



Príloha č. 2 Okruh otázok k PTK

1. Považuje účastník PTK aktualizovaný dokument (Príloha č. 3 - Návrh opisu predmetu zákazky), ktorý poskytol verejný obstarávateľ, za dostatočný, určitý a zrozumiteľný z pohľadu jednoznačného definovania predmetu zákazky, požiadaviek na predmet zákazky a zabezpečenia čestnej hospodárskej súťaže, ktorý bude umožňovať predloženie kvalifikovanej ponuky? Ak nie, prosím, uveďte dôvody a návrhy na doplnenie opisu predmetu zákazky, resp. identifikovanie prekážok, pre ktoré na základe poskytnutého opisu nie je možné predložiť kvalifikovanú ponuku. Otázka zahŕňa aj nasledovné:

- Identifikovali ste v aktualizovanom dokumente (Príloha č. 3 - Návrh opisu predmetu zákazky) nejakú časť alebo informáciu v podkladoch, ktorá by Vám bezdôvodne bránila v účasti alebo túto účasť neprimerane sťažila? Ak áno, uveďte ktorá časť to je a ako ju navrhujete upraviť.
- Aké ďalšie položky by ste odporúčali na základe skúseností z realizácie hackathonov doplniť pre čo najpresnejšie určenie ceny jednotlivých hackathonov:
 - **do Prílohy č. 3 - Návrh opisu predmetu zákazky** (prosíme doplniť priamo do prílohy č. 3 formou sledovania zmien)
 - **do Prílohy č. 4 - Indikatívny rozpočet** (prosíme doplniť priamo do prílohy č. 4 s farebným odlíšením)
- Viete prosím v percentuálnom alebo v peňažnom vyjadrení uviesť ako sa zmení cena každého ďalšieho hackathonu pri zohľadnení skutočnosti, že pôjde o rovnaký formát (48hod offline pre 120 osôb a 48hod online pre 120 osôb), nakoľko bude možné využiť už vytvorenú webstránku, logo, vizuálnu identitu, registračný systém z prvého hackathonu atď.?
- Akou formou navrhujete zabezpečiť ochranu práv duševného vlastníctva účastníkov hackathonu/riešiteľov?
- Uveďte približný počet mentorov, rečníkov, moderátorov na jeden hackathon.

2. Má zmysel uvažovať o rozdelení predmetu zákazky na základe poskytnutej aktualizovanej Prílohy č. 3 - Návrh opisu predmetu zákazky na viaceré časti podľa § 28 zákona o verejnom obstarávaní?

- Aké nevýhody vidíte v prípade delenia predmetu zákazky na viaceré časti podľa § 28 zákona o verejnom obstarávaní? Stratí verejný obstarávateľ efekt prípadnej množstevnej zľavy pri vnútornom rozdelení zákazky na časti?
- Aké dôvody by ste uviedli na podporu delenia predmetu zákazky na viaceré časti podľa § 28 zákona o verejnom obstarávaní? Je možné očakávať širšiu hospodársku súťaž?



3. Akou formou navrhujete zabezpečiť informačný obsah k projektu v digitálnom priestore?

- Je z Vášho pohľadu výhodnejšie vytvoriť novú web stránku určenú pre poskytovanie informácií k hackathonom v rámci projektu, resp. zabezpečiť informačný obsah na webe prostredníctvom už existujúcej webovej stránky, ktorú by bolo vhodné na tento účel využiť?
- V prípade vytvorenia novej webovej stránky, viete odhadnúť rozdiel v cene pri vytvorení novej webstránky vs. využití už existujúcej webstránky (napr. v správe dodávateľa).
- Akú vhodnú formu informačného obsahu navrhujete podľa Vašich predchádzajúcich skúseností?

Návrh opisu predmetu zákazky

Názov zákazky podľa verejného obstarávateľa:

Obstaranie organizácie a realizácie hackathonov

Opis zákazky:

V rámci implementácie Plánu obnovy a odolnosti SR Ministerstvo investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie SR (ďalej len „Ministerstvo“) plánuje spustiť projekt Granty so zjednodušenou administratívou “Fast grants” - Hackathony (ďalej len „projekt“), ktorého cieľom bude za pomoci inovátorov, akademickej sféry, výskumných inštitúcií a inej odbornej verejnosti prinášať rýchle, inovatívne a primárne digitálne riešenia problémov a výziev štátnych inštitúcií, vrátane ich vývoja, testovania a zavedenia do užívania.

20 hackathonov bude realizovaných **na kvartálnej báze** počas rokov 2022 – 2026. Na definovaní tém hackathonov sa môžu podieľať všetky štátne inštitúcie, ktoré sa so svojimi problémami v digitálnej oblasti zapoja do pripravovanej výzvy Ministerstva a tiež občania v rámci pripravovanej iniciatívy Ministerstva smerom k občanom. Cieľom pripravovanej výzvy bude identifikovať témy hackathonov a poskytnúť finančné prostriedky štátnym inštitúciám na ich riešenie.

Vývoj a implementácia víťazných projektov bude podporená formou finančných prostriedkov “Fast grants” - až do výšky 100 000 EUR na jedno víťazné riešenie/hackathon.¹

Cieľom verejného obstarávania bude obstaranie dodávateľa na organizáciu a realizáciu **20 hackathonov do roku 2026**.

Doplňujúce informácie:

Na účely predmetu zákazky sa pod hackathonom rozumie prezenčné podujatie v trvaní 24 – 48 hodín, online podujatie v trvaní 24 – 48 hodín, hybrid podujatie v trvaní 24 – 48 hodín, prípadne Design Sprint pre maximálne 120 osôb. Forma hackathonu a počet účastníkov sa určuje v spolupráci s Ministerstvom v závislosti od náročnosti témy hackathonu a vývoja pandemickej situácie.

Od budúceho dodávateľa hackathonov budeme požadovať na účely verejného obstarávania vyčíslenie **predpokladanej hodnoty zákazky pre 48 hodinové prezenčné podujatie pre 120 osôb**

¹Hlavná cena pre víťazný tím spočíva v možnosti implementácie riešenia u orgánu verejnej moci. Na implementáciu víťazného riešenia orgán verejnej moci môže získať finančné prostriedky „Fast grants“ až do výšky 100 000 EUR na základe zmluvy o implementácii uzatvorenej medzi OVM a víťazným tímom.



