

Pravidlá hackathonu

Popis pravidiel realizácie hackathonov

Kto sa môže prihlásiť

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, energiu alebo má nápad je vítaný.

Odporúčané kritériá na účastníka sú:

- 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 nápadmi,
- skúsenosti z iných hackathonov
- skúsenosti zo zahraničia, najmä z IT, TECH, dizajn biznisu, startup odvetvia
- Ak má človek drive, energiu, má nápad alebo rozpracované riešenie, je vítaný.

Aké sú podmienky vstupu na hackathon

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

Čo získajú účastníci účasťou na hackathone

- Možnosť zdokonaľiť sa pri práci v tímoch
- Možnosť rozšíriť si kontakty v TECH, STARTUP či BIZNIS komunite
- Možnosť získať prízvy
- Možnosť podieľať sa tvorbe riešenia pre Vlastníka témy
- Možnosť pretrénovať 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 svojim tímom, počas 24-48 hodín spoločnej práce v kreatívnom prostredí, za prítomnosti expertov v oblasti témy hackathonu.

Aké dáta a iné dôležité informácie dostanú súťažné tímy pred a na začiatku hackathonu, v rámci prípravy

Organizátor a Vlastník témy zabezpečí súťažným tímom čo najviac informácií, potrebné k riešeniu zadaných výziev počas hackathonu. Všetky informácie a podklady sa budú týkať témy hackathonu.

Napríklad:

- opis spoločenského problému,
- dátový prieskum
- mediálny výstup
- datasety
- skúsení mentori a experti

Definícia súťažného tímu

Odporúčaná veľkosť tímu je 2 až 5 ľudí (na základe historických skúsenosti z organizácie hackathonov doma aj v zahraničí). Odporúčané role v tíme sú:

- TECH účastníkom sa rozumie účastník, ktorý spĺňa aspoň dve kritériá z nasledovných: zvládne písať kód, tj ovláda akýkoľvek programovací jazyk, ovláda dizajnové nástroje, dokáže vytvoriť online prototyp, má vyštudovanú výpočtovú techniku.
- BIZNIS účastníkom sa rozumie účastník, ktorý vie navrhnuté riešenie projektovo manažovať počas hackathonu a na záver, počas finálovej prezentácie, vie riešenie "predať" porote.

Samozrejme, ak účastník tímu nesplní ani jednu z vyššie uvedených kritérií, stále môže preukázať drive, ambíciu, má nápad, je kreatívny, je na hackathone vítaný a nie je diskvalifikovaný.

Kedy sa tvoria konkrétne 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 a sociálnych sieťach konkrétneho hackathonu, prípadne cez web hacknime.to.

Aký je oficiálny jazyk hackathonov

Oficiálny jazyk je slovenčina. Niektoré keynote prednášky či workshopy však môžu byť aj v anglickom jazyku.

Čo si musia účastníci zabezpečiť a čo im, naopak, bude k dispozícii počas hackathonu

Účastník si musí priniesť vlastný notebook, prípadne iný hardware, ktorý potrebuje na riešenie úloh. O zvyšok bude postarané Organizátorom, tzn. štandard je dostupné wi-fi 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. Pitný režim alebo sprcha sú k dispozícii počas celého trvania hackathonu. Každý súťažný tím má jednu vyhradenú kartičku, s ktorou sa môžu dostať z priestoru a do priestoru určeného na hackovanie, kedykoľvek počas trvania hackathonu.

Každý hackathon má svoje vlastné FAQ (prípadne Q&A či “Často kladené otázky”, ďalej ako “FAQ”)

V rámci FAQ budú zodpovedané všetky dôležité otázky hackathonu a sú uverejnené na webe hacknime.to, na podstránke konkrétneho hackathonu.

Ministerstvo alebo Vlastník témy majú právo kedykoľvek hackathon zrušiť

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

Aký je postup, ak tím príde na hackathon s vopred pripraveným riešením

Súťažný tím môže prísť na hackathon s predpripraveným riešením, ale musí byť viditeľne preukázané, že vďaka hackathonu, konzultáciám s mentormi a expertami 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 súťažný 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
- Účastník v rámci „submission form“ 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 súťažiaci budú mať k dispozícii jednotnú „submission form“.
- Porota v rámci hodnotenia porovná finálne riešenie s predpripraveným riešením a vyhodnotí finálne riešenie na základe: “Základné hodnotenia, bodová stupnica pre porotu”.

