

Hackathon 2024 - Když data promluví

Pravidla soutěže

Vyhlášení soutěže

Univerzita Palackého v Olomouci, veřejná vysoká škola se sídlem Křížkovského 511/8, 779 00, Olomouc, IČO: 619 89 592, ve spolupráci s Olomouckým krajem, Statutárním městem Olomouc (dále jen "organizátoři"), vyhláší ve smyslu ustanovení § 2887 a násl. zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů veřejný příslib odměny vypsáním ceny za nejlepší výkon s názvem Hackathon, když data promluví (dále jen jako „soutěž“). Účelem a smyslem veřejného příslibu je najít a odměnit nejlepší podnikatelské záměry osob ucházejících se o vypsání ceny.

Předmět soutěže

Osoby ucházející se o vypsání ceny (dále jen jako „soutěžící“) předloží soutěžní příspěvek ve formě projektu (dále jen jako „soutěžní příspěvek“), který nebyl soutěžícím dosud realizován, případně není realizovaný déle než 12 měsíců před registrací do soutěže a nebyl veřejně publikován, což čestně prohlašuje při registraci do soutěže.

Podmínky soutěže

Soutěžící jsou povinni použít alespoň 1 datovou sadu dodanou organizátory akce. Je povoleno použít jakékoliv další datové sady, které jsou veřejně přístupné. Je zakázáno používat data, ke kterým má přístup pouze tým nebo některý z jeho členů.

Složení soutěžního týmu nelze měnit, počet členů týmu nelze v průběhu soutěže navyšovat.

Tým je oprávněn přijmout od kohokoliv radu, doporučení, návod, tip, postup. Je však zakázáno, aby dílčí části projektu vypracoval kdokoliv jiný mimo členy týmu.

Pokud tým v průběhu řešení zjistí, že je jeho realizace časově náročná, zaměří se na dokončení alespoň některých částí a v rámci prezentace projektů podrobně popíše koncepci celého řešení.

Podmínky pro přihlášení se do soutěže:

Do soutěže se mohou přihlásit jednotlivci – fyzické osoby starší 15 let, fyzické osoby podnikatelé, obchodní společnosti, občanská sdružení nebo soutěžní týmy, ve kterých alespoň jeden člen dovršil 18 let nejpozději v den uzávěrky této soutěže. V průběhu soutěže se osoby v soutěžních týmech nemohou měnit.

Je-li soutěžní tým složen ze studentů SŠ, kteří ještě nedovršili věk 18 let, a osoby starší 18 let, je tato osoba starší 18 let pouze v postavení garanta a nemůže prezentovat příspěvek v případě postupu týmu do finále. Tento příspěvek pak musí vždy prezentovat některý ze studentů.

Nebude-li soutěžící splňovat uvedené předpoklady pro soutěžící, bude tento soutěžící vyhodnocen hodnotitelem, jakožto soutěžící, který nesplnil podmínky soutěže.

Soutěžící se přihlašují do soutěže na webových stránkách www.hackathon.upol.cz. Odesláním přihlašovacího formuláře vznikne každému soutěžícímu jedinečná registrace. Soutěžící obdrží do 48 hodin potvrzovací e-mail o registraci do soutěže na e-mailovou adresu, kterou zadal při online registraci. Soutěžící, na jejichž e-mailovou adresu nebude moci být doručena potvrzovací zpráva o registraci v soutěži, nebudou platně registrováni.

Účast v soutěži bude stvrzena podpisem každého účastníka při fyzické registraci v prvním dnu konání soutěže. V rámci registrace soutěžící prohlašuje, že předložený projekt jeho původním dílem ve smyslu autorské či průmyslové ochrany. Závaznou registrací také souhlasí s pravidly soutěže, která jsou obsažena v tomto vyhlášení.

Zpracování osobních údajů probíhá v souladu s nařízením Evropského parlamentu a Rady EU 2016/679 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES.