(20 účastníckych tímov po 3 osoby/tím) s prvkami potrebnými pre zabezpečenie online podujatia.²

Ministerstvo v rámci obstarávaných služieb požaduje od budúceho dodávateľa hackathonov zrealizovať nasledovné aktivity a výstupy:

Aktivity:

1. Špecifikovať témy hackathonov a identifikovať partnerov / mentorov

- Poskytnúť súčinnosť Ministerstvu pri špecifikácii a upresnení tém a výziev hackathonov v oblasti digitalizácie. Témy a výzvy hackathonov budú známe vždy na začiatku každého roka, v ktorom sa budú konať hackathony. Výnimkou bude rok 2022, v ktorom bude pilotný hackathon realizovaný pre Ministerstvo (téma bude známa už v čase uzatvárania rámcovej dohody) a témy zvyšných 3 hackathonov budú známe najneskôr 2Q 2022.
- Príprava podkladov k jednotlivým témam hackathonov, napr. zber dát od štátnych inštitúcií ako vlastníkov témy a ich spracovanie do podoby využiteľnej pre hackathon.
- Navrhnuť partnerov a podporovateľov podujatia³, moderátorov, mentorov pre každý hackathon. Ich účasť podlieha schváleniu Ministerstvom.
- Navrhnuť možnosť finančnej alebo nefinančnej podpory (napríklad mentorship, prístup do inovačnej/odbornej komunity a iné) zo strany partnerov podujatia a podporovateľov ako dar pre nápady/riešenia umiestnené na prvých troch miestach

2. Definovať pravidlá hackathonu

- Zadefinovať v spolupráci s Ministerstvom pravidlá hackathonu, ktoré budú verejne dostupné na centrálnom bode v digitálnom priestore (webovej stránke). Tieto pravidlá by mali obsahovať informácie o témach hackathonov, časovom harmonograme a priebehu hlavných častí hackathonov, oprávnenosti a výbere účastníkov, hodnotiacich kritériách, cene pre výherné riešenie atď.
- Definovať spoločne s Ministerstvom a štátnou inštitúciou kritéria pre výber účastníkov hackathonu (jednotlivcov alebo tímov).⁴
- Zabezpečiť online elektronickú žiadosť pre účastníkov hackathonu, ktorá umožní posúdiť, či spĺňajú požiadavky účasti a v prípade potreby ich zoradiť. Žiadosť musí byť elektronická a musí využívať webovú stránku zriadenú pre účely hackathonu.

² Naším cieľom je, aby budúci dodávateľ hackathonov vyčíslil predpokladanú hodnotu zákazky pre všetky možné alternatívy, ktoré môžu nastať, t. j. zabezpečenie 48hodinového prezenčného podujatia pre 120 osôb s prvkami potrebnými pre realizáciu online resp. hybridného podujatia v prípade zhoršenia pandemickej situácie.

³ Partnermi a podporovateľmi môžu byť napr. univerzity, iné vzdelávacie inštitúcie, etablované spoločnosti atď.

⁴ Vzhľadom tomu, že ide o proces verejného obstarávania pre OVM, do hackathonu sa ako účastníci môžu prihlásiť len právnické osoby alebo fyzické osoby – podnikatelia.

Vytvoriť v spolupráci s Ministerstvom predlohu, ktorá bude slúžiť účastníkom hackathonov na predkladanie riešení výberovej komisii⁵ s cieľom zabezpečiť jednotnú formu a rozsah návrhov riešení.

3. Podieľať sa na identifikácii a výbere účastníkov hackathonu

Na základne zvolených kritérií identifikovať a spolupodieľať sa na výbere približne 60 účastníkov hackathonu (5-20 účastníckych tímov) spoločne s Ministerstvom a štátnou inštitúciou. Finálny výber účastníckych tímov bude v kompetencii Ministerstva a štátnej inštitúcie. Stanovisko dodávateľa bude mať odporúčací charakter. Počet účastníkov v tíme bude zadefinovaný v spolupráci s Ministerstvom na základe komplexnosti témy/výzvy hackathonu, prípadne na základe záujmu potenciálnych účastníkov (predpokladáme max 3 osoby/tím).

4. Vypracovať komunikačnú a marketingovú stratégiu

Stratégia, PR a komunikácia

- Navrhnuť a vytvoriť v spolupráci s Ministerstvom komunikačnú a marketingovú stratégiu, ktorá jasne určí spôsoby ako osloviť, prilákať a zapojiť potenciálnych účastníkov (jednotlivcov alebo tímy) do projektu. Súčasťou komunikačnej a marketingovej stratégie bude komunikačný plán pre jednotlivé hackathony. Komunikačná a marketingová stratégia bude reflektovať špecifickosť jednotlivých tém plánovaných hackathonov ako aj špecifické cieľové publikum najmä podľa tém plánovaných hackathonov, aby oslovila správnych riešiteľov. Navrhnutá komunikačná stratégia musí tiež určiť spôsob akým budú po ukončení hackathonu zverejnené a spropagované výherné riešenia, prípadne priebeh ich implementácie/nasadenia do praxe.

Dodávateľ navrhne:

- Ciele komunikačnej stratégie
- Cieľové skupiny
- Komunikačné kanály

Grafické práce, PR a tlačové služby

- Vytvoriť vizuálnu identitu projektu a jednotlivých hackathonov v súlade s požiadavkami Ministerstva na vizuálnu identitu. Vizuálna identita projektu/jednotlivých hackathonov musí byť odsúhlasená Ministerstvom.

Pri aktivitách financovaných z Plánu obnovy a odolnosti SR je potrebné zabezpečiť zviditeľnenie Plánu obnovy a odolnosti SR ako zdroja financovania nasledovne:

- použitím loga Plánu obnovy a odolnosti SR a zároveň loga Next Generation EU vo formátoch jpg. a v krivkách spolu s manuálom na použitie).
- uvedením informácie, že daná aktivita je financovaná z Plánu obnovy a odolnosti SR.

⁵ Úlohou výberovej komisie zloženej zo zástupcov Ministerstva, OVM a dodávateľa je po uskutočnení hackathonu vyhodnotiť cenové ponuky riešení a vybrať víťazné riešenie.



- Tvorba a úprava loga projektu, grafické návrhy, prezentácie, online a offline/printové reklamy, návrh dizajnu propagačných predmetov a pod.
- PR článok v digitálnych médiách orientovaných na technologickú komunitu s celoslovenskou pôsobnosťou (napr. Trend) – 24 hod titulka+ archív (1x do roka, v závislosti od potvrdenia tém hackathonov).
- Poskytovať propagačné materiály vo vhodných rozmeroch (plagát vo formáte A3 a A4, roll up, brožúra, a pod.) v editovateľných zdrojových súboroch a pri zachovaní požadovaného dizajn manuálu k používaniu emblému EÚ a loga plánu obnovy.
- V rámci podporných aktivít zabezpečiť kreatívne, časovo a nákladovo efektívne audiovizuálne materiály za účelom propagácie projektu/jednotlivých hackathonov pred ich vyhlásením (krátke video ako upútavku pre ďalšie hackathony v dĺžke trvania cca 30 - 60s) a jedno súhrnné video na konci projektu (krátke súhrnné video z projektu v dĺžke trvania cca 120s) vo formátoch Youtube: horizontálne 4K video, Facebook a Instagram: štvorcové alebo vertikálne video vo formáte Full HD.
- Obsahová príprava tlačových správ pred každým hackathonom a po každom hackathone a na konci projektu.
- Tlač menoviek, prezenčných listín a iných prípadných materiálov potrebných pre zabezpečenie úspešnej realizácie projektu/ jednotlivých hackathonov.

