

Druhý hackathon v Prešove spoznal svojich víťazov

Po prvom úspešnom hackathone z minulého roku zavítal projekt Hacknime.to z dielne Ministerstva investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie do Prešova aj po druhýkrát. Téma podujatia niesla názov “Digitálny občan”, pričom cieľom bolo vytvoriť koncept digitálnej mestskej identity pre poskytovanie digitálnych služieb a participáciu obyvateľov mesta Prešov. Počas 4. a 5. septembra sa tak opäť stretli študenti, mladé talenty, IT odborníci a nadšenci inovácií a spoločne budovali digitálnu budúcnosť Prešova. Kým v minulom roku hľadali programátori riešenie v podobe digitálneho dvojčaťa Prešovčana, v septembri 2024 bolo zadanie vymyslieť ucelenú digitálnu platformu, ktorá by integrovala digitálne služby mesta, poskytovala možnosť participácie s občanmi a ktorá by mohla transformovať dostupné dáta na relevantné informácie pre občana. Hackathonom však práca na takejto platforme nekončí. „Samotné podujatie ani nemalo ambíciu priniesť ihneď finálne riešenie, iba jeho funkčné prototypy. Ucelený a najmä spoľahlivý softvér sa nerodí za jeden deň, ide o niekoľkokresáčné úsilie. Hackathon je ale mimoriadne dôležitý, pretože pripravuje IT komunitu, aj nás ako mesto, na riadny proces verejného obstarávania. V tom bude nevyhnutné prísť s konkrétnym a dobre vyšpecifikovaným zadáním zo strany mesta,“ povedal informatik a správca aplikácií z Oddelenia informačných technológií MsÚ v Prešove Matúš Vencúrik. Ako ďalej priblížil, hackathony sú v Prešove mimoriadne dôležité, pretože sa na nich stretáva skvelá komunita ľudí, dochádza k pestrému networkingu a výmene kontaktov. Dôležitým aspektom je podľa neho aj fakt, že sa IT špecialisti a nadšenci majú možnosť viac dozvedieť o procesoch a postupoch v samospráve, ktoré sú pre väčšinu ľudí z externého prostredia neznáme. Mesto Prešov má teraz 3 mesiace na to, aby vypracovalo na základe výsledkov druhého prešovského hackathonu jasné zadanie verejnej súťaže a našlo v rámci nej dodávateľa želaného digitálneho smart riešenia, pričom v zmysle pravidiel budú oslovené práve tri víťazné tímy. Prečo je ale v tomto procese hackathon dôležitý a nie je jednoduchšie iba rovno vyhlásiť verejné obstarávanie? „Hackathon je miesto, kde ľudia ‚nezaťaženi‘ úradníckym pohľadom na vec, prinesú mnohokrát nečakané, moderné a elegantné riešenie problémov. Je to zároveň miesto, kde už môžu tímy programátorov spoznať procesy a fungovanie samosprávy a aké sú jej potreby. Ak by sme podobné riešenie obstarávali bez hackathonu, proces by bol oveľa náročnejší a v niektorých prípadoch by bolo nevyhnutné potenciálnemu dodávateľovi vysvetľovať procesy v samospráve oveľa detailnejšie. Ďalším dôležitým aspektom je aj to, že napriek digitalizácii verejnej správy mestá a obce často ešte stále nemajú potrebný softvér, ktorý by bol user friendly a ponúkol občanovi šikovný nástroj na komunikáciu s úradom z pohodlia svojho domova. K využívaniu elektronického typu komunikácie chceme obyvateľov pritiahnúť aj cez možnosť ich participácie na rozhodovacích procesoch v meste a postupne im na tejto platforme ponúkať aj väčšinu služieb, ktoré sa dajú poskytnúť v online priestore,“ uviedol primátor mesta Prešov František Ol’ha. Na ucelenú digitálnu platformu pre mesto, jeho komunikáciu s obyvateľmi a ich participáciu na rozhodovacích procesoch, Prešov získal od Ministerstva investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie 100-tisíc eur bez DPH. Aký bol druhý prešovský hackathon a čo priniesol? Hackathonu “Digitálny občan”, ktorý je financovaný z Plánu obnovy a odolnosti SR, sa zúčastnilo 44 hackerov, ktorí vytvorili 11 súťažných tímov. Okrem sústredenia čakal na účastníkov aj sprievodný program, či už v podobe workshopu Ako vyhrať hackathon v podaní Denisa Sedláka, manažéra pre rozvoj lokálneho ekosystému v SARIO, alebo názornej prezentácie krátkeho, ale efektívneho cvičenia pre ľudí so sedavým zamestnaním od startupu Desk-athlete. Po 2 dňoch usilovnej práce a v niektorých prípadoch, dokonca, aj vďaka nočnému hackovaniu, sa všetkým tímom podarilo úspešne odovzdať svoje návrhy odbornej porote a tá následne vybrala a ocenila 3 výherné riešenia. Po skúsenostiach z predošlých hackathonov sa hlasovania mohli zúčastniť opäť aj diváci. Prvýkrát sa ich výber zhodoval aj s názorom poroty a tím na treťom mieste získal aj divácku cenu. „Moje dojmy sú fantastické, možno ešte o niečo lepšie, ako po prvom hackathone. Bolo z čoho vyberať a až do prezentácie posledného súťažného nápadu bolo všetko otvorené. Ideme opäť do realizácie, chceme vytvoriť základ riešenia, na ktoré budeme prilepovať ďalšie systémy, čiže škálovateľnosť návrhu bola pre nás kľúčová,“ zhodnotil priebeh podujatia primátor František Ol’ha. Počas vyhodnotenia taktiež vyjadril svoje nadšenie nad kreativitou tímov a potenciál zakomponovania jednotlivých nápadov do finálnej podoby realizovaného systému. Počas dvoch dní, ale i noci plnej programovania, vznikli viaceré aplikácie, ktoré ponúkali rôzne funkcionality. „Mali sme tu napríklad appku, ktorá riešila problém s podávaním duplicitných podnetov od občanov. Ak by ste od fotili niečo, čo sa vám v meste nepáči a chceli to poslať ako podnet na mesto, umelá inteligencia by rozoznala, že rovnaký podnet už pred vami niekto poslal a dala by vám na výber, či chcete totožný podnet poslať opakovane alebo

