

**Eiropas Ekonomikas zonas finanšu instrumenta un Norvēģijas finanšu instrumenta 2014.–2021.gada perioda programmas „Pētniecība un izglītība” aktivitātes “Inovāciju centri” iepriekš noteiktā projekta “Inovāciju centra izveidošana Daugavpilī” Nr. NFI/IC/VIAA/2020/4, Līguma Nr. 9.-20.2.2.1/4.**

## **Jauniešu hakatona “Proto-Moto-Loto” NOLIKUMS**

### **Vispārīgā informācija**

1. Jauniešu hakatona “Proto-Moto-Loto” (turpmāk – Hakatons) organizators ir Daugavpils Inovāciju centrs (turpmāk - DIC) sadarbībā ar Rīgas Tehnisko Universitāti (turpmāk- RTU).
2. Hakatons tiek īstenots Eiropas Ekonomikas zonas finanšu instrumenta un Norvēģijas finanšu instrumenta 2014.–2021.gada perioda programmas „Pētniecība un izglītība” aktivitātes “Inovāciju centri” iepriekš noteiktā projekta “Inovāciju centra izveidošana Daugavpilī” Nr. NFI/IC/VIAA/2020/4, Līguma Nr. 9.-20.2.2.1/4 ietvaros.
3. Hakatona - biznesa maratona, ietvaros jauniešiem tiks nodrošinātas idejas prezentēšanas, komandu veidošanas, biznesa plāna izstrādes u.c. iespējas.
4. Hakatona mērķis ir radīt produktu (digitālu, interaktīvu, virtuālu, reālo/taustāmo), kas palīdzēs radīt DIC atpazīstamību, popularizēšanu un nodrošinās nepārtrauktu jaunu klientu piesaisti.
5. Hakatona fokuss, tematiskais virziens: DIC tēla atpazīstamība un popularizēšana
6. Kritēriji izstrādātajai idejai:
  - Reāli lietojams
  - Ilgtspējīgs
  - Veidots, izmantojot IT
  - Realizēšanai nepieciešamais finansiālais atbalsts nepārsniedz 500 EUR.
  - Izmantošanas valodas vismaz 2 (latviešu, angļu)
7. Sasniedzamais rezultāts hakatona laikā:
  - Ideju realizēšanai tiek izmantots IT risinājums.
  - Idejai ir izstrādāts vismaz prototips.
  - Tiek izstrādāta stratēģija, kā ideja pārtop reālajā produktā (rīkā), un kā šis produkts darbosies dzīvē.

**Eiropas Ekonomikas zonas finanšu instrumenta un Norvēģijas finanšu instrumenta  
2014.–2021.gada perioda programmas „Pētniecība un izglītība” aktivitātes “Inovāciju  
centri” iepriekš noteiktā projekta “Inovāciju centra izveidošana Daugavpilī” Nr.  
NFI/IC/VIAA/2020/4, Līguma Nr. 9.-20.2.2.1/4.**

- Idejas vērtība ir analizēta un pārbaudīta, veicot nelielu aptauju hakatona laikā, iekļaujot par to informāciju fināla prezentācijā, gūti kontakti un ieteikumi idejas tālākai realizācijai.

8. Pasākuma kontaktpersona DIC: [jolanta.uzulina@daugavpils.lv](mailto:jolanta.uzulina@daugavpils.lv)
9. Pasākuma kontaktpersona no ZIC: [linards-reinis.rozitis@rtu.lv](mailto:linards-reinis.rozitis@rtu.lv)

## **Hakatona norise**

10. Hakatons norisināsies 2023. gada 11. un 12. maijā, Daugavpils Universitātē (Vienības ielā 13).
11. Hakatona laikā dalībniekiem būs pieejams mentoru atbalsts, kā arī nodrošinātas darba telpas, ēdināšana un materiāli produktu ideju skiču izstrādāšanai.
12. Mērķauditorija: JAL (Junior Achievement Latvia) SMU programmas dalībnieki, citu pilsētas skolu ieinteresētie jaunieši un studenti.
13. Sasniedzamais rezultāts:
  - Dalībnieki izveidojuši komandu 3-5 cilvēku sastāvā, izvirzīts komandas kapteinis/kontaktpersona un piesaistīts mentors.
  - Dalībnieki attīstīja un pilnveidoja savu ideju līdz gala produkta vai prototipa stadijai.
  - Dalībnieki gūst kontaktus un atbalstu turpmākai idejas īstenošanai un SMU idejas attīstībai.
14. Dalībnieku komandai jārada ideja, atbilstoši Hakatona tematikai un risināmajām tēmām, kas norādītas Nolikuma 4. punktā.
15. Dalībnieki var piedalīties ar savu ideju un komandu vai arī pievienoties kādai jau izveidotai komandai pēc ideju prezentēšanas, nepārsniedzot komandas maksimālo dalībnieku skaitu.
16. Katrs jauniešis drīkst būt tikai vienas komandas dalībnieks.
17. Hakatona pirmajā dienā komanda prezentē savu ideju auditorijai. Sadarbībā ar mentoriem, tā tiek attīstīta un pilnveidota un otrajā dienā prezentēta atkārtoti.
18. Dalībnieki līdz 2023. gada 30.aprīlim aizpilda pieteikšanās anketu: <https://ej.uz/proto-moto-loto>
19. Katra komanda izstrādā vienu ideju vai projektu.