Online služby

- Vytvoriť webovú stránku, resp. inou formou zabezpečiť informačný obsah na webe (napr. určením webovej stránky, ktorú by bolo vhodné na tento účel využiť). T. j. zabezpečiť webovú stránku v SK a AJ jazykovej verzii, ktorá bude obsahovať informácie o projekte a jednotlivých hackathonoch, registračný formulár, timeline podujatí, informácie o témach, cenách, pravidlách hackathonu, fotogaléria, odkazy na sociálne siete, možnosť umiestniť videá a integrovať dashboard s odovzdanými projektami a pod.
- Správa webovej stránky, zaistenie aktuálnosti webovej stránky/podstránok, zabezpečenie jednotnej a prehľadnej orientácie na webe, informácie o účastníkoch hackathonu a ich projektoch, umiestnenie fotodokumentácie a videí z hackathon podujatí a online stream.
- Vytvoriť a spravovať účty na sociálnych sieťach Facebook, LinkedIn, Instagram, Youtube (resp. vypracovať návrh na využitie vhodného/odporúčeného účtu na relevantných sociálnych sieťach, a poskytnúť súčinnosť pri implementácii potrebných zmien a úprav), ktoré budú slúžiť na komunikáciu a propagáciu a prihlasovanie sa do hackathonov.
- Propagovať príspevky zamerané na cieľovú skupinu (odborná verejnosť v oblasti IT v SR, veľkosť cieľovej skupiny cca 15 000 osôb, vedecko-výskumné organizácie, vysoké školy a i.), interakcia, odkazovanie na hlavnú stránku hackathonov. Rozpočet na jeden hackathon minimálne vo výške 3000 eur bez DPH na všetky príspevky spolu. V rámci príspevkov na sociálnych sieťach zabezpečiť približne 8 týždňov pred začatím podujatia max 2 príspevky týždenne/sociálna sieť.



- Získavanie emailov potenciálnych účastníkov za účelom registrácie na hackathony, správa emailovej databázy, vytváranie a zasielanie newsletterov.
- Vytvoriť a spracovať e-mailovú adresu počas celej doby trvania zmluvy na zodpovedanie otázok, korešpondenciu, komunikáciu s účastníkmi a verejnosťou a na poskytovanie praktických informácií.
- Navrhnuť komunikačnú platformu, ktorá bude slúžiť na komunikáciu medzi projektovým tímom dodávateľa, zástupcami Ministerstva a štátnej inštitúcie, ďalej na evidenciu účastníkov hackathonu a mentorov, ukladanie návrhov riešení a výstupov účastníkov, poskytovanie informácií o aktivitách a novinkách a pod. s kompletnou schémou a štruktúrou hackathon podujatí.
- Poskytovať informačný obsah v slovenskom a anglickom jazyku s profesionálnou jazykovou korektúrou.

5. Pred hackathon podujatím

Zabezpečiť podklady a workshop pre účastníkov hackathonu a sprievodnú aktivitu pre verejnosť

- Zabezpečiť pre účastníkov hackathonu podklady k jednotlivým témam zamerané na bližšiu špecifikáciu zadania od štátnej inštitúcie.
- Pred uskutočnením každého hackathonu zabezpečiť pre účastníkov hackathonu organizáciu jednodňového workshopu (v trvaní do 8 hod., pre 20 tímov po 3 osoby/tím, t. j. približne 60 osôb) prezenčnou formou s cieľom zvýšiť povedomie o téme a bližšie objasniť informácie obsiahnuté v podkladoch. V prípade zhoršenia pandemickej situácie je možné workshop uskutočniť online, resp. hybridnou formou. Workshop musí byť ukončený minimálne týždeň pred konaním hackathonu.
- V deň workshopu zabezpečiť organizáciu sprievodnej aktivity (v trvaní približne 2 hod.) pre zvyšovanie povedomia verejnosti o rôznych výzvach v danej téme hackathonu. Sprievodná aktivita bude určená účastníkom hackathonu a zároveň bude otvorená verejnosti (150 osôb vrátane 60 účastníkov hackathonu, vždy v súlade s aktuálne platnými protipandemickými opatreniami). V prípade zhoršenia pandemickej situácie sprievodnú aktivitu uskutočniť online, resp. hybridnou formou.
- Priestory konania workshopu a sprievodnej aktivity by mali byť inovatívne, stimulujúce kreativitu a atmosféru spolupráce (napr. priestory starých fabriek prerobené na konferenčné priestory, coworkové priestory združujúce komunity ľudí v IT, priestory galérií a múzeí s možnosťou využitia aj na podujatia typu hackathon a pod.)
- Počas celej doby trvania workshopu a sprievodnej aktivity zabezpečiť bezplatné stravovanie a nápojový lístok pre účastníkov (Príloha č. 4).
- Zorganizovať workshop a sprievodnú aktivitu v mieste konania hackathonu (krajské mesto/mestá v rámci Slovenska, pričom požiadavkou verejného obstarávateľa je pokryť územie väčšiny samosprávnych krajov).



- Úhrada skutočne vynaložených cestovných nákladov mentorom, a moderátorom z krajín EÚ do výšky maximálne 300 EUR s DPH/osoba, ktorí sa zúčastnia workshopu a/alebo sprievodnej aktivity na základe predloženého cestovného lístka, letenky (ekonomická trieda), resp. v prípade cesty autom budú preplatené náklady na základe výpočtu cestovných náhrad pri použití vlastného vozidla (kalkulačka cestovných náhrad).

