



DIH Idemo hackathon

Pravilnik

DIH Idemo hackathon je fokusiran na primjenu informacionih tehnologija u sektoru drvo - metal kroz razvoj softverskih i/ili hardverskih rješenja za izazove s kojima se suočavaju preduzeća iz ovog sektora u svakodnevnom poslovanju.

Poštovani učesnici DIH Idemo hackathona u Banjaluci,

DIH Idemo hackathon organizuje DIH Idemo. DIH IDEMO je jedan od podržanih digitalnih inovacionih habova, a kojeg čine Inovacioni centar Banja Luka, Razvojna agencija Republike Srpske, Privredna komora Republike Srpske, Elektrotehnički fakultet Banja Luka i Agencija za razvoj preduzeća Eda. DIH Idemo hackathon je fokusiran na primjenu informacionih tehnologija u sektoru drvo - metal kroz razvoj softverskih i/ili hardverskih rješenja za izazove s kojima se suočavaju preduzeća iz ovog sektora u svakodnevnom poslovanju.

Pred Vama se nalazi dokument koji opisuje šta vas očekuje tokom i poslije DIH Idemo hackathona. Svi učesnici su dužni pročitati dokument i postupati u skladu s njim.

DIH Idemo tim

O PROJEKTU DIH IDEMO

DIH IDEMO je jedan od podržanih digitalnih inovacionih hubova, a kojeg čine Inovacioni centar Banja Luka, Razvojna agencija Republike Srpske, Privredna komora Republike Srpske, Elektrotehnički fakultet Banja Luka i Agencija za razvoj preduzeća Eda. Cilj digitalnog inovacionog huba IDEMO je da malim i srednjim preduzećima pruži stručnu podršku u procesu digitalne transformacije. DIH IDEMO je podržan u okviru projekta EU4DigitalSME, koji zajednički finansiraju Evropska unija i Savezno ministarstvo za ekonomsku saradnju i razvoj Savezne republike Njemačke (BMZ), koji je usmjeren na uspostavljanje i podršku razvoju digitalnih inovacionih hub-ova (DIH) u Bosni i Hercegovini. Projekat implementira Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit GmbH (GIZ).

Vođa projekta je Inovacioni centar Banja Luka.

O DIH IDEMO HACKATHONU

Hackathon se često definiše kao događaj na kojem programeri uz pomoć ostalih učesnika razvijaju mobilne i/ili web aplikacije. To je intenzivan događaj na kome mladi različitih struka zajedno rješavaju određeni problem te na kraju događaja isporučuju funkcionalno rješenje.

DIH Idemo hackathon, koji organizuju projektni partneri održaće se u petak/subotu 1. i 2. marta 2024. godine, u prostorijama Elektrotehničkog fakulteta Banja Luka, ul. Patre 5, Banja Luka 78000. Hackathon, koji je fokusiran na primjenu informacionih tehnologija u sektoru drvo - metal, okupiće studente različitih usmjerenja koji će imati priliku praktično primijeniti svoja znanja, ali i dobro se zabaviti s kolegama. Kroz 24 sata, uključeni timovi će kroz izradu web, mobilnih i desktop aplikacija raditi na rješavanju problema s kojima se susreću lokalna preduzeća iz gore pomenutog sektora. Sve će započeti prezentacijom ovih izazova, a nastaviti će se timskim radom na kreiranju softverskih rješenja. Svi timovi će na raspolaganju imati mentore iz svijeta programiranja, dizajna, marketinga i drugih područja koji će im pomoći u otklanjanju svih nedoumica tokom samog hackathona. Svoja rješenja timovi će prezentovati pred stručnom komisijom koja će izabrati najbolje timove.

PRAVILNIK HACKATHONA

Za učestvovanje na DIH Idemo hackathonu mogu se prijaviti timovi sastavljeni od studenata Elektrotehničkog fakulteta i Mašinskog fakulteta u Banjoj Luci, a koji zadovoljavaju sljedeće kriterije:

1. Svi članovi tima moraju biti studenti;
2. Barem jedan član tima mora biti student Elektrotehničkog fakulteta;
3. Broj članova po timu je 4.

Prijavni obrazac se sastoji od sljedećih pitanja:

1. Naziv tima
2. Kontakt e-mail adresa
3. Kontakt telefon
4. Ime i prezime svakog člana tima
5. Fakultet svakog člana tima
6. Godina studija svakog člana tima
7. Napomena

Svi učesnici su slobodni ostati u prostorijama Elektrotehničkog fakulteta Banja Luka tokom cijelog trajanja događaja, uključujući i noć.

