

POSITIVE Impact Challenge: paraiškos teikimo ir dalyvavimo Iššūkyje aprašas sprendėjams

ĮVADAS

„POSITIVE Impact Challenge“ yra Lietuvos inovacijų centro (toliau – LIC) iniciatyva, įgyvendinama bendradarbiaujant su Lietuvos socialinio verslo asociacija (LISVA), Trentino inovacijų centro fondu (HIT), Steinbeis Europos centru, Socialinių inovacijų asociacija „Grünhof GmbH“ ir startuolių paramos organizacija „Trentino Social Tank“ pagal pagal Iniciatyva siekiama stiprinti ryšius tarp socialinių ir technologinių inovacijų ekosistemų. Pagrindinis tikslas – skatinti technologijų perdavimo veiklos plėtrą bei mokslinių tyrimų ir verslų bendradarbiavimą socialinių inovacijų kontekste:

- sudaryti sąlygas įmonėms sužinoti apie metodikas ir technikas, skirtas socialinių inovatorių kuriamų verslų plėtojimui, jų taikymo naudą kuriant ar tobulinant produktus ir paslaugas;
- sudaryti sąlygas universitetų studentams įsisavinti šias metodikas taikant jas socialiniams novatoriams kylančioms problemoms ir iššūkiams spręsti, taip gerinant savo žinias verslo vadybos ir kitose srityse (iššūkiams grindžiamas mokymasis);
- suteikti dėstytojams ir mokslininkams galimybę perduoti savo žinias ir technologinę patirtį socialinių inovacijų kūrėjams.

Iššūkis leidžia socialines inovacijas kuriančioms įmonėms pagerinti produktų ir paslaugų patogumą, procesus, įskaitant bet neapsiribojant, vartotojo patirtimi, ir taip padidinti kuriamų produktų ar paslaugų vertę. Iššūčio sprendimo procesas į kūrimo ar testavimo etapus įtraukia ir galutinius vartotojus (toliau – testuotojai), kad būtų išryškintos problemos, poreikiai ir galimybės, kurios kitu atveju liktų neatskleistos.

Iššūčio sprendimo veiklą vykdys komandomis dirbantys studentai ir jaunieji tyrėjai, išmanantys verslo vadybos, paslaugų dizaino, produktų ir paslaugų inovacijų, rinkodaros ir grafinio dizaino, psichologijos ir socialinio darbo metodikas (toliau – sprendėjai), padedami šios srities ekspertų, kad išbandytų ir pagerintų dalyvaujančių įmonių Iššūkiui pateiktų produktų ir paslaugų kokybę.

Be to, LIC drauge su LISVA atrinkti testuotojai turės išbandyti Iššūčio sprendėjų produktus ir sprendimus bei taip prisidėti prie socialinių inovacijų kūrimo proceso.

Iššūkis vyks Vilnius Tech organizuojamų Business Management days dienų metu, 2024 m. vasario mėnesį, mišriuoju būdu. Iššūčio sprendimo trukmė – trys darbo dienos.

1 STRAIPSNIS: SĄLYGŲ OBJEKTAS

Šiuo pranešimu siekiama atrinkti bakalauro, magistrantūros arba doktorantūros studentus, kurie galės dalyvauti Iššūkyje kaip sprendėjai. Sprendėjai, padedami mentorių, bus kviečiami atlikti atrinktų socialines inovacijas kuriančių įmonių pateiktų produktų ar paslaugų (toliau – produktai) vertinimo ir tobulinimo veiklas (toliau – veikla). Tai reiškia:

- *Produktai*: socialines inovacijas kuriančių verslų produktai ar paslaugos, kurių vertei didelę įtaką daro skaitmeniniai sprendimai, asmens ir mašinos sąveikos aspektai, pavyzdžiui, mobiliosios programėlės, internetinės programos, tinklalapiai ir interaktyvios svetainės, stalinių kompiuterių programos ir programinė įranga, skaitmeninės sąsajos, skirtos automatizavimo sistemoms valdyti, automobilių pramogai ir pramogoms, plataus vartojimo produktams, pramoninėms mašinoms ar

kitoms sistemoms. Produktai gali būti skirtingo brandos lygio: jau pateikti rinkai, prototipų versijos, koncepcijos, idėjos embriono stadijoje. Produktai, net jei jie yra prototipo pavidalo, turi būti pateikti sprendėjams per URL adresą (galbūt tik *Powerpoint* skaidrės su koncepcijos ir (arba) maketo aprašymu). Bet kokia pasidalinta medžiaga bus laikoma konfidencialia.

