

Pravidla soutěže Rozsviť svět nápadem

1. Definice pojmů

- 1.1. **Rozsviť svět nápadem** (dále jen „soutěž“) je soutěž pro studentské týmy pořádaná společností Tieto Czech, s.r.o. (dále jen Organizátor).
- 1.2. **Organizátor** – soutěž vyhlašuje a řídí, určuje její pravidla a je odpovědný za její řádný průběh.
- 1.3. **Účastník** – člen týmu/tým, který se řádně do soutěže zaregistroval a účastní se soutěže v souladu s jejími pravidly.
- 1.4. **Tým** – skupina Účastníků, která zpracovává společné zadání a je v soutěži společně hodnocena.
- 1.5. **Téma** – zadání, které je v průběhu soutěže účastníky zpracováváno. Míra úspěšnosti zpracování Tématu je podkladem pro výsledné pořadí v soutěži.
- 1.6. **Zadavatel** – instituce státu nebo samosprávy, nezisková organizace, školská instituce. Zadavatel poskytuje do soutěže Téma k zpracování. Účastník může být zároveň Zadavatelem Tématu, které následně sám zpracuje.

2. Účel a základní vymezení soutěže

- 2.1. Mottem soutěže je „Rozsviť svět nápadem“ – cílem Témat zpracovávaných Účastníky je konkrétní pozitivní dopad na veřejný prostor za využití informačních technologií.
- 2.2. Cílem soutěže je vytvoření tzv. „Proof of Concept“, neboli záměru definovaného níže v těchto pravidlech. Nikoli tedy vytvoření služby nebo produktu jako takového.
- 2.3. Organizátor si vyhrazuje upravovat a měnit podmínky před nebo během soutěže tak, aby byl naplněn její účel a cíl.

3. Práva k duševnímu vlastnictví

- 3.1. Organizátor důrazně doporučuje, aby Účastníci a Zadavatel, jakož i Účastníci mezi sebou, věnovali pozornost právům k duševnímu vlastnictví, které bude

v rámci soutěže Účastníky vytvořeno, a to nehledě na to, jakou formu bude duševní vlastnictví mít.

- 3.2. Témata, použité know-how, Proof of Concept, výstupy duševní činnosti nebo případně dílo vzniklé před nebo v průběhu soutěže nenáleží Organizátorovi a tento si na ně s výjimkou licence níže nečiní nárok a nenes odpovědnost za jejich další využití po skončení soutěže. Konkrétní úprava vztahů týkajících se práv k duševnímu vlastnictví je nicméně vždy odpovědností Účastníků a Zadavatele.
- 3.3. Nehledě na výše zmíněné, účastí na soutěži Účastníci i Zadavatelé berou na vědomí, že Organizátor je oprávněn základní údaje týkající se Tématu, použitého know-how, jakož i Proof of Concept využít pro vlastní marketingovou činnost, zejména v podobě příspěvků umístěných na sociální síti či veřejných prohlášení vztahujících se k soutěži. Za tímto účelem Účastníci i Zadavatel poskytují Organizátorovi licenci k užití duševního vlastnictví vytvořeného v rámci soutěže, vždy však s přihlédnutím k oprávněným zájmům Účastníků a Zadavatele.

4. Téma

4.1. Náležitosti Tématu

- Výstup z Tématu musí prokazatelně za pomoci informačních technologií stimulovat pozitivní změnu ve veřejném prostoru.

4.2. Zadání Tématu musí obsahovat:

- **Stručný popis nápadu**, jaký je aktuální status, čím může být tento projekt zajímavý ke zpracování a nutné náležitosti k jeho zpracování.
- **Definici společenské prospěšnosti** Tématu tzv. „impact“ – rozdíl mezi současným stavem a stavem po případné implementaci Proof of Concept do reality
- **Cíl - očekávaný výstup** projektu, např. jeho technické náležitosti, použité technologie, rozsah, funkce, účel apod.

4.3. Téma musí rozsahem i náročností odpovídat povaze soutěže.

4.4. Zadavatel rovněž musí umožnit v průběhu soutěže Účastníkům přístup k datům a informacím, které jsou nutné pro zpracování zadání.

