

# “VIDZEMES BURKĀNU HAKATONS”

## Inovācijas pārtikas nozarē

### Ēd. Radi. Neizmet.



## PASĀKUMA NOLIKUMS

### 1. VISPĀRĪGĀ INFORMĀCIJA

- 1.1 Vidzemes pārtikas inovāciju hakatona “VIDZEMES BURKĀNU HAKATONS” (turpmāk – Hakatons) organizators ir Vidzemes plānošanas reģiona Vidzemes uzņēmējdarbības centrs (VUC).
- 1.2 Hakatons tiek īstenots Eiropas Ekonomiskās zonas finanšu instrumenta 2014.—2021. gada perioda programmas “Vietējā attīstība, nabadzības mazināšana un kultūras sadarbība” projekta “Uzņēmējdarbības atbalsta pasākumi Vidzemes plānošanas reģionā” (turpmāk – “Uzņēmējdarbība Vidzemē”) un programmas “Apvārsnis 2020” projekta “Sadarbībā balstīta ilgtspējīgu un drošu pārtikas sistēmu veidošana “Food2030” mērķu sasniegšanai” (CITIES2030) ietvaros.
- 1.3 Pasākuma mērķi ir risināt problēmas pārtikas ražošanā, pārstrādes un patēriņa jomā, kā arī attīstīt jaunas pieejas pārtikas nozares attīstībai Vidzemes plānošanas reģionā šādās jomās: aprites ekonomika; veselīga un ilgtspējīga pārtika; pārtikas inovācijas; digitalizācija; produktu virzīšana tirgū.
- 1.4 Pasākuma norises vieta: Valmieras tehnikums, Vadu iela 3, Valmiera.
- 1.5 Pasākuma norises laiks: 2022. gada 25. novembrī no plkst. 16:00 - 22.00 un 26. novembrī no plkst. 9.00 - 16.00. Norises laiks vai formāts var tikt mainīts atbilstoši valstī noteiktajiem ierobežojumiem saistībā ar COVID-19 izplatības mazināšanu.
- 1.6 Pasākuma organizators tā dalībniekiem nodrošina: darba telpas, ēdienreizes, kafiju, pieredzējušu mentoru un uzņēmēju atbalstu. Pasākuma kontaktpersonas: projekta “Uzņēmējdarbība Vidzemē” eksperte Lienīte Priedāja-Klepere, e-pasts: [lienite.priedaja@vidzeme.lv](mailto:lienite.priedaja@vidzeme.lv), tel.nr. 26133028 un projekta CITIES2030 sabiedrisko attiecību speciāliste Zane Kaķe, e-pasts: [zane.kake@vidzeme.lv](mailto:zane.kake@vidzeme.lv), tel. nr. 29334753.

### 2. PASĀKUMA DALĪBNIKI UN PIETEIKŠANĀS KARTĪBA

- 2.1 Pasākumam var pieteikties ikviens interesents, kuram Pasākuma tematika ir saistoša un ir vēlme uzzināt vairāk un iedziļināties inovatīvos un ilgtspējīgos risinājumos pārtikas nozarē.



- 2.2 Pieteikšanās anketu dalībnieki aizpilda tiešsaistē *hakatons.vidzeme.lv* līdz 2022. gada 21. novembrim.
- 2.3 Dalībnieks Pasākumā var piedalīties ar savu ideju un komandu, vai reģistrēties individuāli, norādot savas prasmes un kompetences, un organizatori palīdzēs atrast komandas biedrus, ar ko kopīgi strādāt pie kādas idejas attīstīšanas.
- 2.4 Pieteikumā iespējams norādīt, vai vēlaties pieteikties kāda pārtikas nozarē strādājoša uzņēmuma piedāvātajam izaicinājumam, vai attīstīt savu izvēlēto ideju.
- 2.5 Maksimālais dalībnieku skaits komandā ir 6 personas.
- 2.6 Pasākuma dalībniekiem ir jāievēro visas uz Pasākuma norises laiku valstī noteiktās epidemioloģiskās prasības, lai pasargātu sevi un citus pasākuma dalībniekus no COVID-19 izplatības.
- 2.7 Iesniedzot pieteikumu dalībai Hakatonā, pieteikuma iesniedzējs un saistītās personas piekrīt personas datu apstrādei, kā arī apliecina, ka komanda ir iepazinusies ar Pasākuma nolikumu.