- **Veikla:** 3 dienų trukmės „Dizaino sprintas“, kurio metu bus analizuojamos socialines inovacijas kuriančio verslo pateikto iššūkio (prekės, paslaugos) problemos, ieškoma sprendimų naudojant dizaino mąstymo metodus, braižomi grafiniai maketai, greitai kuriami prototipai skaidrėmis arba naudojant specializuotą programinę įrangą ir atliekami tinkamumo naudoti bandymai su vartotojais. Daugiau informacijos apie veiklos ir dizaino sprinto naudą rasite nuorodoje (<https://sprintstories.com>).

2 STRAIPSNIS: IŠŠŪKIO VYKDYMO METODAI

Iššūkyje numatyta, kad 5 sprendėjų grupės, sudarytos iš 4-5 sprendėjų (toliau – komandos), kurios išbandys ir patobulins priskirto iššūkio davėjo produktą ar paslaugą, lygiagrečiai dirbs tris dienas. Kiekvienam produktui bus paskirta viena ar daugiau komandų, kurios dirbs savarankiškai, nors ir padedamos vieno ar daugiau mentorių, kurie padės joms atlikti veiklas ir parengti trumpą galutinę ataskaitą (.doc formatu). Ataskaitoje turės atsispindėti: sprendimo idėja ir dizainas, pasiūlymai ir sprendimai, kaip pagerinti paskirtą produktą ar paslaugą (toliau – rezultatai). Sprendėjų atranką, komandų sudarymą ir jų apmokymą atliks LIC, koordinuodamas veiksmus su iniciatyvos partneriais bei Universitetu partneriu. Iššūkis vyks pagal šį eiliškumą:

- Parengiamieji mokymai ir komandų formavimo užsiėmimai, skirti sprendėjams;
- Įžanginis komandų ir iššūkiui atrinktų įmonių susitikimas (pirmasis etapas „Dizaino sprintas – problemos žemėlapis“). Įmonės turės dalyvauti kartu su savo techniniais darbuotojais, kad galėtų tiesiogiai pristatyti savo produktą ar paslaugą ir iššūkį komandai bei mentoriams. Dienos metu įmonės turės būti pasiekiamos telefonu, kad galėtų atsakyti į bet kokius paaiškinimų ar informacijos poreikius.
- Idėjų, sprendimų priėmimo ir prototipų kūrimo veikla (2, 3, 4 ir 5 dizaino sprinto etapai). Šią veiklą sprendėjai vykdys savarankiškai, nuotoliniu būdu, laiko tarpais, kurie bus nustatyti per įvadinį susitikimą, atsižvelgiant į jų užimtumą, ir derinant su įmone bei mentoriais. Iš sprendėjų reikalaujama, kad jie įsipareigotų tris darbo dienas pagal komandoje sutartą grafiką dirbti sprendžiant iššūkį, o iš įmonių – būti pasirengusioms dalyvauti viename ar keliuose tarpiniuose susitikimuose.
- Uždaras susitikimas, skirtas komandų rezultatų pristatymui įmonėms. Po susitikimo komandos baigiamajame viešame renginyje pristatys atliktas veiklas ir dalį rezultatų, kuriems netaikomas konfidencialumo principas, pagal individualų susitarimą su kiekviena įmone.