- 4.5. Zadání vlastního Tématu je nutné odevzdat prostřednictvím registračního webu <https://rozsvitsvetnapadem.cz/> Organizátora do 22.10.2021 ve formátu k tomu určeném.
- 4.6. Témata nesplňující podmínky stanovené v těchto pravidlech mohou být Organizátorem ze soutěže vyřazena.
- 4.7. Zadavatel je povinen poskytnout Týmům, zpracovávajícím Zadání jím poskytnuté, tzv. Mentora, což je zaměstnanec nebo jiná osoba určená Zadavatelem, která zná Téma a má přístup k datům a dané problematice a poskytne Účastníkům konzultace k Tématu v rozsahu maximálně 10 hodin za celou soutěž na jeden Tým.
- 4.8. Pokud to situace umožňuje, pak Organizátor může rovněž poskytnout tzv. Mentora, aby podpořil Týmy v technologické části zpracování Zadání, a to v rozsahu maximálně 10 hodin za celou soutěž na jeden Tým.

5. Účastník

- 5.1. Účastníkem je student/ka denního studia vysokých škol v Moravskoslezském a Jihomoravském kraji a to všech jejich fakult a ročníků.
- 5.2. Účastníci musí být starší 18 let a nesmí být ve smluvním vztahu s organizátorem. Student/ka se stává se Účastníkem teprve řádnou registrací do soutěže.
- 5.3. Účastníci pracují v Týmech o maximálním počtu 3 osob. Minimální počet není stanoven.
- 5.4. Jeden Tým může zpracovat pouze jedno Téma.
- 5.5. Účastníci jsou povinni se řídit pravidly soutěže. V opačném případě si Organizátor vyhrazuje právo jednotlivé Účastníky nebo Týmy z nich složené ze soutěže vyřadit.
- 5.6. Účastník nebo Tým mohou ukončit svou účast v soutěži kdykoli v jejím průběhu bez udání důvodu, a to formou písemného oznámení Organizátorovi.

6. Proof of Concept

6.1. Proof of Concept je výstupem práce Týmu na Zadání a podkladem pro rozhodování o pořadí umístění v soutěži. Je to materiál, který bude Tým prezentovat na finálovém dni soutěže.

6.2. Formát

6.2.1. Proof of Concept popíše Tým ve formě prezentace ve formátu Powerpoint (maximální rozsah 10 stran/slides).

6.2.2. Proof of Concept Powerpoint je nutné odevzdat prostřednictvím registračního webu soutěže nejpozději 30.11.2021. Veškeré další dokumentace k Tématu, způsob zpracování nápadu a podrobné kroky popisující obsahovanou stránku Tématu je možné odevzdat prostřednictvím registračního webu soutěže nebo sdílené složky do stejného data.

6.2.3. Proof of Concept Powerpoint je následně využit Týmem pro prezentaci před porotou během finálového dne soutěže 9.12.2021.

6.3. Náležitosti

6.3.1. Proof of Concept musí obsahovat tyto části:

- **Představení nápadu** – základní popis a reflexe Zadání a míry jeho splnění
- **„Prodej“ myšlenky** – proč by měl být zrovna tento Proof of Concept vybrán
- **Impact** – pozitivní dopad na veřejný prostor, rozdíl mezi současným stavem a stavem po případné implementaci = konkrétní pozitivní přínos
- **Technický návrh** – např. funkce, použitá technologie, nákresy, obrazovky, wireframe, návrh procesu apod.
- **Finanční a kapacitní rozpočet** – předpokládané náklady pro realizaci a implementaci včetně časování a lidské kapacity
- **Udržitelnost** – popis toho, jak bude zajištěno fungování nápadu po implementaci

6.3.2. **Rozsah** jednotlivých částí není stanoven. Maximální rozsah celého Proof of Concept je stanoven v bodě 6.2.1