sa pridať k už existujúcej iniciatíve. Iná aplikácia zase ponúkala možnosť posielat' obyvateľom mesta notifikácie z oblastí, v ktorých si želajú byť informovaní. Ak by došlo k dopravnému obmedzeniu na nejakej ceste v rámci mesta, aplikácia by poslala notifikáciu automaticky všetkým odberateľom danej témy,“ priblížil prácu programátorov Matúš Vencúrik. Prvé miesto patrí tímu NooveTím Noove, ktorého súčasťou boli aj dvaja členovia víťazného tímu z júnového hackathonu pre Úrad pre verejné obstarávanie, obsadil v Prešove prvé miesto. Podľa vlastných slov im najviac pomohli konzultácie s mentormi a dôraz na ucelenú myšlienku. „Som rád, že sme si dali poradiť a počúvali rady od mentorov. To, s čím sme za nimi pôvodne prišli, nám viac-menej celé zavrholi,“ pousmial sa Matúš Kolečák a doplnil: „Prišli sme s appkou pre všetko, avšak, na základe odporúčaní sme sa vydali cestou uceleného riešenia, ktoré dávalo naozaj zmysel. Počas pitch contestu sme formou storytellingu predstavili aplikáciu s jasným konceptom.“ Vytvorili aplikáciu s príslušným názvom "Digitálny Prešov", ktorá občanom umožňuje jednoducho nahlasovať mestské problémy a podávať návrhy. Využíva gamifikáciu na zvýšenie angažovanosti a umelú inteligenciu na rýchle spracovanie podnetov. Cieľom je zefektívniť komunikáciu medzi občanmi a úradmi a podporiť participatívne plánovanie. „Bol to úžasný zážitok a chcem sa poďakovať mentorom, že nás správne nasmerovali. Veľkým plusovým bodom bol aj prístup primátora mesta Prešov, pána Ol'hu, ktorý mal jasnú víziu a vedel ju veľmi dobre odkomunikovať,“ zhodnotil Jakub Nagy z tímu Noove. Na druhom mieste skončil tím LwíčkovciTím Lwíčkovci má už taktiež s projektom Hacknime.to nejaké skúsenosti a na výhernom pódiume sme ich mohli vidieť trikrát, dokonca raz na prvom mieste. Tentokrát stavili na spätnú väzbu priamo od obyvateľov mesta Prešov. Počas hackathonu vyšli do ulíc, kde zastavili okoloidúcich a spýtali sa ich na názor. Výsledkom bol návrh aplikácie s názvom "Pre Prešov", ktorá prináša jednoduchý prístup k mestským službám, overeniu totožnosti, rezerváciám na úradoch a personalizovaným informáciám. Pomáha občanom efektívne komunikovať s mestom a získavať motivácie vo forme zliav a benefitov. Ich stratégia sa oplátila a zaslúžene im patrí druhé miesto. Tretie miesto a cenu publika získal študentský tím ArgonNapriek tomu, že členovia tímu Argon sa chcú na hackathonoch najmä učiť a zbierať skúsenosti, taktiež sa pravidelne umiestňujú na výherných priečkach. Toto bol už ich siedmy hackathon a tentokrát zaujal tak publikum, ako aj odbornú porotu. Aplikácia „Môj Prešov“, ktorú počas hackathonu navrhli, slúži na efektívnejšiu komunikáciu mesta Prešov s jeho občanmi, ktorí, ako tvrdí Argon, „chcú byť vypočutí“. Na overenie totožnosti používa banking ID technológie, ktoré už niekoľko mesiacov či rokov fungujú v susedných krajinách, ako sú Ukrajina a Česká republika. Občania môžu cez aplikáciu hlasovať za novinky v meste, participovať na dôležitých rozhodnutiach, ukladať dôležité dokumenty, či mať prehľad o poplatkoch a daniach. Aplikácia nezabúda ani na motor ekonomiky – malých a stredných podnikateľov. „My máme v tíme veľmi dobrý networking a sme, ako sa hovorí, people-oriented tím. Ved' aj naše motto znie - sme tím, sme rodina a sme gang. Sme veľmi radi, že sa nám opäť podarilo zaujať porotu a naďalej máme veľkú motiváciu sa Hacknime.to podujatí zúčastňovať, pretože je to skvelá príležitosť spoznať nových ľudí. V podstate aj náš tím, v podobe, v akej je dnes, vznikol práve na hackathone, prepojením Argonu zo západného a východného Slovenska,“ zhodnotila svoje pocity a skúsenosti z podujatí Michaela Vavrová z tímu Argon. O projekte Hacknime.toHacknime.to je projekt z dielne Ministerstva investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie SR, ktorý vzniká s podporou Campus Cowork. Cieľom je vďaka komunite kreatívnych ľudí s nadšením pre technológie vytvoriť riešenia v oblasti zjednodušovania procesov verejnej správy a zlepšovania kvality poskytovaných digitálnych služieb. Projekt je financovaný z prostriedkov mechanizmu Plánu obnovy a odolnosti SR.