativity v pozadí riešenia
- Jedinečnosť riešenia - či ide o novátorský prístup, neobvyklé riešenie, či má konkurenčnú výhodu

3. Používateľská skúsenosť a pridaná hodnota (1-15 bodov)

- Intuitívnosť používateľského rozhrania a logika používateľskej cesty
- Pri technických riešeniach bez frontendu sa hodnotí kvalita technického návrhu
- Rozsah a hodnota prínosu riešenia pre cieľovú skupinu užívateľov

4. Realizovateľnosť a životaschopnosť (1-35 bodov)

- Preukázaná funkčnosť riešenia
- Potenciál pre škálovanie riešenia
- Reálna uskutočniteľnosť riešenia s dostupnými zdrojmi
- Praktická relevantnosť a použiteľnosť riešenia pre zadanú výzvu

5. Kvalita prezentácie (1-15 bodov)

- Celková úroveň prezentácie

- Vizuálne spracovanie
- Obsah a štruktúra prezentácie
- Schopnosť zaujímavo a presvedčivo odprezentovať informácie

1.4.9 Porota a jej zloženie

Členov poroty navrhuje Dodávateľ a Vlastník témy a schvaľuje Ministerstvo investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie SR (ďalej Ministerstvo) a Vlastník témy. Porota je zložená z členov a zástupcov Ministerstva, Vlastníka témy, vybraných expertov a mentorov na danú tému a jedného zástupcu startup komunity napríklad Organizátora a podobne.

- Odporúčaná veľkosť poroty je 5-7 členov (vždy nepárny počet členov)
- Všetci členovia poroty majú jeden hlas
- Porota bude hodnotiť riešenia počas hackathonu podľa hodnotiacich kritérií spôsobom uvedeným v tomto dokumente

1.4.10 Finančná odmena - "prize money" pre víťazov hackathonu

- **1. miesto - 3 000 €**
- **2. miesto - 2 000 €**
- **3. miesto - 1 000 €**

Organizátor udeľuje finančnú odmenu riešeniam, ktoré sa umiestnili na prvých troch miestach, v bodovom hodnotení poroty v rámci hackathonu. Celkové konečné poradie určuje vždy porota počas záverečného ceremoniálu.

Ak je v rámci hackathonu zadaných viacero výziev, vyhlasujú sa víťazi pre každú výzvu jednotlivo. Riešiteľský tím môže získať iba jednu cenu, nemôže sa súčasne umiestniť napr. na prvom aj druhom mieste.

Finančná odmena je suma bez DPH. Ak má víťazný riešiteľský tím legálnu entitu, výhru dostane fakturáciou na účet. Ak entitu nemá, je možné ju vyplatiť v hotovosti.

1.4.11 Dopĺňujúce pravidlá

Zmena zloženia tímu

Zloženie tímov sa môže meniť pred hackathonom. Ak príde k zmene ešte pred hackathonom, riešiteľský tím je povinný upovedomiť Organizátora. Zloženie tímov je nemenné počas hackathonu, to znamená, že po oficiálnej registrácii a check-in nemôžu pribudnúť noví členovia tímu, ktorých meno alebo emailová adresa neboli uvedené pri registrácii, alebo pri check-in v úvodný deň podujatia.

Zlúčenie riešiteľských tímov je možné aj počas hackathonu. Riešitelia o tom musia upovedomiť Organizátora.



Ochrana osobných údajov (GDPR)

Pri ochrane osobných údajov (GDPR) sa bude postupovať v zmysle Nariadenia Európskeho parlamentu a Rady (EÚ) 2016/679 z 27. apríla 2016 o ochrane fyzických osôb pri spracúvaní osobných údajov a o voľnom pohybe takýchto údajov, ktorým sa zrušuje smernica 95/46/ES (všeobecné nariadenie o ochrane osobných údajov) a podľa zákona NR SR č. 18/2018 Z. z. o ochrane osobných údajov a o zmene a v doplnení niektorých zákonov v platnom znení.

Oznámenie diskvalifikácie tímov

Podozrenie na diskvalifikáciu nahlasujú členovia riešiteľských tímov, prípadne mentori alebo tím Vlastníka témy či Organizátora. Nahlasuje sa to Organizátorovi hackathonu, ústnym upozornením. Následne je tím / člen tímu, ktorý sa dopustil porušenia pravidiel, vyzvaný opustiť miestnosť, kde sa hackuje. Pre hladký priebeh a pokračovanie hackathonu budú o diskvalifikácii riešiteľského tímu zvýši aktéri upozornení cez najbližšiu prestávku na občerstvenie.

Ak mám menej ako 18 rokov, môžem sa zúčastniť akcie?

Osoba mladšia ako 18 rokov, je oprávnená zúčastniť sa na podujatí len s doprovodom dospeléj osoby (zodpovednej za maloletú osobu), počas celej doby trvania podujatia. Zároveň je potrebné, aby doručila podpísaný Informovaný súhlas rodiča / zákonného zástupcu. Tlačivo bude poskytnuté Dodávateľom alebo Ministerstvom.

Zmena pravidiel hackathonu

Vyhradenie práva meniť pravidlá hackathonu do začatia, toho ktorého hackathonu resp. medzi hackathonmi. Ministerstvo, Organizátor alebo Vlastník témy majú právo kedykoľvek zmeniť pravidlá hackathonu. Ak sa tak stane, sú povinní o tom informovať včas na webových stránkach a komunikačných kanáloch k hackathonu.

Kedy môže riešiteľský tím odstúpiť?