Zabezpečiť prípravu podujatia

- Zapájať Ministerstvo a štátnu inštitúciu do jednotlivých aktivít procesu prípravy hackathonu a zabezpečiť ich prítomnosť počas hlavného podujatia ako aj počas zasadnutia poroty a výberovej komisie, ktoré sa uskutoční po hackathone za účelom výberu víťazného riešenia.
- Navrhnuť pre každý hackathon program podujatia, mentorov, partnerov a podporovateľov podujatia, rečníkov počas úvodného a záverečného ceremoniálu poroty a zahrnúť aj blok pre záverečné hodnotenie a spätnú väzbu poroty zloženej z mentorov, zástupcov Ministerstva a štátnej inštitúcie (približne 5 členov)⁶. Program podujatia, nominácie mentorov a zloženie poroty bude podliehať súhlasu Ministerstva
- Zabezpečiť logistickú a technickú podporu účastníkom pred podujatím vrátane pozvánok a praktických informácií, vstupov a prístupov, a pod. Odhadovaný počet osôb je 120 (60 účastníkov hackathonu + 60 osôb v zložení: projektový tím na strane dodávateľa, zástupcovia štátnej inštitúcie a Ministerstvo, moderátor, mentori, partneri, spíkri atď.)
- Navrhnuť online formulár spätnej väzby / prieskum spokojnosti, ktorý sa zašle účastníkom hackathonu po skončení podujatia.
- Návrh a zabezpečenie priestorov konania hackathonu – tieto by mali byť inovatívne prostredie, stimulujúce kreativitu a atmosféru spolupráce (napr. priestory starých fabriek prerobené na konferenčné priestory, coworkové priestory združujúce komunity ľudí v IT, priestory galérií a múzeí s možnosťou využitia aj na podujatia typu hackathon a pod.).

6. Zorganizovať Hackathon podujatie

Organizácia podujatia

- V závislosti od náročnosti témy zorganizovať pre 120 osôb max. 48 hodinové podujatie bez prerušenia s dvomi hlavnými časťami: samotný hackathon a spätná väzba od poroty s externým publikom.
- Zabezpečiť úvodný a záverečný ceremoniál pre 120 osôb. Zabezpečiť otvorenie podujatia napr. úvodným príhovorom zástupcov MIRRI, štátnej inštitúcie a dodávateľa. Zabezpečiť ukončenie podujatia záverečným príhovorom zástupcov MIRRI, štátnej inštitúcie a dodávateľa, hodnotením poroty atď.

⁶ Porota poskytne len nezáväznú stanovisko a vyhodnotí zrealizovaný hackathon. Finálne slovo bude mať výberová komisia v zložení zástupcov Ministerstva, štátnej inštitúcie a dodávateľa, ktorá zasadne po predložení cenových ponúk účastníckych tímov po hackathone na základe výzvy na zákazku s nízkou hodnotou zo strany štátnej inštitúcie. Výberová komisia bude rozhodovať na základe hodnotiacich kritérií 60/40 (kvalita/cena).



- Požiadavkou verejného obstarávateľa je realizáciou hackathonov pokryť územie väčšiny samosprávnych krajov, t. j. krajské mestá/mestá.

Priestory

- Zabezpečiť nekonvenčný, kreatívny a inovatívny priestor podporujúci atmosféru spolupráce s denným svetlom a možnosťou vetrania (napr. priestory starých fabrík upravené na konferenčné priestory, coworkové priestory združujúce komunity inovátorov a ľudí z IT oblasti, priestory galérií a múzeí s možnosťou využitia aj na podujatia typu hackathon a pod.).
- Zabezpečiť dostatočne veľký priestor na nerušenú prácu tímov a 1:1 meetingové miestnosti (mentor vs. účastník hackathonu), t. j. zabezpečiť spoločenskú miestnosť pre aspoň 100 osôb a minimálne 6 individuálnych miestností pre riešiteľské tímy, kuchynku, dostupnosť ubytovacieho zariadenia typu hotel triedy *** max. do 15min chôdze od miesta konania hackathonu.
- Zabezpečiť dostatočne kvalitné audiovizuálne vybavenie, mikrofóny, plátno, projektor a stabilnú a rýchlu wifi sieť min. 100/100Mbps bez obmedzení počtu pripojení, min. 32 verejných IP adries, cloudové prostredie pre min. 20 virtuálnych desktopov (4x CPU, 8GB RAM, OS podľa voľby), zobrazovacie monitory min. 20x, laserová tlačiareň (farebná).

Audiotechnika

- Zaistenie audiotechniky pre reprezentatívne konanie podujatia pri prezenčnom, online a hybridnom formáte.

Online stream

- Zaistenie techniky a licencií pre online prenos hackathon podujatia (napr. prostredníctvom platforiem ako Zoom, MS Teams a podobné).

Moderovanie

- Zabezpečenie reprezentatívneho a skúseného moderátora akcie. Podmienkou je plynulý anglický jazyk.
- Prepojenie moderátora o všetkými rečníkmi, mentormi a účastníkmi hackathonu.

Catering

- Počas celej doby trvania podujatia zabezpečiť bezplatné stravovanie (raňajky, obed, večera, snacks) a nápojový lístok (Príloha č. 4).

Personálne zabezpečenie akcie

- Počas konania podujatia zabezpečenie účasti event manažéra, programového manažéra, IT technikov a ďalších personálnych kapacít na zaistenie úspešnej realizácie podujatia, registrácie, distribúcie materiálov, uvítanie účastníkov, partnerov, organizácie podujatia na mieste, dobrovoľníci, SBS služba.

Fotografia a video



- Zaisťovanie profesionálneho videozáznamu o dĺžke približne 60 minút (min. Full HD) a fotodokumentácie (približne 100 ks fotografií/hackathon) a jeho odovzdanie na USB zariadení.

Logistika podujatia

- Úhrada skutočne vynaložených cestovných nákladov mentorom, a moderátorom z krajín EÚ do výšky maximálne 300 EUR s DPH/osoba, ktorí sa zúčastnia workshopu a/alebo sprievodnej aktivity na základe predloženého cestovného lístka, letenky (ekonomická trieda), resp. v prípade cesty autom budú preplatené náklady na základe výpočtu cestovných náhrad pri použití vlastného vozidla (kalkulačka cestovných náhrad).
- V prípade potreby zabezpečiť a uhradiť účastníkom hackathonu, mentorom, moderátorom, rečníkom na 2 noci ubytovanie v rovnakom zariadení typu hotel triedy *** alebo obdobnom štandarde (ubytovanie po dvoch osobách resp. po tíme/izba) v mieste konania hackathonu, to neplatí pre zástupcov Ministerstva a štátnej inštitúcie. Hotel sa musí nachádzať maximálne 15 minút chôdze od miesta konania hackathonu.
- Organizácia účastníkov na mieste vrátane včasnej registrácie účastníkov.
- Počas celej doby trvania podujatia zabezpečiť bezplatné stravovanie a nápojový lístok.
- Zapojenie tímu skúsených organizátorov z podobných hackathonov, prítomnosť (buď osobne alebo formou digitálnych nástrojov a aplikácií) mentorov, zástupcov štátnej inštitúcie a Ministerstva.

