Pasākuma «Climathon'24: aprites ekonomikas un zaļās mobilitātes risinājumi ilgtspējīgai pilsētvidei» nolikums

1. VISPĀRĪGĀ INFORMĀCIJA

1.1 Pasākuma organizatori – Rīgas Tehniskās universitātes Zinātnes un inovāciju kustība «VEFRESH» sadarbībā ar Rīgas valstpilsētas pašvaldību, Rīgas enerģētikas aģentūru, Latvijas Banku, Rīgas meži un Swedbank. Projektu līdzfinansē Eiropas Savienības institūcijas Eiropas Inovāciju un tehnoloģiju institūta (EIT) iniciatīva «EIT Urban Mobility». «EIT Urban Mobility» mērķis ir veicināt pozitīvas pārmaiņas mobilitātē, lai padarītu pilsētas piemērotākas dzīvošanai. Vairāk informācijas: www.eiturbanmobility.eu.

1.2 Pasākuma mērķis – rast inovatīvus, ilgtspējīgus, pilsētvides apstākļiem piemērotus un mērogojamus risinājumus 7 izaicinājumiem, kas saistīti ar aprites ekonomiku un zaļo mobilitāti.

1.3 Pasākuma norises vietas: klātienē Rīgā, RTU ZIC telpās, Ķīpsalas iela 6A un tiešsaistē (var mainīties atkarībā no epidemioloģiskās situācijas).

1.4 Pasākuma norises laiks: **no 2024. gada 1. novembra plkst. 17.30 līdz 3. novembra plkst. 16.00.** Norises laiks vai formāts var tikt mainīts atbilstoši ierobežojumiem valstī saistībā ar COVID-19 izplatību.

1.5. Pasākuma dalībniekiem tiks nodrošinātas:

- darba telpas:
  - 01.11. no 17.30 līdz plkst 22.00;
  - 02.11. no plkst. 9.00 līdz 22.00;
  - 03.11. no plkst. 9.00 līdz 14.30.
- ēdienreizes: uzkodas un dzērieni (01.11., 02.11. un 03.11.), pusdienas (02.11.).

1.6. Pieredzējuši nozares eksperti un mentori būs pieejami konsultācijām tiešsaistē sestdien (02.11.).

2. PASĀKUMA DALĪBNIEKI UN PIETEIKŠANĀS KARTĪBA

2.1. Pasākums ir atvērtā tipa, un tam var pieteikties ikviens interesents, kurš ir pilngadīgs (vismaz 18 gadus vecs) un kuram Pasākuma tematika ir saistoša.

2.2. Reģistrēšanās formu dalībnieki aizpilda tiešsaistē climathon.rtu.lv līdz **2024. gada 27. oktobrim.** Reģistrācija norit caur platformu: Climathon 2024 (hacktribe.co). Pēc reģistrācijas veikšanas, dalībniekam ir jāievada informācija par sevi. Kā arī sadaļā ''Ideas/teams'' - jāievada informācija, kura izaicinājuma ietvaros plāno strādāt – vai ir jau ideja, vai meklē komandas biedrus. u.c. informācija.

2.3. Dalībnieks Pasākumā var piedalīties gan individuāli, gan ar savu komandu, kas izveidota pieteikšanās brīdī, vai arī pievienoties komandai komandu organizēšanas procesā pirms hakatona.

2.5. Dalībnieku skaits komandā ir 2 līdz 6 personas (vēlams vismaz 3 dalībnieki).

2.6. Vismaz vienam dalībniekam jāpārstāv sava komanda visos programmā plānotajos kontrolpunktos jeb *check-in* ar komandas mentoru.

2.7. Viens dalībnieks drīkst pārstāvēt tikai vienu komandu hakatona laikā.

2.8. Maksimālais pieļaujamais komandu skaits hakatonā – 24 komandas (lai hakatona organizatori varētu nodrošināt kvalitatīvu darba procesu, mentorus, u.c.).

2.9. Pasākuma dalībniekiem ir jāievēro visas uz pasākuma brīdi valstī noteiktās epidemioloģiskās prasības, ja tādas tiks noteiktas.

2.10. Iesniedzot pieteikumu dalībai hakatonā, pieteikuma iesniedzējs un saistītās personas piekrīt personas datu apstrādei, kā arī apliecina, ka komanda ir iepazinusies ar Pasākuma nolikumu.

2.11. Visām iesniegtajām idejām jābūt oriģinālām, un tām jāpieder komandai, kas piedalās pasākumā. Iesniedzot ideju, komandas apliecina, ka ideja nepārkāpj nekādas intelektuālā īpašuma tiesības, tostarp autortiesības, patentus vai preču zīmes, kas pieder trešām personām.

2.12. Pasākuma organizētaji patur tiesības izvērtēt dalībnieku iespēju ņemt dalību hakatonā.

2.13. Reģistrējoties hakatonam, katrs Latvijas Bankas izaicinājuma dalībnieks apstiprina, ka hakatona tēmas ietvaros izstrādātā ideja būs hakatona dalībnieka paša radīta un ka hakatona dalībnieks uzņemas atbildību par trešo personu autortiesību ievērošanu, kā arī piekrīt tam, ka hakatona dalībnieka idejas godalgošanas gadījumā Latvijas Banka bez papildu samaksas vai atlīdzības RTU vai hakatona idejas autoram ir tiesīga informāciju par ideju un tās autoru publiskot un izmantot pēc saviem ieskatiem, tajā skaitā Latvijas Banka ir tiesīga ideju nodot praktiskai īstenošanai citām personām.