### 3. UZVARĒTĀJA NOTEIKŠANA

- 3.1 Pasākuma laikā izstrādātos risinājumus vērtē Pasākuma organizatoru izveidota Žūrija, kura tiek atklāta dalībniekiem pasākuma otrajā dienā īsi pirms noslēguma prezentācijām.
- 3.2 Pasākuma laikā izstrādātie risinājumi tiks vērtēti ar punktu sistēmu, nosakot šādus vērtēšanas kritērijus un maksimālo punktu skaitu (Vērtēšanas kritēriji un punktu skaidrojums atrodams 1. pielikumā):
  - 3.2.1. Piedāvātā risinājuma atbilstība Hakatona problemātikai - 1 punkts;
  - 3.2.2. Risinājuma novitāte (inovitāte) - 4 punkti;
  - 3.2.3. Piedāvātā risinājuma aktualitāte - 3 punkti;
  - 3.2.4. Piedāvātā risinājuma komercializācijas potenciāls - 5 punkti;
  - 3.2.5. Piedāvātā risinājuma mērķa tirgus un klients - 3 punkti;
  - 3.2.6. Komanda un komandas kompetences īstenot ideju - 4 punkti;
  - 3.2.7. Piedāvātā risinājuma eksporta potenciāls - 5 punkti;
  - 3.2.8. Biznesa modelis - 3 punkti;
  - 3.2.9. Priekšrocības un konkurētspēja - 2 punkti;
  - 3.2.10. Finanšu līdzekļu pieejamība piedāvātā risinājuma attīstīšanai - 2 punkti.
  - 3.2.11. Žūrijas locekļa individuālā simpātija - 3 punkti.
- 3.3 Minimālais punktu skaits, kas komandai vērtēšanā jāiegūst, lai pretendētu uz pasākuma galveno balvu, ir 20 punkti.
- 3.4 Pasākuma uzvarētājs tiek noteikts ar Žūrijas lēmumu. Žūrijas lēmumu ieraksta protokolā, ko paraksta viens Žūrijas noteikts pārstāvis (Žūrijas priekšsēdētājs) un protokolētājs.
- 3.5 Žūrijas lēmums nav apstrīdams.



## 4. ŽŪRIJA

- 4.1 Žūrijas sastāvs:
  - 4.1.1. Vidzemes plānošanas reģiona pārstāvis;
  - 4.1.2. Vidzemes uzņēmējdarbības centra pārstāvis;
  - 4.1.3. Valmieras pilsētas pašvaldības pārstāvis;
  - 4.1.4. Valmieras attīstības aģentūras pārstāvis;
  - 4.1.5. LIAA pārstāvis;
  - 4.1.6. Uzņēmēju pārstāvis, kas darbojas pārtikas ražošanas nozarē;
  - 4.1.7. Pētniecības organizācijas pārstāvis.
- 4.2 Pasākuma organizatori patur tiesības Žūrijas sastāvu mainīt atbilstoši ideju pieteikumiem, to papildinot ar ekspertiem, kuri būtu spējīgi veikt objektīvu dalībnieku piedāvāto risinājumu novērtējumu, atbilstoši vērtēšanas kritērijiem.
- 4.3 Žūrijas pienākumi:
  - 4.3.1. Noteikt Žūrijas priekšsēdētāju;
  - 4.3.2. Izvērtēt Pasākuma dalībnieku izstrādātos risinājumus;
  - 4.3.3. Piešķirt punktus atbilstoši noteiktajiem vērtēšanas kritērijiem;
  - 4.3.4. Pēc dalībnieku prezentācijām noteikt Pasākuma uzvarētāju.
- 4.4 Žūrijas locekļi nevar būt Pasākuma dalībnieki.

## 5. BALVAS PIEŠĶIRŠANAS KĀRTĪBA

- 5.1 Pasākuma galvenā balva ir pieredzes apmaiņas brauciens uz Norvēģiju, ko nodrošina Vidzemes plānošanas reģions ar projekta "Uzņēmējdarbība Vidzemē" atbalstu.
- 5.2 Pasākuma galvenā balva tiek piešķirta komandai, kuras piedāvāto risināju žūrija novērtē ar visaugstāko punktu skaitu.
- 5.3 Gadījumā, ja neviena no komandām pēc Žūrijas vērtēšanā iegūtā punktu skaita nerasniedz 20 punktus, Žūrijai ir tiesības nepiešķirt galveno balvu.
- 5.4 Pasākuma organizatoriem ir tiesības publicēt gan pieteikšanās periodā iesūtītās idejas, gan Pasākuma laikā izstrādātos risinājumus, ar atsauci uz to autoriem.
- 5.5 Pasākuma organizatoriem pēc pasākuma ir tiesības uzturēt komunikāciju ar uzvarētāju komandu, lai sekotu līdzi risinājuma attīstībai.