**Eiropas Ekonomikas zonas finanšu instrumenta un Norvēģijas finanšu instrumenta  
2014.–2021.gada perioda programmas „Pētniecība un izglītība” aktivitātes “Inovāciju  
centri” iepriekš noteiktā projekta “Inovāciju centra izveidošana Daugavpilī” Nr.  
NFI/IC/VIAA/2020/4, Līguma Nr. 9.-20.2.2.1/4.**

## **Norise**

19. Komandām jāpiedalās abās hakatona norises dienās
20. Pamatnorišu dienu plāns:

- **DIENA 1: IDEJA UN PROTOTIPS**

9:00-9:30 - iesildīšanās un atklāšana – svinīgās uzrunas no projekta un pašvaldības  
9:30 – 10:30 - ideju vadība (MĒRĶIS: RADA IDEJAS KOMANDĀS UN ATLASA DAUDZSOLOŠĀKĀS)  
10:30 – 11:30 - mini prezentācijas par idejām, komandu un mentoru iepazīšanās – var iesaistīties komandās  
11:30 – 12:30 - ideju vadība 2 ar mārketinga piesitienu (MĒRĶIS: IDEJAS UZLABOJUMI UN DARBA PLĀNA IEVADE)  
12: 30 – 13: 00- pusdienas  
13:00 – 14:00 - par ātrajiem prototipiem - kaste!  
14:00-15:00- ideju tirgus (MĒRĶIS: VALIDĒ PIE MENTORIEM)  
15:00- 16:00- par digitālajiem rīkiem (MĒRĶIS: IDEJAS MĀJASLAPAS IZVEIDE)  
16:00 – 17:30 - darbs ar mentoriem un prototipēšana (MĒRĶIS: PROTOTIPS UN SADALĪTI UZDEVUMI)- “HANDS ON”

- **DIENA 2: PREZENTĀCIJA UN PĒDĒJIE UZLABOJUMI**

9:00 -9:20 – iesildīšanās  
9:20 – 11:20 - darbs ar mentoriem un prototipēšana (MĒRĶIS: PROTOTIPA ATTĪSTĪBA) - “HANDS ON”  
11:20– 12:00 – pusdienas  
12:00 – 13:30 – “Pitch workshops” (MĒRĶIS: PRAKTISKI IZVEIDOT PREZENTĀCIJU)  
13:30 –14:00 - ar komandām darbojas mentori un uzņēmējdarbības speciālisti (MĒRĶIS: NOTESTĒT UN UZLABOT PREZENTĀCIJU)  
14:00– 14:30 – pauze  
14:30 – 15:30 – fināla “pitch”  
15:30- 16:00 – žūrijas apspriede un komandām savstarpējā lielīšanas aktivitāte  
16:00 – 16:30 – apbalvošanas ceremonija

## **Uzvarētāja noteikšana**

**Eiropas Ekonomikas zonas finanšu instrumenta un Norvēģijas finanšu instrumenta  
2014.–2021.gada perioda programmas „Pētniecība un izglītība” aktivitātes “Inovāciju  
centri” iepriekš noteiktā projekta “Inovāciju centra izveidošana Daugavpilī” Nr.  
NFI/IC/VIAA/2020/4, Līguma Nr. 9.-20.2.2.1/4.**

21. Hakatonā izstrādātās idejas izvērtēs kompetenta Žūrija.
22. Žūrijas locekļi ir:
  - 18.1. DIC pārstāvis;
  - 18.2. RTU pārstāvis;
  - 18.3. Industrijas pārstāvji (uzņēmējs).
23. Žūrijas pienākums ir izvērtēt Hakatona dalībnieku izstrādātās idejas Hakatona laikā un noteikt Hakatona uzvarētājus.
24. Izstrādātās idejas tiks vērtētas pēc šādiem kritērijiem:
  - 20.1. idejas nozīmīgums problēmas risināšanā vietējā mērogā (augstākais novērtējums 5 punkti);
  - 20.2. inovatīva pieeja (augstākais novērtējums 5 punkti);
  - 20.3. idejas realizējamība un dzīvotspēja (augstākais novērtējums 5 punkti);
  - 20.4. idejas prezentēšana (augstākais novērtējums 5 punkti).