7. Zabezpečiť informovanosť účastníkov o ďalšom postupe

- Pripraviť e-mail s poďakovaním a informáciou o ďalších krokoch, ktorý sa zašle účastníkom deň po konaní hackathonu, vrátane prezentácií prednášajúcich a odkazu na formulár spätnej väzby.

8. Podieľať sa na výbere víťazného riešenia

- Byť súčasťou poroty spoločne so zástupcom Ministerstva a štátnej inštitúcie.

Porota musí mať minimálne 5 členov v zložení zástupcov dodávateľa, Ministerstva, štátnej inštitúcie, partnerov a mentorov. Cieľom poroty je v záverečnej časti hackathonu vyhodnotiť úspešnosť hackathonu a vytvoriť nezáväznú poradiu riešení.

- Byť súčasťou výberovej komisie na výber úspešného uchádzača.

Výberová komisia musí mať minimálne 5 členov a jej zloženie musí byť totožné so zložením poroty. Hlavnou úlohou komisie bude posúdiť riešenia, ktoré tímy predstavili na hackathone a následne po podujatí spracovali do písomného návrhu riešenia, ktorý bude tvoriť ponuku predloženú uchádzačom do postupu verejného obstarávania. Cieľom komisie bude vybrať úspešného uchádzača (víťazné riešenie) na základe vopred stanovených kritérií na

vyhodnotenie ponúk, ktoré budú uvedené v podmienkach daného verejného obstarávania (vo výzve na predkladanie ponúk).

- Zúčastniť sa zasadnutia výberovej komisie k neverejnému hodnoteniu prijatých návrhov od účastníkov a podieľať sa na výbere víťazného riešenia.
- Usmernenie pre víťazný tím ohľadne spolupráce so štátnou inštitúciou a implementácie riešenia.

Výstupy:

Výstupom je písomná obsahová náplň organizácie podujatí „Hackathon“, ktorá bude obsahovať nasledovné:

1. Popis aktivít pri špecifikácii tém hackathonov a identifikácii partnerov / mentorov
2. Popis pravidiel realizácie hackathonov,
3. Popis aktivít pri identifikácii a výbere účastníkov hackathonov
4. Popis komunikačnej a marketingovej stratégie, vrátane jej tvorby
5. Popis prípravy hackathon podujatí
6. Popis organizácie hackathon podujatí
7. Popis poskytovania informácií o ďalšom postupe
8. Popis participácie pri výbere víťazného riešenia
9. Implementačný plán a časový harmonogram.

Predpokladaný začiatok organizácie hackathonov: do 3 pracovných dní od účinnosti zmluvy.

Organizácia hackathonov – odborné a organizačno-technické zabezpečenie hackathonov v období rokov 2022 – 2026 sa týka odbornej verejnosti v digitálnej oblasti v SR.

Pre vykonanie organizácii hackathonov verejný obstarávateľ (Ministerstvo) poskytne budúcemu dodávateľovi maximálnu súčinnosť.

Dodávateľ vypracuje do 10 pracovných dní od účinnosti zmluvy časový a organizačný harmonogram, vrátane personálneho zabezpečenia realizácie, ktorý zašle verejnému obstarávateľovi na schválenie. Verejný obstarávateľ má 10 pracovných dní na schválenie dokumentu, resp. jeho pripomienkovanie.

Hlavné miesto poskytnutia služieb:

Poskytnutie služby je ohraničené na územie Slovenskej republiky.

Výsledok verejného obstarávania:

Rámcová dohoda podľa § 83 zákona č. 343/2015 Z.z. o verejnom obstarávaní na obstaranie a realizáciu hackathonov uzatvorená na dobu určitú, a to na obdobie 4 rokov.

NÁZOV AKCIE:	Organizácia hackathonov 2022 - 2026
Počet hackathonov	20
Počet osôb/podujatie:	120 (60 účastníkov/riešiteľov + 60 mentori, moderátor, zástupcovia dodávateľa, Ministerstva, štátnej inštitúcie)
Typ podujatia:	48 hod prezenčné podujatie - hackathon
Miesto konania na účely určenia ceny:	Bratislava
Špecifická požiadavka	Požiadavkou verejného obstarávateľa je realizáciou hackathonov pokryť územie väčšiny samosprávnych krajov, t. j. krajské mestá/mestá.

Názov aktivity	Opis aktivity	Jednotka	Počet
Špecifikácia tém hackathonov a identifikácia partnerov / mentorov	Poskytnúť súčinnosť Ministerstvu pri špecifikácii a upresnení tém a výziev hackathonov v oblasti digitalizácie. Témy a výzvy hackathonov budú známe vždy na začiatku každého roka, v ktorom sa budú konať hackathony. Výnimkou bude rok 2022, v ktorom bude pilotný hackathon realizovaný pre Ministerstvo (téma bude známa už v čase uzatvárania rámcovej dohody) a témy zvyšných 3 hackathonov budú známe najneskôr 2Q 2022.	Hackathon	20
	Príprava podkladov k jednotlivým témam hackathonov, napr. zber dát od štátnej inštitúcie ako vlastníkov témy a ich spracovanie do podoby využiteľnej pre hackathon.	Hackathon	20
	Navrhnuť partnerov a podporovateľov podujatia, moderátorov, mentorov pre každý hackathon. Ich účasť podlieha schváleniu Ministerstvom.	Hackathon	20
	Navrhnuť možnosť finančnej alebo nefinančnej podpory (napríklad mentorship, prístup do inovačnej/odbornej komunity a iné) zo strany partnerov podujatia a podporovateľov pre nápady/riešenia umiestnené na prvých troch miestach	Hackathon	20
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových aktivít/služieb v rámci špecifikácie tém a identifikácii partnerov / mentorov (max. 5 aktivít)		
Pravidlá hackathonu	Zadefinovať v spolupráci s Ministerstvom pravidlá hackathonu, ktoré budú verejne dostupné na centrálnom bode v digitálnom priestore (webovej stránke). Tieto pravidlá by mali obsahovať informácie o témach hackathonov, časovom harmonograme, oprávnenosti a výbere účastníkov, hodnotiacich kritériách, cene pre výherné riešenie atď.	Hackathon	20
	Definovať spoločne s Ministerstvom a štátnou inštitúciou kritéria pre výber účastníkov hackathonu (jednotlivcov alebo tímov)	Hackathon	20
	Zabezpečiť online elektronickú žiadosť pre účastníkov hackathonu, ktorá umožní posúdiť, či spĺňajú požiadavky účasti a v prípade potreby ich zoradiť. Žiadosť musí byť elektronická a musí využívať webovú stránku zriadenú pre účely hackathonu.	elektronická žiadosť	1
	Vytvoriť v spolupráci s Ministerstvom predlohu, ktorá bude slúžiť účastníkom hackathonov na predkladanie riešení výberovej komisii s cieľom zabezpečiť jednotnú formu a rozsah návrhov riešení.	predloha	1
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových aktivít/služieb v rámci pravidiel hackathonu (max. 5 aktivít)		
	Na základe zvolených kritérií identifikovať a spolupodieľať sa na výbere približne 60 účastníkov hackathonu (5-20 účastníckych tímov) spoločne s Ministerstvom a štátnou inštitúciou. Počet účastníkov v tíme bude zadefinovaný v spolupráci s Ministerstvom na základe komplexnosti témy/výzvy hackathonu, prípadne na základe záujmu potenciálnych účastníkov (predpokladáme max 3 osoby/tím).	Hackathon	20