Odstúpenie riešiteľských tímov je možné kedykoľvek v priebehu trvania hackathonu. Zlúčenie riešiteľských tímov je možné aj počas hackathonu. Riešitelia o tom musia upovedomiť Organizátora. Tím, ktorý má záujem odstúpiť, musí ústne a osobne upovedomiť Organizátora.

Je možnosť hackovať počas fyzického eventu aj online?

Pri fyzickom hackathone sa vyžaduje osobná účasť tímu. Samozrejme, účasť sa nevyžaduje počas celého trvania hackathonu, najmä ak sa jedná o akciu, ktorá trvá aj cez noc. Účastníci majú možnosť z priestoru kedykoľvek, aj počas dňa, odísť (pričom nočné ubytovanie nie je zabezpečené). Riešiteľ nemusí byť prítomný počas celého trvania hackathonu. No v priestore musí byť aspoň 51 % súťažného času (bez nočných hodín tj 22:00 – 8:00).

Čo možné nie je, je počas hackathonu priviesť do priestoru ďalšie osoby, ktoré nie sú na zozname účastníkov. Počas celého hackathonu majú účastníci visačky s jasným označením "riešiteľ" / "hacker", na jasnú identifikáciu ich role počas hackathonu.

V prípade potreby alebo životnej situácie, je možnosť, aby člen riešiteľského tímu hackoval



online. Pri online hackovaní platí, že účastník musí byť riadne zaregistrovaný v súťažnom tíme. Online hackovania sa môže zúčastniť najviac 33 % súťažného tímu.

Konflikt záujmov

1. Konflikt záujmov predstavuje situáciu, v ktorej by obchodné, finančné, rodinné, politické, alebo osobné záujmy mohli ovplyvniť názor osôb vykonávajúcich svoje povinnosti pri príprave, organizácii hackathonu, hodnotení riešení získaných z hackathonu, alebo pri následnej implementácii riešenia po hackathone.

2. Akákoľvek zúčastnená osoba pri príprave, organizácii hackathonu, hodnotení riešení získaných z hackathonu, alebo pri následnej implementácii riešenia po hackathone (napr. riešitelia vykonávania akýchkoľvek činností resp. z účasti na danom hackathone, v dôsledku existencie konfliktu záujmov, resp. možnej existencie konfliktu záujmov na strane zúčastnenej osoby a jemu blízkej osobe). Z účasti na hackathone v pozícii riešiteľa je vylúčený zamestnanec a jemu blízka osoba Dodávateľa, Ministerstva a/alebo Vlastníka témy, pokiaľ pravidlá konkrétneho hackathonu neurčujú inak.

Medzi takéto činnosti patria najmä:

- Činnosť mentorov a poroty s cieľom dosiahnuť zisk, alebo akejkoľvek inej výhody pre seba, alebo sebe blízku osobu, ekonomického, alebo iného prospechu
- Ovplyvňovanie zamestnancov Dodávateľa, na Ministerstve, Vlastníka témy, alebo zamestnancov v spoločnosti, ktorá má dodávateľské, alebo partnerské vzťahy s Dodávateľom
- Úmyselná úprava riešení mentorom, alebo členom poroty, resp. prípadný mentoring v prospech niektorých riešiteľov
- Zloženie riešiteľského tímu mentorom, porotcom, alebo zamestnancom pre Dodávateľa, Vlastníka témy, alebo Ministerstva
- Iné činnosti a situácie, pri ktorých by obchodné, finančné, rodinné, politické, alebo osobné záujmy mohli ovplyvniť názor osôb vykonávajúcich svoje povinnosti pri príprave, alebo organizácii hackathonu, alebo pri následnej implementácii riešenia po hackathone

3. Ak riešiteľ, mentor, porotca, zamestnanec Dodávateľa, zamestnanec Ministerstva a zamestnanec Vlastníka témy zistí, alebo má podozrenie z možného konfliktu záujmov, je povinný bez zbytočného odkladu a preukázateľným spôsobom informovať o konflikte záujmov zamestnancov Dodávateľa a/alebo zamestnancov Ministerstva. Ak ktorákoľvek zo zúčastnených osôb neoznámí okolnosti, ktoré by mohli viesť ku konfliktu záujmov, bude táto skutočnosť samotná predstavovať porušenie týchto zásad.

4. Porušenie zásad znamená u riešiteľov ich následnú diskvalifikáciu, u mentorov, porotcov a zamestnancov Vlastníka témy, Dodávateľa, alebo Ministerstva ich vylúčenie na ďalšej príprave, organizácii hackathonu a/alebo následnej implementácii riešenia z hackathonu. O diskvalifikácii rozhoduje Ministerstvo.



1.4.12 Zabezpečenie autorských práv pri implementovanom riešení po hackathone

Povinnosť uzatvoriť Licenčnú zmluvu – vzniká tomu tímu riešiteľov, ktorých riešenie bude Vlastník témy implementovať (najviac prvé tri miesta ocenené finančnou odmenou). Poskytuje sa nevýhradná licencia, ktorá je ohraničená územím Slovenskej republiky a časovo neobmedzená. Vlastník témy získa oprávnenie využívať licenciu pre svoje potreby a právo poskytnúť licenciu výhradne tým subjektom, ktoré svoju činnosť financujú v celosti, alebo čiastočne z verejných prostriedkov, čím sa zachová hospodárnosť pri vynakladaní verejných prostriedkov. Autor diela môže ďalej disponovať so svojím dielom a poskytovať licencie pre komerčné subjekty bez významného obmedzenia.