3 STRAIPSNIS: KOMANDOS ĮVERTINIMAS

Kiekviena komanda bus įvertinta iš mentorių ir įmonių atstovų sudarytos komisijos:

1. Kriterijus: galima rezultatų įtaka verslui (1 – 5 taškai, įmonės);
2. Kriterijus: rezultatų įvykdomumas (1 – 5 taškai, įmonės);

3. Kriterijus: gebėjimas tinkamai vykdyti veiklas (1 – 5 taškai, kuratoriai);
4. Kriterijus: komandinio darbo efektyvumas (1 – 5 taškai, mentoriai).
5. Kriterijus: pasiektų rezultatų naujumas (1 – 10 taškų, mentoriai);
6. Kriterijus: pasiektų rezultatų išbaigtumas (1 – 10 taškų, mentoriai).

Renginio pabaigoje, susumavus vertinimus, bus nustatyta komanda, surinkusi daugiausia balų. Jei rezultatas bus lygus, pirmenybė bus teikiama komandai, surinkusiai daugiau balų pagal pirmąjį kriterijų, pradedant nuo 1 kriterijaus. Daugiausia balų surinkusiai sprendėjų grupei bus suteiktas prizas.

4 STRAIPSNIS: PARAIŠKOS FORMA IR PATEIKIMO SĄLYGOS

Iššūkyje norintys dalyvauti studentai turi užpildyti paraiškos formą, kurią galima rasti paspaudus nuorodą: <https://forms.gle/dvtAuSJRiTmBjeCLA>, iki 2024 m. sausio 12 d. 23.59 val. (EET). Paraiškos, gautos pasibaigus nurodytam terminui arba kurių forma bus užpildyta nepilnai, bus nevertinamos. LIC pasilieka teisę bet kuriuo metu pakeisti, sustabdyti, pratęsti ar atšaukti šią procedūrą arba jos nebetęsti, jei savo nuožiūra mano, kad tai būtina ar tikslinga.

5 STRAIPSNIS: PARAIŠKŲ ATRANKA

Tinkamumo reikalavimai, kad galėtumėte pateikti paraišką dalyvauti POSITIVE Impact Challenge kaip sprendėjas, yra:

1. studijuojate ar neseniai baigėte bakalauro, magistro, doktorantūros studijas ir / arba profesinės kvalifikacijos mokslus verslo vadybos, IT, psichologijos, marketingo ir panašiose srityse;
2. sutinkate tris dienas ieškoti ir kartu su jums paskirta Komanda kurti sprendimą socialines inovacijas plėtojančios įmonės pateiktam iššūkiui.

Patikrinus, ar studentai atitinka būtinus reikalavimus, LIC nustatys, kurie iš jų bus pakviesti dalyvauti iššūkyje kaip sprendėjai, ir sudarys tinkamumo reitingą pagal šiuos kriterijus:

1. Lankė studijų kursus arba laikė egzaminus, kuriuose buvo nagrinėjama iššūkyje aptariama veikla (nuo 1 iki 5 balų);
2. Studijų programos iniciatyvų (kursinių darbų, projektinių darbų, praktikos, diplominių darbų, praktikos) metu praktiškai (nors iš dalies) taikė šias veiklas produktuose ar projektuose (nuo 1 iki 5 balų);
3. Yra dalyvavę hakatonuose, dizaino renginiuose, inovacijų iššūkiuose, inovacijų konkursuose, nepriklausomai nuo srities (nuo 1 iki 5 balų);
4. Kita darbo ar savanoriškos veiklos patirtis (be išvardytos ankstesniame punkte) (nuo 1 iki 5 balų);
5. Turi įtikinamų priežasčių ar motyvacijos, dėl kurių teikia paraišką (nuo 1 iki 5 balų).

Siekiant atitikti reikalavimus, kandidatai turi surinkti ne mažiau kaip 13 balų. Sudariusi reitingavimo sąrašą, komisija atrinks reikalavimus atitinkančius kandidatus, surinkusius daugiausia balų, kurių skaičius bus laikomas tinkamu, kad būtų galima sėkmingai įgyvendinti iniciatyvą. Jei surinktų balų skaičius vienodas, bus atrinkta paraiška, pateikusi ankstesnę datą.

Iki 2024 sausio 19 d. kandidatams el. paštu bus pranešta apie atrankos rezultatus.