Identifikácia a výber účastníkov	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových aktivít/služieb v rámci identifikácie a výberu účastníkov (max. 5 aktivít)		
Stratégia, PR a komunikácia	Navrhnuť a vytvoriť v spolupráci s Ministerstvom komunikačnú a marketingovú stratégiu, ktorá jasne určí spôsoby ako osloviť, prilákať a zapojiť potenciálnych účastníkov (jednotlivcov alebo tímy) do projektu. Komunikačná a marketingová stratégia bude reflektovať špecifickosť jednotlivých tém plánovaných hackathonov ako aj špecifické cieľové publikum najmä podľa tém plánovaných hackathonov, aby oslovila správnych riešiteľov. Navrhnutá komunikačná a marketingová stratégia musí tiež určiť spôsob akým budú po ukončení hackathonu zverejnené a spropagované výherné riešenia, prípadne priebeh ich implementácie/nasadenia do praxe.	n/a	1
	Navrhnuť komunikačný plán pre každý hackathon samostatne	Hackathon	20
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových aktivít/služieb v rámci stratégie, PR a komunikácie (max. 5 aktivít)		
Grafické práce, PR a tlačové služby	Vytvoriť vizuálnu identitu projektu a jednotlivých hackathonov v súlade s požiadavkami Ministerstva na vizuálnu identitu. Vizuálna identita projektu/jednotlivých hackathonov musí byť odsúhlasená Ministerstvom. Pri aktivitách financovaných z Plánu obnovy a odolnosti SR je potrebné zabezpečiť zviditeľnenie Plánu obnovy a odolnosti SR ako zdroja financovania nasledovne: -použitím loga Plánu obnovy a odolnosti SR a zároveň loga Next Generation EU vo formátoch jpg. a v krivkách spolu s manuálom na použitie (poskytne Ministerstvo), -uvedením informácie, že daná aktivita je financovaná z Plánu obnovy a odolnosti SR.	n/a	1
	Tvorba a úprava loga projektu	ks	1
	Poskytovať propagačné materiály vo vhodných rozmeroch (plagát vo formáte A3 a A4, roll up, brožúra, a pod.) v editovateľných zdrojových súboroch a pri zachovaní požadovaného dizajnu manuálu k používaniu emblému EÚ a loga plánu obnovy.	Hackathon	20
	PR článok v digitálnych médiách orientovaných na technologickú komunitu s celoslovenskou pôsobnosťou (napr. Trend)- 24 hod titulka+ archív (1x do roka, v závislosti od potvrdenia tém hackathonov)	ks	5
	V rámci podporných aktivít zabezpečiť kreatívne, časovo a nákladovo efektívne audiovizuálne materiály za účelom propagácie projektu/jednotlivých hackathonov pred ich vyhlásením (krátke video z predchádzajúceho hackathonu ako upútavka pre ďalší hackathon v dĺžke trvania cca 30 - 60s) vo formátoch Youtube: horizontálne 4K video, Facebook a Instagram: štvorcové alebo vertikálne video vo formáte Full HD	ks	20
	Súhrnné video na konci projektu (krátke súhrnné video z projektu v dĺžke trvania cca 120s) vo formátoch Youtube: horizontálne 4K video, Facebook a Instagram: štvorcové alebo vertikálne video vo formáte Full HD.	ks	1
	Obsahová príprava tlačovej správy (1 A4) pred každým hackathonom k jeho téme a cieľi	ks	20
	Obsahová príprava tlačovej správy (1 A4) o dosiahnutých výsledkoch po každom hackathone	ks	20
	Obsahová príprava tlačovej správy (3 A4) o dosiahnutých výsledkoch v rámci projektu po jeho ukončení.	ks	1
	Tvorba a tlač menoviek pre každý hackathon (120 osôb)	ks	2400
	Tvorba prezenčných listín pre každý hackathon zvlášť	hackathon	20
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových aktivít/služieb v rámci grafických prác a tlačových služieb (max. 5 aktivít)		