Soutěžící souhlasí s tím, že v případě výhry soutěže mohou být v případě realizace soutěžního projektu vybráni jako tvář dalšího ročníku této soutěže a že poskytnou vyhlášovateli ke zveřejnění zpracovaný projekt.

Soutěžící mohou využít poradenskou službu soutěže na adrese hackathon@upol.cz, přičemž poslední konzultace může proběhnout nejpozději 2 dny před uzávěrkou soutěže. Konzultace bude poskytována podle časových možností konzultantů.

Lhůty

Tento veřejný příslib je vyhlášen dnem 1. 9. 2024

Soutěžící je povinen provést registraci na webu www.hackathon.upol.cz do 11. 10. 2024 do 23:59 hodin (= uzávěrka přihlášek). Po tomto termínu nebudou další registrace ani soutěžní příspěvky přijímány, pokud o tom jinak nerozhodne organizační tým.

Dne 18. 10. 2024 bude soutěž započata a začne samostatné řešení vlastních projektů. Projekty mohou být řešeny jak v prostorách organizátora ve vymezeném čase, tak kdekoliv a kdykoliv jinde, nejpozději však do 20. 10. 2024 12:00. Do tohoto termínu jsou účastníci povinni odevzdat vytvořený projekt a prezentaci projektu na sdílené úložiště.

Po prezentaci soutěžních příspěvků porotě, dne 20. 10. 2024 vybere odborná porota složená ze zástupců příslibujícího a partnerů soutěže po vyhodnocení všech soutěžních příspěvků 3 oceněné, kteří budou ihned vyhlášeni a soutěž bude ukončená. Jména takto vybraných finalistů, budou také zveřejněna na stránkách soutěže www.hackathon.upol.cz.

Ceny

Soutěžícím, kteří splní podmínky uvedené v tomto veřejném příslibu a budou mezi prvními třemi nejlepšími vyhlášenými soutěžícími, budou uděleny tyto ceny: Jejich konkrétní složení bude zveřejněno nejpozději dne 18. 10. 2024.

Mimo to bude jedním z organizátorů akce (ICOK) udělena Speciální cena pro projekt s businessovým potenciálem (konzultace v hodnotě 5000,- Kč.).

Další speciální cenou bude studentská cena PŘF UP, která bude udělena studentskému týmu za nejvíce originální a kreativní zpracování projektu. Členům vybraného týmu bude vyplaceno stipendium v celkové výši 10 000 Kč (tzn. každý člen týmu získá poměrnou část ceny podle počtu členů v oceněném týmu formou stipendia, které bude vyplaceno do 2 měsíců od skončení akce).

Mezi ceny pro vítězné týmy jsou zařazeny peněžní poukázky na nákup v TSBohemia, věcné ceny obsahující PC příslušenství, batohy, funkční oblečení, prémiové láhve, poukázky do ZOO nebo Plaveckého bazénu Olomouc, digitální poznámkové bloky, mikropočítače Maker Faire, smart phone, kancelářské doplňky, propagační předměty různého provedení a barev, a další. Jejich rozdělení mezi účastníky zajišťují organizátoři dle vlastního uvážení.

Způsoby řešení projektů

Každý soutěžní tým si může vybrat ze čtyř nabízených témat, a nebo případně řešit svůj vlastní navržený projekt. Soutěžní příspěvek může mít formu aplikace, projektu, modelu, analýzy, mapy, myšlenky nebo plánu, které se tematicky opírá o předem stanovené oblasti - mobilita, bezpečnost, infrastruktura, životní prostředí, udržitelnost, kultura, kreativita a business. Soutěžící si mohou vybrat, jestli budou řešit svůj projekt v rámci organizátorem navržených témat, nebo představí svoje vlastní téma odpovídající tematickému zaměření akce. Téma projektu je možné měnit v průběhu akce (účastníci nejsou vázáni) tématem, které ohlásili při online registraci.

Soutěžící mohou k řešení využít všechna volně dostupná otevřená data, které nabízí organizátor soutěže nebo jsou volně dostupná na internetu. Není možné využít vlastní datové sady. K řešení projektů soutěžící mohou využít vlastní notebooky a software, nebo využít ty, které zabezpečí organizátor.