DIH Idemo hackathon počinje u petak, 01.03.2024. godine u 15:30h registracijom svih učesnika. Program započinje u 16h svečanim otvorenjem od strane organizatora i partnera te predstavljanjem osnovnih pravila hackathona.

Na hackathonu će biti predstavljen problem:

Evidencija radnog vremena i kontrola pristupa prostorijama

Svaki tim je dužan izabrati temu u okviru koje će kreirati rješenje. Tokom hackathona učesnici su obvezni koristiti vlastite laptove, a Elektrotehnički fakultet Banja Luka će im na korištenje dati dodatnu opremu. Sva dodatna oprema, nakon završetka natjecanja, ostaje vlasništvo Elektrotehničkog fakulteta Banja Luka.

Rad na aplikacijama započinje u 17h. Svaka aplikacija mora imati originalan programski kod koji je pisan tokom održavanja događaja u prostorijama Elektrotehničkog fakulteta. Svaki vid varanja i korištenja izvora zaštićenih autorskim pravima je strogo zabranjen.

Svi timovi na raspolaganju imaju mentore iz svijeta programiranja, dizajna, marketinga i drugih područja koji će im pomoći u otklanjanju svih nedoumica tokom samog hackathona. Mentori će timovima biti na raspolaganju u različitim intervalima tokom trajanja hackatona.

Predloženo rješenje i prezentacije moraju biti gotove najmanje 30 minuta prije početka završnih prezentacija te su u tom periodu predstavnici timova dužni na USB-u donijeti prezentaciju organizatorima hackathona.

U toku trajanja hackatona timovi su dužni izraditi prezentaciju koja se sastoji od sljedećih elemenata:

- Kratko objašnjenje problema koji se rješava predloženom aplikacijom
- Kratki prikaz rješenja koje nudi aplikacija
- Demonstracija

Prezentaciju u trajanju od maksimalno 5 minuta predstavnik svakog tima će održati u subotu, 2.3.2024. godine prema planiranoj agendi pred komisijom čiji članovi, po završetku svake prezentacije, imaju 3 minute na raspolaganju za postavljanje pitanja. Raspored prezentacija će se odrediti posljednji dan takmičenja nasumičnim redom. Članovi komisije ocjenjuju timove prema sljedećim kriterijima:

1. Tehnički aspekt – *da li je rješenje tehnički korektno (adekvatan izbor tehnologija, programskih jezika, itd.)?*
2. Inovativnost – *koliko je rješenje inovativno, odnosno jedinstveno?*
3. Upotrebljivost – *može li se rješenje koristiti u praksi?*
4. Prezentacija – *način izlaganja, izgled prezentacije.*

Članovi komisije na osnovu svakog kriterijuma mogu dati ocjenu od 1 do 10 te jedan tim, u skladu s tim, od jednog člana komisije može dobiti maksimalno 50 bodova. Nakon završetka svih prezentacija, komisija će imati 15 minuta za zbrajanje ocjena nakon čega će biti proglašeni najbolje ocjenjeni timovi. Ukoliko dva tima budu imala isti broj bodova, vršit će se poređenje

osvojenih bodova po pojedinim kriterijima, kako su gore iznad i navedeni, te će bolje rangirani tim biti onaj koji bude imao više bodova prema prvom kriteriju. Ako tu bodovno stanje bude jednako kod dva ili više timova, vršit će se poređenje prema drugom kriteriju. Konkretnije, ukoliko dva tima budu imala jednak ukupni broj bodova, bolje rangirani tim će biti onaj koji je dobio više bodova po kriteriju „tehnički aspekt“. Ukoliko i tu bude isto stanje, bolje rangirani će biti onaj koji je dobio više bodova po kriteriju „inovativnost“ i tako redom.

Detaljna agenda događaja svim učesnicima će biti dostavljena najmanje 24h prije početka samog događaja.

Organizator zadržava pravo izmjene Pravilnika o čemu je dužan pravovremeno obavijestiti sve učesnike.

Za pobjedničke timove su obezbijeđene nagrade od strane organizatora.

Pobjednici Hackatona obavezni su dostaviti Organizatoru sve podatke potrebne za dodjelu nagrade.