3. UZVARĒTĀJA NOTEIKŠANA UN NAUDAS BALVAS

3.1. Pasākuma laikā izstrādātos risinājumus vērtē Pasākuma organizatoru izveidota Žūrija, kura noteiks uzvarētāju/-s pēdējā hakatona dienā, 3. novembrī, pēc katras komandas 3 minūšu garām noslēguma prezentācijām, kas izstrādātas ņemot vērā piedāvātajā "pitch" meistarklasē sniegtos ieteikumus.

3.1.1. Žūrijas sastāvs tiks atklāts pirms hakatona. Vismaz 50 % no žūrijas pārstāvjiem būs ārējie eksperti, kas nepārstāv organizatorus.

3.2. Pasākuma laikā izstrādātie risinājumi tiks vērtēti, izmantojot vērtēšanas kritēriju punktu sistēmu skalā no 1 līdz 10. Lai nodrošinātu hakatona komandu taisnīgu vērtēšanu, fokus tiks likts uz darbību un progresu programmas laikā.

3.2.1 Vērtēšanas kritēriji un to svars (%) (pielikumā papildu informācija par kritērijiem):

- **Atbilstība izaicinājumam (20 %);**
- **Ilgtspējas fokuss (20 %);**
- **Novitāte (20 %);**
- **Komandas novērtējums (20 %);**
- **Idejas tālākais potenciāls (20 %).**

3.3. Pasākuma uzvarētājs tiek noteikts ar Žūrijas lēmumu, balstoties uz punktu izvērtējumu.

3.4. Žūrijas lēmums nav apstrīdams. Žūrija patur tiesības par balvu fonda dalīšanu pēc saviem ieskatiem un novērtējumiem.

3.5. Labāko ideju autori saņems balvas turpmākai ideju attīstīšanai. Hakatona kopējais balvu fonds ir 10 000 EUR - t.i. 5 000 EUR katrā izaicinājumu vertikālē (aprites ekonomika un zaļā mobilitāte).

3.5.1. Zaļās mobilitātes balvu ieguvējiem publiskajā komunikācijā jāatsaucas uz balvu finansētājiem – VEFRESH un EIT Urban Mobility.

3.6. Naudas balvas tiks izmaksātas ar jau nomaksātiem nodokļiem, vienādās daļās katram uzvarētājkomandas dalībniekam, vai, piemēram, atkarībā no komandas dalībnieka ieguldījuma hakatona gaitā. Šādā gadījumā komandai būs jāiesniedz pierādījumi par šādu kopīgu komandas vienošanos (piemēram, parakstīts līgums). Balvu izmaksu saņemšanai būs jānorāda personiska informācija: vārds, uzvārds, personas kods, bankas konts.

3.7. Naudas izmaksa tiks veikta 30 dienu laikā.

4. CITA INFORMĀCIJA

4.1. Hakatona organizatori patur tiesības nodrošināt noslēguma prezentāciju un apbalvošanas ceremonijas translēšanu televīzijā vai tiešsaistē.

4.2. Pasākuma organizatoriem ir tiesības publicēt gan pieteikšanās periodā iesūtītās idejas, gan Pasākuma laikā izstrādātos risinājumus, ar atsauci uz to autoriem.

4.3. Komandām ir jāapstiprina sava gatavība piedalīties visā hakatona laikā, kā arī jāievēro pasākuma organizatoru noteiktie noteikumi un prasības.

4.4. Ja netiek ievēroti pasākuma organizatoru noteiktie noteikumi un prasības, komanda pēc pasākuma organizatoru ieskatiem var tikt diskvalificēta no hakatona

4.5. Hakatona laikā izstrādāto risinājumu idejas un galvenās tehniskās detaļas tiek uzskatītas par to izstrādājušo komandu intelektuālo īpašumu.

5. KONTAKTINFORMĀCIJA

Pasākuma kontaktpersona – Zane Derdonska, Zane.Derdonska@rtu.lv

1.Pielikums

Pasākuma «Climathon'24: aprites ekonomikas un zaļās mobilitātes risinājumi ilgtspējīgai pilsētvidei» ideju vērtēšanas kritēriji

Atbilstība izaicinājumam (20 %)

- ideja atbilst kādam no hakatonā izvirzītajiem izaicinājumiem;
- ideja ir fokusēta un attiecināta uz konkrēto teritoriju/sektoru, vai ir izstrādāts universālāks risinājums, kas pielāgojams dažādiem kontekstiem.

Ilgtspējas fokuss (20 %)

- ideja ir saistīta ar Eiropas klimata mērķiem;
- idejas biznesa modeļa/koncepta izstrādē ir ņemta vērā ilgtspējas perspektīva, lai netiktu radītu papildu negatīva ietekme uz apkārtējo vidi un klimatu;
- ideja risina nozīmīgas problēmas, kas rada ietekmi uz klimata pārmaiņām.

Novitāte (20 %)

- ideja rada vērtību produkta/pakalpojuma lietotājam;
- ideja nav kopēta, tā ir inovatīva un iemanto unikālas īpašības.

Komandas vērtējums (20 %)

- komanda ir motivēta, entuziasma pilna, ar interesi un iespējām attīstīt ideju pēc hakatona;
- dalībniekiem ir izpratne par tēmu, piemīt nepieciešamās zināšanas un prasmes, gan tehniskas, gan biznesa, u.c. idejas tālākai attīstībai;
- idejas pasniegšanas stils un prezentācija.

Idejas tālākais potenciāls (20 %)

- idejas attīstības progress hakatona laikā;
- ideja ir realizējama, ar potenciālu radīt peļņu vai piesaistīt finansējumu;
- kopējais idejas dzīvotspējas novērtējums un nākotnes perspektīva.