Využití umělé inteligence v jakékoliv verzi nebo provedení není organizátorem zakázáno. Podmínkou pro soutěžící je podrobně specifikovat způsob a míru využití umělé inteligence v průběhu prezentace. U závěrečného hodnocení nebude brán v potaz podíl práce vykonaný umělou inteligencí. Předmětem hodnocení bude vlastní práce soutěžního týmu.

Prezentace projektů a způsob hodnocení

Každý soutěžní tým představí svůj soutěžní příspěvek formou veřejné prezentace před odbornou porotou. Je na soutěžním týmu, kolik osob bude prezentovat. Povinnou součástí prezentace jsou tyto náležitosti: název týmu a jeho složení, název projektu, použitá data, stručný popis řešení (formou schématu), popis výstupů (včetně ukázky), využitelnost výstupů a kritický SWOT analýza svého projektu.

Každý soutěžní příspěvek bude hodnocen odbornou porotou sestavenou z expertů organizátorů a partnerů. Hodnocena budou tato kritéria (každé v rozsahu 0-10 bodů): inovativnost (míra inovativnosti, zajímavost nápadu), zpracování (kvalita a správnost zpracování, promyšlenost celkového řešení), využitelnost (využitelnost výsledků v praxi veřejností, úřady nebo firmami; business aspekt), udržitelnost (udržitelnost projektu z

dlouhodobého hlediska, dlouhodobá využitelnost výsledků) a prezentace (kvalita prezentace projektu - grafika, prezentování, diskuse). Bodové hodnocení bude vypočteno součtem obdržených bodů za každé hodnocené kritérium. Vítězi se stávají soutěžící se třemi nejvyššími počty bodů, které budou vypočteny součtem obdržených bodů od všech hodnotitelů. Při shodě bodů porotci udělí své preferenční body vybraným týmům a hlasováním rozhodnout o umístění. Hodnocení jednotlivých soutěžních příspěvků se soutěžícím v písemné podobě automaticky nezasílá. Soutěžící je však oprávněn písemně požádat příslibujícího o zaslání hodnocení svého příspěvku na jeho e-mail: hackathon@upol.cz.

Konkrétní kritéria hodnocení soutěžních příspěvků a složení hodnotící poroty bude zveřejněno nejpozději 18. 10. 2024.

Odborná porota:

Odborná porota, která bude provádět hodnocení jednotlivých projektů, se skládá ze zástupců příslibujícího a zástupců partnerů soutěže.

Odpovědnost příslibujícího:

Přislibující se zavazuje, že soutěžní příspěvky nijak nevyužije ve svůj prospěch a smluvně zajistí totéž u partnerů soutěže, popř. zaměstnanců. Přislibující bere na vědomí, že tyto podnikatelské záměry mohou být chráněny v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů, ve znění pozdějších předpisů, nebo jinými právními předpisy z oblasti úpravy práv duševního vlastnictví. Soutěžní projekty mohou být následně zveřejněny na webových stránkách organizátora.

Přislibující prohlašuje, že odpovídá za škodu, která by soutěžícímu byla způsobena neoprávněným užitím citlivých informací, ze strany příslibujícího nebo jeho zaměstnanců. Přislibující dále prohlašuje, že všichni hodnotitelé (popř. jejich náhradníci), kteří přijdou do styku s takovými informacemi, jsou vázáni prohlášením o mlčenlivosti. Podepsaná prohlášení o mlčenlivosti jsou v případě zájmu soutěžícího připravena k nahlédnutí u příslibujícího do 20. 10. 2024. Přislibující za škody způsobené osobou vázanou prohlášením o mlčenlivosti neodpovídá, odpovědnost těchto osob tím není dotčena.

Při registraci kapitán týmu (nebo jeho zástupce) svým podpisem stvrzuje, že souhlasí s výše uvedenými pravidly a podmínky GDPR za celý soutěžní tým.