

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 schopnosti, vedomostí a zručností. Všetky detaily budú zverejnené na konkrétnej stránke k samotnému hackathonu (tj webová stránka, sociálne siete alebo pozvánke).

1.1.3. Definícia riešiteľského 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 môže ovládať napríklad jednu z nasledujúcich schopností a vlastností: 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.

1.2. Čo získajú účastníci účasťou na hackathone

- Možnosť zdokonaľiť sa pri práci v tímoch
- Možnosť rozšíriť si kontakty v TECH, STARTUP či BIZNIS komunitě
- Možnosť získať prízny money
- 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 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 zabezpečí riešiteľským 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
- 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 a sociálnych sieťach konkrétneho hackathonu, prípadne cez web hacknime.to.

1.4.1. Oficiálny jazyk hackathonov

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

1.4.2. 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, posteľe ani iné ubytovacie kapacity priamo na mieste konania hackathonu. Pitný režim je k dispozícii počas celého trvania hackathonu. Riešiteľské tímy majú zabezpečený prístup na miesto konania sa hackathonu kedykoľvek počas trvania hackathonu.

1.4.3. Často kladené otázky

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.

1.4.4. 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.

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 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 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 jednotnú submission form.
- 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 a iný typ kopírovania ďalších riešiteľských tímov, zneužívania informácií iných riešiteľských tímov, nelegálne získané údaje a dáta od iných riešiteľských tímov, vytvárania obsahu so zámernom poškodzovania účastníkov alebo inak porušuje etiku súťaženia. Ktokoľvek bude svedkom takéhoto nešportového správania, informuje o ňom organizátora.

1.4.7. Hodnotiace kritériá pre porotu pri výbere víťazného riešenia

1. Splnenie zadania/ Relevantnosť/ Funkčnosť:

Skóre od poroty: 1 až 10

Riešenie / POC / MVP / Softvér súvisí s témou hackathonu a definovaných výziev
Riešenie / POC / MVP / Softvér funguje a spĺňa aspoň základné užívateľské funkcie

2. Nápad / Originalita, Jedinečnosť, Kreativita

Skóre od poroty: 1 až 20

Aká kreatívna je myšlienka Riešenia / POC / MVP / Softvéru?
Ako je Riešenie / POC / MVP / Softvér / Originálne?

Je to niečo, čo sa ešte nerobilo, jedinečné aj voči konkurencii?

3. Používateľská skúsenosť / Pridaná hodnota (prípadne technický návrh pre riešenia bez frontendu)

Skóre od poroty: 1 až 20

Je celková používateľská skúsenosť intuitívna?

Dáva Riešenie / POC / MVP / Softvér z používateľského UX hľadiska zmysel?

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

4. Realizovateľnosť / Implementovateľnosť / Životaschopnosť

Skóre od poroty: 1 až 30

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

Ako relevantné je využitie resp. použitie Riešenia / POC / MVP / Softvéru v praxi, na vyriešenie zadanej výzvy

5. Odprezentovanie riešenia porote

Skóre od poroty: 1 až 20

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

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

1.4.8. Porota a jej zloženie

Členov poroty navrhuje Dodávateľ a Vlastník témy a schvaľuje 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

1.4.9. 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, 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.

1.4.10. 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 nemôžu počas hackathonu, po oficiálnej registrácii a check-in pribudnúť nový člen tímu, ktorého 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 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 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 diskvalifikácií riešiteľského 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 dospelaj osoby (zodpovednej za maloletú osobu), počas celej doby trvania podujatia. Zároveň je potrebné, aby doručila podpísaný Informovaný súhlas rodiča. Papier bude poskytnutý Dodávateľom alebo Ministerstvom.

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 riešiteľský tím

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", 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 pravidla konkrétneho hackathonu neurčujú inak.

Medzi takéto činnosti patrí 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.

1.4.11. 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.