Kritēriji	Apakškritēriji	Apraksts	1. rezultāts	2. rezultāts	Rezultāts 3	Rezultāts 4	Rezultāts 5
<b>1. Idejas nozīmīgums problēmas risināšanā vietējā mērogā (augstākais novērtējums 5 punkti (25%))</b>	<u>Saikne ar Hakatona uzdevumu tēmām</u>	<i>Vai projekts risina hakatona uzdevumu?</i>	Projektam būs tikai margināla ietekme uz vietējo mērogu		Projektam būs zināma ietekme uz vietējo mērogu		Projektam būs liela ietekme uz vietējo mērogu Darba grupa ir savākusi pierādījumus par sniegtā risinājuma pozitīvo ietekmi un ir pareizi identificējis i problēmu.

**Eiropas Ekonomikas zonas finanšu instrumenta un Norvēģijas finanšu instrumenta  
2014.–2021.gada perioda programmas „Pētniecība un izglītība” aktivitātes “Inovāciju  
centri” iepriekš noteiktā projekta “Inovāciju centra izveidošana Daugavpilī” Nr.  
NFI/IC/VIAA/2020/4, Līguma Nr. 9.-20.2.2.1/4.**

<b>2. Inovatīva pieeja (augstākais novērtējums 5 punkti) (25%)</b>	Vērtību izveide    <u>Tehniskās/metodiskās inovācijas</u>	<i>Vai hakatona laikā izstrādātais risinājums tiešām atrisinās identificēto problēmu?  Cik tehniski/metodiski izgudrots ir izstrādātais risinājums, salīdzinot ar produktiem, kas ir tirgū?</i>	Risinājums sola tikai marginālu ietekmi uz problēmu   Risinājuma m netiek izmantotas kopīgas metodes un paņēmieni, ko izmanto produktos, kuri ir tirgū	Risinājums sola, ka problēmas risināšanai būs līdzīga ietekme kā pašreizējiem risinājumiem	Risinājums sola atrisināt problēmu būtiskā veidā un tādējādi radīt vērtību   Risinājuma m izmanto līdzīgas metodes un paņēmienus kā produktiem, kas ir tirgū	Darba grupa ir savākusi pierādījumus, lai noteiktu risinājuma ietekmi uz problēmu	Darba grupa ir savākusi apstiprinošus pierādījumus, lai noteiktu risinājuma ietekmi uz problēmu   Risinājums apvieno jaunas mūsdienīgas metodes un/vai apvieno kopīgas metodes un paņēmienus.
<b>3. Idejas realizējamība un dzīvotspēja (augstākais novērtējums 5 punkti) (25%)</b>	<u>Pievilcīgs biznesa modelis</u>	<i>Vai projekts varētu būt pamats uzņēmumam ar dzīvotspējīgu?</i>	Nav ticams, ka projekta rezultātā izveidosies uzņēmums ar dzīvotspējīgu uzņēmumu		Projekta rezultātā var rasties uzņēmums ar dzīvotspējīgu biznesu		Projekta rezultātā, visticamāk, izveidosies uzņēmums
<b>4. Idejas prezentēšana (augstākais novērtējums 5 punkti) (25%)</b>	<u>Hakatona laikā demonstrētais progress</u>	<i>Vai darba grupa parāda progresu darba laikā (pamatoties uz to ienākšanu un sākotnējiem mērķiem, piemēram, no idejas līdz prototipam, validētu ideju, pielāgotu tehnoloģiju, jaunu uzņēmējdarbības modeli utt.)?</i>	Komanda parādīja minimālu progresu		Komanda paveica labu darbu, bet varēja izdarīt daudz vairāk		Komanda uzrādījusi ievērojamu progresu

**Eiropas Ekonomikas zonas finanšu instrumenta un Norvēģijas finanšu instrumenta  
2014.–2021.gada perioda programmas „Pētniecība un izglītība” aktivitātes “Inovāciju  
centri” iepriekš noteiktā projekta “Inovāciju centra izveidošana Daugavpilī” Nr.  
NFI/IC/VIAA/2020/4, Līguma Nr. 9.-20.2.2.1/4.**

25. Uzvarētāju nosaka ar Žūrijas lēmumu, ko ieraksta protokolā un paraksta Žūrijas noteikts pārstāvis un protokolētājs.

### **Balvu piešķiršana**

26. Pirmās trīs komandas ar vislielāko punktu skaitu iegūst godalgotās vietas un balvas-pakalpojumus ideju attīstībai. Kopējais balvu fonds 1000 EUR ( 500 EUR - 1 vieta; 300EUR - 2.vieta; 200 EUR- 3.vieta) apmērā, kas tiks sadalīts starp 3 komandām. Balva jāiegulda idejas attīstībā.

27. Komandām var tikt piešķirtas papildu speciālās balvas un katram dalībniekam diploms.

28. Balvas uzvarētājiem tiek pasniegtas Hakatona noslēgumā.