Online služby	Vytvoriť webovú stránku, resp. inou formou zabezpečiť informačný obsah na webe (napr. určením webovej stránky, ktorú by bolo vhodné na tento účel využiť). T. j. zabezpečiť webovú stránku v SK a AJ jazykovej verzii, ktorá bude obsahovať informácie o projekte a jednotlivých hackathonoch, registračný formulár, timeline podujatí, informácie o témach, cenách, pravidlách hackathonu, fotogaléria, odkazy na sociálne siete, možnosť umiestniť videá a integrovať dashboard s odovzdanými projektami.	ks	1
	Správa webovej stránky, zaistenie aktuálnosti webovej stránky/podstránok, zabezpečenie jednotnej a prehľadnej orientácie na webe, informácie o účastníkoch hackathonu a ich projektoch, umiestnenie fotodokumentácie a videí z hackathon podujatí a online stream.	Hackathon	20
	Vytvoriť a spravovať účty na sociálnych sieťach Facebook, LinkedIn, Instagram, Youtube (resp. vypracovať návrh na využitie vhodného/odporúčeného účtu na relevantných sociálnych sieťach, a poskytnúť súčinnosť pri implementácii potrebných zmien a úprav), ktoré budú slúžiť na komunikáciu a propagáciu a prihlasovanie sa do hackathonov.	ks	4
	Propagovať príspevky zamerané na cieľovú skupinu (odborná verejnosť v oblasti IT v SR, veľkosť cieľovej skupiny cca 15 000 osôb, vedecko-výskumné organizácie, vysoké školy a i.), interakcia, odkazovanie na hlavnú stránku hackathonov. Rozpočet na jeden hackathon minimálne vo výške 3000 eur bez DPH na všetky príspevky spolu. V rámci príspevkov na sociálnych sieťach zabezpečiť približne 8 týždňov pre začiatim každého hackathonu max 2 príspevky týždenne/sociálna sieť.	ks	64
	Príspevok deň po ukončení hackathonu s vyhodnotením podujatia	ks	20
	Príspevok po ukončení hackathonu s videom	ks	20
	Tvorba a správa e-mailovej databázy počas trvania projektu na získavanie emailov potenciálnych účastníkov	Hackathon	20
	Tvorba newsletterov na ročnej báze a jeho rozoslanie v rámci e-mailovej databázy (formát 1 A4)	ks	5
	Vytvoriť a spracovať e-mailovú adresu počas celej doby trvania zmluvy na zodpovedanie otázok, korešpondenciu, komunikáciu s účastníkmi a verejnosťou a na poskytovanie praktických informácií a jej správa.	ks	1
	Navrhnuť komunikačnú platformu, ktorá bude slúžiť na komunikáciu medzi projektovým tímom dodávateľa, zástupcami Ministerstva a štátnej inštitúcie, ďalej na evidenciu účastníkov hackathonu a mentorov, ukladanie návrhov riešení a výstupov účastníkov, poskytovanie informácií o aktivitách a novinkách a pod. s kompletnou schémou a štruktúrou hackathon podujatí.	ks	1
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových aktivít/služieb v rámci online služieb (max. 5 aktivít)		
Zabezpečiť podklady a workshop pre účastníkov hackathonu a sprievodnú aktivitu pre verejnosť	Zabezpečiť pre účastníkov hackathonu podklady k jednotlivým témam zamerané na bližšiu špecifikáciu zadania od štátnej inštitúcie.	Hackathon	20
	Pred uskutočnením každého hackathonu zabezpečiť pre účastníkov hackathonu organizáciu jednodňového workshopu (v trvaní do 8 hod., pre 20 tímov po 3 osoby/tím, t. j. približne 60 osôb) prezenčnou formou s cieľom zvýšiť povedomie o téme a bližšie objasniť informácie obsiahnuté v podkladoch. V prípade zhoršenia pandemickej situácie je možné školenia uskutočniť online, resp. hybridnou formou. Školenie musí byť ukončené minimálne týždeň pred konaním hackathonu.	Hackathon	20
	V deň workshopu zabezpečiť organizáciu sprievodnej aktivity (v trvaní približne 2 hod.) pre zvyšovanie povedomia verejnosti o rôznych výzvach v danej téme hackathonu. Sprievodná aktivita bude určená účastníkom hackathonu a zároveň bude otvorená verejnosti (150 osôb vrátane 60 účastníkov hackathonu, vždy v súlade s aktuálne platnými protipandemickými opatreniami). V prípade zhoršenia pandemickej situácie sprievodnú aktivitu uskutočniť online, resp. hybridnou formou.	Hackathon	20
	Priestory konania workshopu a sprievodnej aktivity by mali byť inovatívne, stimulujúce kreativitu a atmosféru spolupráce (napr. priestory starých fabrik prerobené na konferenčné priestory, coworkové priestory združujúce komunity ľudí v IT, priestory galérií a múzeí s možnosťou využitia aj na podujatia typu hackathon a pod.).	Hackathon	20
	Počas celej doby trvania workshopu a sprievodnej aktivity zabezpečiť bezplatné stravovanie a nápojový listok pre účastníkov hackathonu (60 osôb x 20 hackathonov): Ranné občerstvenie (minerálka, sladené vody, káva, ovocie, snack) Coffee Break (káva, minerálka, sladené vody, snack) Obed (Polievka, Teplé jedlo, Príloha, Šalát, Dezert, Minerálka, Sladené vody) Coffee Break (káva, minerálka, sladené vody, snack)	Hackathon	20
	Zorganizovať workshop a sprievodnú aktivitu v mieste konania hackathonu (krajské mesto/mestá v rámci Slovenska, pričom požiadavkou verejného obstarávateľa je pokryť územie väčšiny samosprávnych krajov).	Hackathon	20

	Úhrada skutočne vynaložených cestovných nákladov, mentorom a moderátorom z krajín EÚ do výšky maximálne 300 EUR s DPH/osoba, ktorí sa zúčastnia workshopu a/alebo sprievodnej aktivity na základe predloženého cestovného lístka, letenky (ekonomická trieda), resp. v prípade cesty autom budú preplatené náklady na základe výpočtu cestovných náhrad pri použití vlastného vozidla (kalkulačka cestovných náhrad).	osoba	n/a
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových aktivít/služieb v rámci zabezpečenia podkladov, workshopu a sprievodnej akcie (max. 5 aktivít)		
Zabezpečiť prípravu podujatia	Zapájať Ministerstvo a štátnu inštitúciu do jednotlivých aktivít procesu prípravy hackathonu a zabezpečiť ich prítomnosť počas hlavného podujatia ako aj počas zasadnutia poroty a výberovej komisie, ktoré sa uskutočnia po hackathone za účelom výberu víťazného riešenia.	Hackathon	20
	Navrhnuť pre každý hackathon program podujatia, mentorov, partnerov a podporovateľov podujatia, rečníkov počas úvodného a záverečného ceremoniálu, poroty a zahrnúť aj blok pre záverečné hodnotenie a spätnú väzbu poroty zlozenej z mentorov, zástupcov Ministerstva a štátnej inštitúcie (približne 5 členov). Program podujatia, nominácie mentorov a zloženie poroty bude podliehať súhlasu Ministerstva	Hackathon	20
	Zabezpečiť logistickú a technickú podporu účastníkom pred podujatím vrátane pozvánok a praktických informácií, vstupov a prístupov, a pod. Odhadovaný počet osôb je 120 (60 účastníkov hackathonu + 60 osôb v zložení: projektový tím na strane dodávateľa, zástupcovia štátnej inštitúcie a Ministerstvo, moderátor, mentori, partneri, rečníci atď.)	Hackathon	20
	Navrhnuť online formulár spätnej väzby / prieskum spokojnosti, ktorý sa zašle účastníkom hackathonu po skončení podujatia.	ks	1
	Návrh a zabezpečenie priestorov konania hackathonu – tieto by mali byť inovatívne prostredie, stimulujúce kreativitu a atmosféru spolupráce (napr. priestory starých fabrík prerobené na konferenčné priestory, coworkové priestory združujúce komunity ľudí v IT, priestory galérií a múzeí s možnosťou využitia aj na podujatia typu hackathon a pod.).	Hackathon	20
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových aktivít/služieb v rámci zabezpečenia prípravy podujatia (max. 5 aktivít)		
Organizácia podujatia	V závislosti od náročnosti témy zorganizovať pre 120 osôb max. 48 hodinové podujatie bez prerušenia s dvomi hlavnými časťami: samotný hackathon a spätná väzba od poroty s externým publikom.	Hackathon	20
	Zabezpečiť úvodný uvítací ceremoniál (1hod) pre 120 osôb	Hackathon	20
	Zabezpečiť záverečný ceremoniál (2hod) pre 120 osôb	Hackathon	20
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových aktivít/služieb v rámci organizácie podujatia (max. 5 aktivít)		
Priestory	Zabezpečiť nekonvenčný, kreatívny a inovatívny priestor podporujúci atmosféru spolupráce s denným svetlom a možnosťou vetrania (napr. priestory starých fabrík upravené na konferenčné priestory, coworkové priestory združujúce komunity inovátorov a ľudí v IT oblasti, priestory galérií a múzeí s možnosťou využitia aj na podujatia typu hackathon a pod.).	Hackathon	20
	Zabezpečiť spoločenskú miestnosť pre aspoň 100 osôb a minimálne 6 individuálnych miestností pre riešiteľské tímy, kuchynku, dostupnosť ubytovacieho zariadenia typu hotel triedy *** max. do 15min chôdze od miesta konania hackathonu.	Hackathon	20
	Zabezpečiť dostatočne kvalitné audiovizuálne vybavenie, mikrofóny, plátno, projektor a stabilnú a rýchlu wifi sieť min. 100/100Mbps bez obmedzení počtu pripojení, min. 32 verejných IP adries, cloudové prostredie pre min. 20 virtuálnych desktopov (4x CPU, 8GB RAM, OS podľa voľby), zobrazovacie monitory min. 20x, laserová tlačiareň (farebná).	Hackathon	20
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových technických požiadaviek/požiadaviek na priestory (max. 5 aktivít)		