Diskvalifikácia súťažných tímov

Súťažný tím môže byť diskvalifikovaný organizátorom, ak je pristihnutý pri podvádzaní, kopírovaní riešení iných súťažných tímov, vyhotovovaní audio video záznamov, plagiatov a iný typ kopírovania ďalších súťažných tímov, zneužívania informácií iných súťažných tímov, nelegálne získané údaje a dáta od iných súťažných tímov, vytvárania obsahu so zámernom poškodzovania účastníkov alebo inak porušuje etiku súťaženia. Ktokoľvek bude svedkom takéhoto nešportového správania, informuje o ňom organizátora.

Základné kritériá, pri výbere mentorov a iných expertov a ich úloha pred a počas hackathonu

Mentor alebo expert slúži na podujatí ako garant témy. Vďaka jeho informáciám a skúsenosti vie Vlastník témy alebo Organizátor hackathonu lepšie definovať aktuálne problémy a zároveň definovať výzvy, ktoré budú riešiť účastníci hackathonu. Mentor by mal aktívne pôsobiť v rámci témy, to znamená, mala by byť možnosť o ňom dohľadať mediálne výstupy, reakcie na tému, webstránku s popisom aktivít v rámci témy, vlogy, blogy či iné výstupy, ktoré dokumentujú, že patrí medzi expertov na danú oblasť. Takisto je preferované, ak je mentor apolitický. Na druhej strane, je známy jeho postoj k téme.

Úloha mentora v rámci hackathonu je byť k dispozícii na konzultácie a expertné rady pre súťažné tímy. Takisto na prípadne mediálne výstupy, rozhovory, sprievodné podujatia či social médiá promo. Na hackathone môže byť zapojený, okrem mentorovania, aj ako člen poroty, rečník počas sprievodnej diskusie počas otvorenia hackathonu, slúži ako poradca súťažných tímov alebo prednášajúci počas workshopu alebo prednášajúci na sprievodnom podujatí k hackathonu.

Nie je dovolené, aby mentor zostavil súťažný tím alebo aby sám súťažil.

Odporúčaná expertíza mentorov:

Technický mentor: schopnosť odpovedať na otázky ohľadom témy hackathonu a iných technických detailov špecifických pre tému hackathonu

Biznis mentor – schopnosť zhodnotiť a poradiť tímom s ich nápismi a ich využiteľnosťou

Definícia partnera podujatia

Partner podujatia je osobnosť alebo inštitúcia (ďalej “Partner” alebo “Partner podujatia”), ktorej prítomnosť na hackathone zabezpečí najmä záruku kvality výstupov, potenciálnych expertov a spíkrov, vizibilitu, nefinančnú odmenu a iné.

Partner zvyčajne pôsobí v téme hackathonu, nie je to však povinnosť.

Hodnotiace kritériá pre porotu pri výbere víťazného riešenia:

1) Základné prvky Riešenia / POC / MVP / Softvéru:

- Funkčnosť (popis):

Riešenie / POC / MVP / Softvér funguje a spĺňa aspoň základné užívateľské funkcie

Skóre od poroty: 1 až 10

- Splnenie zadania / Relevantnosť (popis):

Riešenie / POC / MVP / Softvér súvisí s témou hackathonu a definovaných výziev

Skóre od poroty: 1 až 10

2) Nápad a prípady použitia Riešenia / POC / MVP / Softvéru:

- Kreativita (popis):

Áká kreatívna je myšlienka Riešenia / POC / MVP / Softvéru?

Skóre od poroty: 1 až 10

3) Užívateľská skúsenosť:

- CX / UX Riešenia (popis):

Je celková používateľská skúsenosť intuitívna? Dáva Riešenie / POC / MVP / Softvér z používateľského UX hľadiska zmysel?

Skóre od poroty: 1 až 10

- Pridaná Hodnota Riešenia / POC / MVP / Softvéru (popis):

Áký bude dopad (z pohľadu rozsahu) a pridaná hodnota Riešenia / POC / MVP / Softvéru pre cieľovú skupinu?

Skóre od poroty: 1 až 20

4) Implementácia:

- Realizovateľnosť (popis):

Naozaj Riešenie / POC / MVP / Softvér funguje? Je Riešenie / POC / MVP / Softvér ľahké škálovať? Potenciál riešenia byť skutočne zrealizované so zdrojmi, ktoré sú reálne k dispozícii

Skóre od poroty: 1 až 20

- Jedinečnosť (popis):

Ako je Riešenie / POC / MVP / Softvér Originálne? Je to niečo, čo sa ešte nerobilo, jedinečné aj voči konkurencii?

