

Výzvy

Popis projektu

projekt výzvy pracuje s komunitou technicky zaměřených lidí (studenti od 15 let, dále jen souhrnně „účastníci“) prostřednictvím zadávání reálných témat, pro která účastníci navrhnou řešení. Cílem tohoto projektu je rozvíjet a rozšiřovat dotčenou komunitu, podněcovat vznik start up firem.

Komu je projekt určený

Studentům a talentům od 15 let, kteří se zaregistrují pomocí registračního formuláře/ emailu na webu www.sitport.cz

Průběh soutěže

1. Účastník se zaregistruje pomocí registračního formuláře/ emailu na webu www.sitport.cz, kde si vybere téma, či zadá vlastní.
2. Na základě registrace je kontaktován projektovým manažerem STIMP a sjedná se schůzka se **zadavatelem projektu** (zadavatel projektu, osoba zastupující organizaci, která téma potřebuje vyřešit a má klíčové informace o využití projektu, technických parametrech atd.)
3. Po úvodní schůzce je účastník informován o mezním termínu odevzdání návrhu řešení projektu v elektronické podobě na email projektového manažera SITMP, se kterým je v kontaktu.
4. Zasláný návrh řešení musí obsahovat
 - a. Popis projektu
 - b. Technickou specifikaci
 - c. Předpokládanou časovou linii řešení
 - d. Kalkulaci nákladů na vývoj SW nebo HW
 - e. Finanční plán (pokud vyžadováno zadavatelem)
 - f. Analýzu trhu (pokud vyžadováno zadavatelem)
 - g. Obchodní model (toto kritérium je nutné zejména v případech, kdy účastník přichází s vlastním tématem. Pokud téma zadá organizace je na domluvě, zda je tento bod nutný.)
 - h. + pokud firma má další požadavky
5. Projektový manažer SITMP zorganizuje „**Kick off meeting**“ (představení návrhů řešení před zástupci SITMP a spolupracujícími organizacemi)
6. Zadavatel si vybere návrh řešení, na kterém bude chtít dál pracovat (nemusí si vybrat žádné řešení, pokud o něm nebude přesvědčen)
7. Pro výplatu odměny ve výši XY za navržené řešení a následnou realizaci vývoje prototypu/aplikace, jsou možné tyto rámce:
 - a. **Účastník do 18 let** – uzavře s organizací **DPP nebo DPČ** a veškeré odměny mu budou vypláceny na základě výkazu pracovních hodin. Veškerá licenční práva k projektu jsou ve vlastnictví organizace, neboť vývoj probíhal v zaměstnaneckém poměru.
 - b. **Účastník nad 18 let**
 - i. Založí si **živnostenský list** a uzavře s organizací smlouvu, která ošetří závazky obou stran včetně vlastnictví licence k výrobě popřípadě používání projektu

- (prototyp, aplikace). Na základě této smlouvy bude účastník organizaci fakturovat dle dohodnutých podmínek.
- ii. Uzavře s organizací **DPP nebo DPČ** a veškeré odměny mu budou vypláceny na základě výkazu pracovních hodin. Veškerá licenční práva k projektu jsou ve vlastnictví organizace, neboť vývoj probíhal v zaměstnaneckém poměru.
 8. Účastníci, jejichž projekt si žádná organizace nevybrala, nemají nárok na žádnou odměnu za svoji práci.
 9. Účastníci, jejichž projekty byly vybrány SITMP se následně spojí s projektovým manažerem SITMP a domluví se na milnících projektu, které budou po splnění finančně odměněny.
 10. Účastník, jehož projekt si vybrala soukromá organizace, uzavře smluvní vztah s danou organizací a naváže kontakt s projektovým manažerem dané organizace. Ostatní podmínky pro něj zůstávají stejné, jako pro účastníky, které si vybrala SITMP
 11. Účastník má následně po předchozí domluvě možnost bezplatně využívat následující podporu
 - a. **Garáž** – dílna s technickým vybavením (bližší popis, návštěvní a provozní řád je uveden na webu SIPOINT.cz)
 - b. **HUB 2.0** – vývojářské prostory (bližší popis, návštěvní a provozní řád je uveden na webu techheaven.org)
 - c. **Workshopy** pro účastníky projektu zaměřená na odborná témata
 - d. **Konzultace** s odborníky v dané oblasti
 12. Každý měsíc je účastník povinen účastnit se **projektového dne** (dne, kdy všichni účastníci představují aktuální stav svého projektu, včetně kritických oblastí. Na základě výstupů na projektovém dni budou plánované workshopy a konzultace na další měsíc)
 13. Účastník je v neustálém kontaktu s projektovým manažerem, který je mu k dispozici pro případ nákupu komponent na vývoj prototypu, popřípadě na zajištění soukromé konzultace s odborníkem z požadované oblasti.
 14. Účastník po dokončení projektu a otestování projektu (prototypu/aplikace) prezentuje finální projekt na **projektovém dni** a obdrží na základě smluvního vztahu s organizací finální odměnu v předem dohodnuté výši a získá referenci o vývoji daného projektu (prototyp/aplikace)

Kdo může zadat téma

- SITMP
- Student
- Externí organizace prostřednictvím SITMP

Nedokončení projektu

- V případě, že účastník nedokončí projekt, je povinen vrátit veškeré komponenty nakoupené za účelem vývoje organizaci, která je zafinancovala
- Finance, které získal za plnění jednotlivých milníků, mu zůstávají.