Audiotechnika	Zaistenie audiotechniky pre reprezentatívne konanie podujatia pri prezenčnom, online a hybridnom formáte. V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových technických požiadaviek na audiotechniku (max. 5 aktivít)	Hackathon	20
Online stream	Zaistenie techniky a licencií pre online prenos hackathon podujatia (napr. prostredníctvom platforiem ako Zoom, MS Teams a podobné). V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových technických požiadaviek na online stream (max. 5 aktivít)	Hackathon	20
Moderovanie	Zabezpečenie reprezentatívneho a skúseneho moderátora akcie. Podmienkou je plynulý anglický jazyk. V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových technických požiadaviek na moderovanie (max. 5 aktivít)	Hackathon	20
Catering	Počas celej doby trvania hackathonu (48 hodín) zabezpečiť bezplatné stravovanie (raňajky, obed, večera, snacks) a nápojový lístok. 2x Raňajky (Obložená misa šunka, syr, káva, minerálka, sladené vody, čaj) 2xCoffee Break (káva, minerálka, sladené vody, snack) 2xObed (Polievka, Teplé jedlo, Príloha, Šalát, Dezert) 2xCoffee Break (káva, minerálka, sladené vody, snack) 2xVečera (predjedlo, polievka, teplé jedlo, príloha, šalát, dezert, minerálka, sladené vody) V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových technických požiadaviek v rámci cateringu (max. 5 aktivít)	Hackathon	20
Personálne zabezpečenie akcie	Počas konania podujatia zabezpečenie účasti event manažéra, programového manažéra, IT technikov a ďalších personálnych kapacit na zaistenie úspešnej realizácie podujatia, registrácie, distribúcie materiálov, uvítanie účastníkov, partnerov, organizácie podujatia na mieste, dobrovoľníci, SBS služba. V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových technických požiadaviek v rámci personálneho zabezpečenia akcie (max. 5 aktivít)	Hackathon	20
Fotografia a video	Zaistenie profesionálneho videozáznamu o dĺžke približne 30 minút (min. Full HD) a fotodokumentácie (približne 100 ks fotografií/hackathon) a jeho odovzdanie na USB zariadení. V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových technických požiadaviek v rámci fotografie a video (max. 5 aktivít)	Hackathon	20
	Úhrada skutočne vynaložených cestovných nákladov, mentorom a moderátorom z krajín EÚ do výšky maximálne 300 EUR s DPH/osoba, ktorí sa zúčastnia workshopu a/alebo sprievodnej aktivity na základe predloženého cestovného lístka, letenky (ekonomická trieda), resp. v prípade cesty autom budú preplatené náklady na základe výpočtu cestovných náhrad pri použití vlastného vozidla (kalkulačka cestovných náhrad).	osoba	n/a

Logistika podujatia	V prípade potreby zabezpečiť a uhradiť účastníkom hackathonu, mentorom, moderátorom a rečníkom na 2 noci ubytovanie v rovnakom zariadení typu hotel triedy *** alebo obdobnom štandarde (ubytovanie po dvoch osobách resp. po tíme/ízba) v mieste konania hackathonu, to neplatí pre zástupcov Ministerstva a štátnej inštitúcie. Hotel sa musí nachádzať maximálne 15 min chôdze od miesta konania hackathonu.	hackathon	20
	Organizácia účastníkov na mieste vrátane včasnej registrácie.	Hackathon	20
	Zapojenie tímu skúsených organizátorov z podobných hackathonov, prítomnosť (buď osobne alebo formou digitálnych nástrojov a aplikácií) mentorov, zástupcov štátnej inštitúcie a Ministerstva.	Hackathon	20
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových technických požiadaviek v rámci logistiky podujatia (max. 5 aktivít)		
Zabezpečiť informovanosť účastníkov o ďalšom postupe	Pripraviť e-mail s poďakovaním a informáciou o ďalších krokoch, ktorý sa zašle účastníkom deň po konaní hackathonu, vrátane prezentácií prednášajúcich a odkazu na formulár spätnej väzby (po každom hackathone)	Hackathon	20
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových technických požiadaviek v rámci informovanosti účastníkov o ďalšom postupe (max. 5 aktivít)		
Podieľať sa na výbere víťazného riešenia	Byť súčasťou poroty spoločne so zástupcom Ministerstva a štátnej inštitúcie.	Hackathon	20
	Byť súčasťou výberovej komisie ny výber úspešného uchádzača	Hackathon	20
	Zúčastniť sa zasadnutia výberovej komisie k verejnému hodnoteniu prijatých návrhov od účastníkov a podieľať sa na výbere víťazného riešenia.	Hackathon	20
	Usmernenie pre víťazný tím ohľadne spolupráce s štátnej inštitúcie a implementácie riešenia.	Hackathon	20
	V prípade potreby prosím doplňte nižšie typ, množstvo a odhadovanú cenu doplnkových technických požiadaviek v rámci výberu víťazného riešenia (max. 5 aktivít)		