Per 5 dienas nuo tokio pranešimo gavimo atrinkti kandidatai turi patvirtinti savo dalyvavimą iniciatyvoje el. paštu info@positivechallenge.eu. Jei tokio patvirtinimo nebus, LIC pasiūlys dalyvauti iniciatyvoje kitam pagal eiliškumą kandidatui. Pasibaigus procesui, atrinktų kandidatų vardai ir pavardės bus paskelbti iniciatyvos interneto svetainėje.

6 STRAIPSNIS: KONFIDENCIALUMAS

Sprendėjas įsipareigoja laikyti konfidencialiais duomenis ir informaciją apie atrinktas įmones ir produktus, išskyrus šiuos įmonių duomenis ir informaciją: įmonės pavadinimą, internetinės svetainės URL, referencinį sektorių, trumpą verslo veiklos aprašymą, produkto pavadinimą. Be to, sprendėjas įsipareigoja išlaikyti rezultatų konfidencialumą ir jokia būdu ar forma jų neatskleisti, išskyrus atvejus, kai yra gautas kitoks, net ir dalinis, raštiškas atitinkamos įmonės sutikimas. Šis konfidencialumo apribojimas galioja dvejus (2) metus nuo iššūkio pradžios dienos.

7 STRAIPSNIS: INTELEKTINĖ NUOSAVYBĖ

Intelektinės nuosavybės teisės į rezultatus priklauso bendrovėms, nepažeidžiant sprendėjų teisės būti pripažintiems autoriais ar išradėjais. Dalyvaudamos iššūkyje, bendrovės įgalioja sprendėjus kiekvienu atveju paminėti jų dalyvavimą iššūkyje, aiškiai nuroydamos produkto pavadinimą ir įmonę, kurios naudai jie vykdė veiklą.

8 STRAIPSNIS: GARANTIJŲ NEBUVIMAS. ATSAKOMYBĖS ATISISAKYMAS

Sprendėjai pateikia rezultatus, o įmonės juos priima tokius, kokie jie yra. Nei LIC, nei sprendėjai neteikia jokių pareiškimų ar garantijų, kad rezultatai (i) yra tam tikros techninės kokybės; (ii) tinka tam tikram tikslui; arba (iii) nepažeidžia trečiųjų šalių teisių ar teisiškai saugomų objektų.

Nei LIC, nei sprendėjai neprisiima jokios atsakomybės už rezultatų teisingumą, pagrįstumą, originalumą ir kokybę, kurią įmonė vertins savarankiškai.

Dalyvaujantys sprendėjai aiškiai atleidžia LIC ir sprendėjus nuo bet kokios tiesioginės, netiesioginės, atsitiktinės, netiesioginės, pasekminės, baudžiamosios ar baudinės žalos, patirtos dėl dalyvavimo iššūkyje ir padarytos jiems patiems ar kitiems asmenims.

9 STRAIPSNIS: ASMENS DUOMENŲ TVARKYMAS

Vadovaudamiesi BDAR 2016/679 13 straipsniu, informuojame, kad visi duomenys, kuriuos LIC turės vykdydama šiame pranešime numatytą procedūrą, bus naudojami tik šiame pranešime numatytais tikslais ir bus tvarkomi informacinėmis sistemomis, visiškai laikantis pirmiau minėtų teisės aktų. Duomenys nebus perduodami ar atskleidžiami trečiosioms šalims. Duomenų valdytojas yra LIC, jo laikinasis teisinis atstovas, su kuriuo galima susisiekti norint pasinaudoti numatytais teisėmis, įskaitant teisę susipažinti su duomenimis, juos integruoti, taisyti ir ištrinti.

10 STRAIPSNIS: LEIDIMAS SKELBTI NUOTRAUKAS

Sprendėjai sutinka, kad LIC gali skelbti jų nuotraukas bet kokiomis žiniasklaidos priemonėmis (spaudoje, internetinėse svetainėse ir pan.) tik iššūkio populiarinimo ir reklamos tikslais. LIC sutinka nenaudoti nuotraukų taip, kad būtų pakenkta asmens orumui ar pažeistas jo orumas, arba bet koku kitu tikslu, išskyrus čia nurodytus ir (arba) prieštaraujantį įstatymams.