Skóre od poroty: 1 až 10

5) Prezentácia

Kvalita prezentácie, vizuálna stránka, obsah, podanie informácií zaujímavou formou

Skóre od poroty: 1 až 10

Maximálny počet bodov, ktoré môže získať riešiteľský tím je 100 bodov.

Porota a jej zloženie

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 (ideálne nepárny počet členov)

Všetci členovia poroty majú jeden hlas.

Porota bude hodnotiť riešenia počas hackathonu podľa hodnotiacich kritérií spôsobom uvedeným v tomto dokumente.

Finančná odmena (alebo “prize money”) pre víťazov hackathonu

1. miesto 3000 €,

2. miesto 2000 €,

3. miesto 1000 €

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

Ak je v rámci hackathonu zadaných viacero výziev, na víťazstvo stačí vyriešiť jednu výzvu, tj stačí, ak si vyberie jednu výzvu a tú vyrieši, podľa hodnotenia poroty, najlepšie.

Súťažný tím môže získať iba jednu cenu, nemôže sa súčasne umiestniť napr. na prvom aj druhom mieste.

Doplňujúce pravidlá:

Zmena zloženia tímu

Zloženie tímov sa môže meniť pred hackathonom. Zloženie tímov je nemenné počas hackathonu, to znamená, že nemôžu počas hackathonu, po oficiálnej registrácii a check-in pridať nový člen tímu, ktorého meno alebo emailová adresa neboli uvedené pri registrácii alebo pri check-in v úvodný deň podujatia

Ako je ošetrovaná Ochrana osobných údajov (GDPR)

Pri ochrane osobných údajov (GDPR) sa bude postupovať v zmysel 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 súťažných 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 súťažného tímu zvýšni 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.

Zmena pravidiel hackathonu

Vyhradenie práva meniť pravidla 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 webstránkach a komunikačných kanáloch k hackathonu.

Kedy môže odstúpiť súťažný tím

Odstúpenie súťažných tímov je možné kedykoľvek v priebehu trvania hackathonu. Zlúčenie súťažných tímov nie je možné od momentu úvodného check-inu súťažných tímov, na úvod hackathonu. 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. V prípade potreby, alebo životnej situácie, je možnosť, aby člen súťažného tímu hackoval online.

Konflikt záujmov

1. Konflikt záujmov predstavuje situáciu, pri ktorej osobný záujem motivuje alebo môže motivovať porotcu/mentora/zamestnanca organizátora/vlastníka témy/súťažiacich konať proti najlepším cieľom hackathonu.

2. Zapájanie sa týchto osôb do činností, pri ktorých dochádza ku konfliktu záujmov, resp. pri ktorých by mohlo dôjsť ku konfliktu záujmov, nie je povolené. Medzi takéto činnosti patrí:

- ovplyvňovanie mentorov a poroty s cieľom zisku pre seba alebo blízku osobu, ekonomického alebo iného prospechu atď.
- ovplyvňovanie osôb pracujúcich u organizátora, ministerstva alebo v spoločnosti, ktorá má dodávateľské alebo partnerské vzťahy s organizátorom,
- úmyselná úprava riešení mentorom, resp. prípadný jednostranný mentoring v prospech niektorých riešiteľov,
- zloženie súťažného tímu mentorom, porotcom alebo osobou pracujúcou pre organizátora, vlastníka témy alebo ministerstvo
- a iné.

3. Ak riešiteľ zistí konflikt záujmov, je povinný bez zbytočného odkladu a preukázateľným spôsobom informovať o konflikte záujmov. Ak riešiteľ neoznámí okolnosti, ktoré by mohli viesť ku konfliktu záujmov, bude táto skutočnosť samotná predstavovať porušenie týchto zásad a možná diskvalifikácia súťažného tímu na hackathone. O diskvalifikácii rozhoduje organizátor.

Zabezpečenie autorských práv pri implementovanom riešení po hackathone

Povinnosť uzatvoriť Licenčnú zmluvu – vzniká tomu tímu riešiteľov, ktorých riešenie Vlastník témy bude implementovať. 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 svojim dielom a poskytovať licencie pre komerčné subjekty bez významného obmedzenia.