7. Průběh soutěže

- 7.1. Organizátor vyhlásí soutěž nejpozději 1.9.2021 a to především formou oznámení na sociálních sítích a také prostřednictvím Zadavatelů a jejich informačních kanálů.
- 7.2. V den vyhlášení soutěže bude spuštěn i informační a registrační web <https://rozsvitsvetnapadem.cz/> provozovaný Organizátorem, který bude obsahovat informace k soutěži, její pravidla, informace o Zadavatelích a Tématech, registrační formulář, informace o souvisejících aktivitách, GDPR a další Témata související se soutěží.
- 7.3. Účastníci se mohou stanoveným způsobem samostatně nebo v Týmech registrovat do soutěže a ke zpracování buď zvolit jedno z poskytnutých Témat nebo přinést a zpracovat Téma vlastní, a to ve formátu stanoveném Organizátorem (viz. část 4 těchto pravidel).
- 7.4. Organizátor v určených dnech provede setkání a workshopy, na které budou Účastníci zváni – tyto dny budou zveřejněny rovněž na registračním webu Soutěže.
- 7.5. Účastníci odevzdají Proof of Concept dle bodu 6.2 těchto pravidel.
- 7.6. Všechny odevzdané Proof of Concept jsou v období od jejich odevzdání do finálového dne soutěže dány k dispozici nestranné odborné porotě k jejich detailnímu posouzení. Zadavatel dostane k nahlédnutí pouze Proof of Concept, které jsou výsledkem zpracování jeho Tématu.
- 7.7. Všechny Týmy pak odprezentují své Proof of Concept na finálovém dni soutěže, který proběhne 9.12.2021 on-line.
- 7.8. Po zhodnocení všech Týmů odbornou porotou bude vyhlášen vítěz soutěže.
- 7.9. V případě nepřiměřeně vysokého počtu odevzdaných Proof of Concept(ů) si Organizátor vyhrazuje právo pro účast na finálovém dni provést tzv. užší výběr. To znamená vybrat stanovený počet Proof of Concept(ů), které po předběžném posouzení Organizátorem – dle parametrů uvedených v 8.5.1. a 8.5.2. - mají nejvyšší bodová skóre. Nezávislá porota uvedená v bodě 8.1. a 8.2. pak v tomto případě posoudí pouze Proof of Concept(y) vybrané do užšího výběru. Případné přistoupení k tomuto kroku a specifikace užšího výběru bude veřejně komunikována, jakmile bude znám finální počet Týmů.

8. Finálový den soutěže

- 8.1. Odborná porota se skládá z pěti členů, které určí Organizátor.
- 8.2. Člen poroty se nesmí na zpracování jakéhokoli Tématu nebo jeho části podílet jako Zadavatel, Mentor nebo Účastník.
- 8.3. Každý Tým bude mít časový prostor maximálně 15 minut (10 minut prezentace +5 minut na otázky poroty), aby odprezentoval svůj Proof of Concept odborné porotě.
- 8.4. Po shlednutí všech prezentací porota vyhodnotí vítěze.

8.5. Hodnocení

- 8.5.1. Porota hodnotí každý Proof of Concept a jeho prezentaci ve třech oblastech, a to tajným hlasováním.

A. **Dopad** - význam projektu, prospěšnost pro společnost, škálovatelnost

B. **Realizovatelnost** – míra proveditelnosti nápadu v praxi

C. **Kvalita** – technická stránka řešení, prezentace a „prodej“ myšlenky

- 8.5.2. Každá z oblastí (A, B, C) je hodnocena na 5-ti bodové škále a dále přepočtena koeficientem, dle váhy jednotlivých oblastí (viz. tabulka)

| HODNOCENÁ OBLAST | NEDOSTATEČNÉ | PROSTOR PRO ZLEPŠENÍ | SLUŠNÝ STANDARD | SKVĚLÉ | VÝJIMEČNÉ | KOEFIČIENT |
|------------------|--|---|---|---|--|------------|
| | Nesplňuje zadání. Velmi omezený dopad. Výrazné nedostatky. Nízká kvalita zpracování. | Má některé nedostatky. Menší chyby. Zadání splněno. | Splňuje zadání a nemá zásadní nedostatky. | Některé části (dopad, zpracování apod.) překonávají očekávání | Jako celek překonává očekávání. Výrazně inovativní, propracovaná myšlenka. | |
| DOPAD | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 |
| REALIZOVATELNOST | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1,5 |
| KVALITA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 |

- 8.5.3. Každý porotce/porotkyně ohodnotí každý Tým ve všech oblastech.
- 8.5.4. Body všech porotců/porotkyň se sčítají.
- 8.5.5. Tým s největším celkovým počtem bodů se stává vítězem soutěže.
- 8.5.6. V případě bodové shody se posuzuje druhotné kritérium, a to nejvyšší bodový zisk v oblasti A, případně dále B a následně C, dokud není určen vítěz.

8.5.7. Organizátor si vyhrazuje právo být arbitrem v případě sporů a nestandardních situací. Jeho stanovisko je konečné.