1. Pielikums. Vērtēšanas kritēriji un punktu skaidrojums

<b>PĀRTIKAS INOVĀCIJU HAKATONA "VIDZEMES BURKĀNU HAKATONS" IDEJU VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJI UN KRITĒRIJU SKAIDROJUMS</b>			
Nr.	Kritērijs	Iespējamie punkti	Punktu indikatīvais skaidrojums
1	Piedāvātā risinājuma atbilstība Hakatona problemātikai	0-1	0 - risinājums nav atbilstošs hakatona "VIDZEMES BURKĀNU HAKATONS" problemātikai; 1 - risinājums ir atbilstošs hakatona "VIDZEMES BURKĀNU HAKATONS" problemātikai.
2	Risinājuma novitāte (inovitāte)	0-4	0 - risinājums nav inovatīvs; 2 - risinājums ir inovatīvs Latvijas mērogā; 4 - risinājums ir inovatīvs pasaules mērogā.
3	Piedāvātā risinājuma aktualitāte	0-3	0 - risinājums nav aktuāls - nav veikta pētījuma/aptaujas, kas apliecinātu pretējo; 2- risinājums ir aktuāls Latvijas mērogā un visticamāk aktualitāti nezaudēs turpmāko 5-10 gadu laikā; 3- risinājums ir aktuāls pasaules mērogā un visticamāk aktualitāti nezaudēs turpmāko 5-10 gadu laikā.
4	Piedāvātā risinājuma komercializācijas potenciāls	0-5	0 - piedāvātais risinājums nav komercializējams vai tā komercializēšana ir ekonomiski nepamatota un neizdevīga; 2 - piedāvātais risinājums ir komercializējams 3 - 5 gadu laikā; 5 - piedāvātais risinājums ir komercializējams 1 - 2 gadu laikā.
5	Piedāvātā risinājuma mērķa tirgus un klients	0-3	0 - nav definēts mērķa tirgus un klients; 3 - ir definēts mērķa tirgus un klients. Ir norādīts un ļoti konkrēti aprakstīts mērķa klienta profils.
6	Komanda un komandas kompetences īstenot ideju	0-4	0 - nav komandas, un idejas apjoms ir pārāk liels, lai to īstenotu bez papildu dalībnieku piesaistes; 2 - nav komandas, bet ir reāls plāns tās piesaistei; 4 - ir nokomplektēta komanda, kas nosedz visas būtiskās kompetences (produkta/pakalpojuma izstrāde, marketing, finanšu piesaiste, komercializācija, uzņēmuma vadība un attīstība).



Nr.	Kritērijs	Iespējamie punkti	Punktu indikatīvais skaidrojums
7	Piedāvātā risinājuma eksporta potenciāls	0-5	0 - nav eksporta potenciāla, nav informācijas, kas apliecinātu pretējo; 3 - zems/vidējs eksporta potenciāls, kas sastāda 10 - 50% no kopējā apgrozījuma; 5 - augsts eksporta potenciāls - 50%-100% no kopējā apgrozījuma.
8	Biznesa modelis	0-3	0 - nav izstrādāts biznesa modelis, nav saprotams, kādā veidā tiks gūti ieņēmumi no piedāvātā risinājuma ieviešanas; 3 - ir izstrādāts biznesa modelis, ir saprotams, kādā veidā tiks gūti ieņēmumi no piedāvātā risinājuma ieviešanas.
9	Priekšrocības un konkurētspēja	0-2	0 - nav apzināti konkurenti, kas piedāvātu identisku vai līdzīgu risinājumu, kas var kalpot kā alternatīva komandas piedāvātājam risinājumam; 1 - ir apzināti konkurenti, identificēta konkurējošā priekšrocība, bet nav plāns, kā saglabāt konkurētspēju ilgtermiņā; 2 - ir apzināti konkurenti, identificēta konkurējošā priekšrocība un ir plāns kā konkurētspēju saglabāt ilgtermiņā.
10	Finanšu līdzekļu pieejamība piedāvātā risinājuma attīstīšanai	0-2	0 - komandai nav pieejami pietiekami finanšu līdzekļi risinājuma komercializēšanai, kā arī nav plāna to piesaistei; 1 - komandai nav pieejami pietiekami finanšu līdzekļi risinājuma komercializēšanai, bet ir ticams plāns to piesaistei; 2 - komandai ir pieejami pietiekami finanšu līdzekļi risinājuma komercializēšanai un ir ticams plāns papildu līdzekļu piesaistei
11	Žūrijas locekļa individuālā simpātija	0;3	Papildu 3 punkti, kuru katrs žūrijas loceklis var piešķirt vienu reizi un tikai vienai komandai.

Minimālais punktu skaits, kas komandai jāsaņem, lai kvalificētos galvenās balvas saņemšanai - 20 punkti.

