



Pravidla soutěže Vodafone AR Challenge

Zadání soutěže

Navrhněte inovativní způsob využití rozšířené reality (AR – augmented reality) nebo smíšené reality (MR – mixed reality) a 5G sítě, který bude odpovídat potřebám vašeho města a povede ke zlepšení kvality života a zvýšení komfortu obyvatel nebo návštěvníků města. Zaměřte se na situace, interakce, aktivity či nejrůznější životní události, které by použití těchto moderních technologií mohlo unikátním způsobem obohatit, zjednodušit, zkrátit nebo zefektivnit. Vyberte si jedno ze tří níže uvedených témat a zamyslete se, jak v něm optimálně využít chytré brýle pro rozšířenou a smíšenou realitu a 5G smartphone. Cílem je v daném termínu dodat popis řešení, který bude sloužit jako podklad pro budoucí vývoj AR aplikace (dále též jen „**soutěžní projekt**“).

Témata

1. Zdravotnictví

Příklady vhodných okruhů pro řešení (nejde o úplný výčet):

- eHealth – elektronické zdravotnictví, využívající informační a komunikační technologie k podpoře prevence, diagnostiky, léčby i k podpěře řízení zdravotní a zdravého životního stylu, podpora telemedicíny
- Telemedicína – poskytování medicínských služeb na velké vzdálenosti (telemonitoring, telekonzultace, telerehabilitace), podpora globálního zdraví, prevence a zdravotní péče, stejně jako vzdělávání, řízení zdravotnictví a zdravotnického výzkumu

- Zdravější životní styl

Vodafone Czech Republic a.s. IČ: 25788001, DIČ: CZ25788001, Stodulky, 155 00 Praha 5, spisová značka B 6064 vedená u Městského soudu v Praze (dále jen „**organizátor**“ nebo „**Vodafone**“).

2. Životní prostředí

Příklady vhodných okruhů pro řešení (nejde o úplný výčet):

- Ochrana životního prostředí
- Klimaticky neutrální město
- Žít v harmonii v přírodě
- Podpora turismu

3. Vzdělávání

Příklady vhodných okruhů pro řešení (nejde o úplný výčet):

- Zvýšení efektivity výuky, školení, tréninku

Generální a technologický partner:

- Vodafone Czech Republic a.s.

Hlavní partner:

- Město Jeseník (ve spolupráci s Olomouckým krajem)
- Město Karlovy Vary (ve spolupráci s Karlovarským krajem)
- Město Ústí nad Labem (ve spolupráci s Ústeckým krajem)

Čestní hosté:

- Ministerstvo průmyslu a obchodu (dále též jen „**MPO**“)
- Ministerstvo pro místní rozvoj (dále též jen „**MMR**“)

Časový harmonogram soutěže

1 / 6



1. Ideová fáze – 11.5.2021 – 24.6.2021

Vypracování soutěžního projektu a jeho prezentace před odbornou porotou, spolupráce s mentory

2. Vyhodnocení 25.6.2021 – 31.8.2021

Výběr nejlepšího soutěžního projektu, PR aktivity, vyhlášení vítěze na festivalu MFFKV, příprava na realizační fázi

3. Realizační fáze 1.9.2021 – 30.6.2022

Realizace vítězného soutěžního projektu ve spolupráci s partnery

4. Spuštění aplikace vytvořené na základě vítězného projektu

- Časování bude upřesněno v průběhu realizační fáze
- 11.6.2021 – ukončení registrace do soutěže
- 24.6.2021 – termín pro odevzdání soutěžních projektů
- 25.6.2021 – prezentace soutěžních projektů před odbornou porotou
- 2.7.2021 – vyhlášení finálových soutěžních projektů (jeden za každé město)
- 20.-28.8.2021 – vyhlášení vítězného soutěžního projektu na MFFKV 2021 (termín bude upřesněn)

Podmínky účasti

Soutěž je určena pro žáky a studenty základních a středních škol a školských zařízení ve věku od 10 let do 20 let. Do soutěže se mohou přihlásit soutěžní týmy složené nejméně ze dvou žáků či studentů dané základní či střední školy nebo školského zařízení, které splní další podmínky dle pravidel této soutěže (dále též jen „**soutěžní tým**“).

Za soutěžní tým přihlášku podává a dále v rámci celé soutěže zastupuje vždy oprávněný zástupce příslušné základní či střední školy nebo školského zařízení poskytujícího zájmové vzdělávání (např. střediska volného času či domy dětí a mládeže), které je také garantem daného soutěžního projektu („**garant soutěžního týmu**“). Počet soutěžních týmů za základní či střední školu nebo školské zařízení není omezen.

Ze soutěže jsou vyloučeni zaměstnanci společnosti Vodafone a jejích partnerů a osoby jim blízké ve smyslu dle § 22 zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů. Podmínkou účasti v soutěži není zakoupení zboží nebo služeb ani uzavření jakéhokoliv smluvního vztahu s pořadatelem.

Registrace do soutěže

Soutěžní týmy se mohou přihlásit do soutěže prostřednictvím garanta soutěžního týmu v době od 11.5.2021 do 11.6.2021 23:59. Přihlášky do soutěže se podávají prostřednictvím [online registračního formuláře](#) s těmito informacemi:

- Název projektu
- Kategorie
- Škola či školské zařízení
- Město
- Kontaktní osoba (garant soutěžního týmu)
- Telefon
- E-mail

Odborná podpora pro soutěžní týmy

Soutěžním týmům budou k dispozici mentoři, kteří jim budou poskytovat odbornou a konzultační podporu v průběhu zpracovávání jejich soutěžního projektu v oblastech jako jsou inovace, technologie, smart city, marketing nebo finance. Mentoři budou vybráni zástupci partnerů (města, školy či školská zařízení, firmy, instituce), zástupců pořadatele a zástupců odborných institucí.

Po ukončení registrace do soutěže se uskuteční setkání mentorů, kde bude rozhodnuto o jejich rozdělení mezi jednotlivé soutěžní týmy, jednotná forma odevzdávaných soutěžních projektů a prezentace detailů soutěže přihlášeným soutěžním týmům.

Každý soutěžní tým bude mít 1 stálého mentora (lokální odborník); další mentoři budou rotovat při konzultacích vybraných oblastí. Pořadatel,

2 / 6



soutěžní týmy a mentoři budou komunikovat on-line v rámci jednotné platformy – bude upřesněno dle preference většiny zúčastněných (např. Microsoft Teams).

Pravidla pro soutěžní projekty

- Soutěžní projekt zpracovává skupina žáků či studentů – min. 2 členové
- Soutěžní projekt se týká jednoho ze tří stanovených témat
- Soutěžní projekt předpokládá využití pouze specifikovaných technických prostředků – tj. chytré brýle Nreal Light a 5G smartphone Oppo X3 Pro (detailní specifikace bude poskytnuta soutěžním týmům v samostatné prezentaci, včetně odkazů na relevantní webové stránky výrobce a společnosti Vodafone)
- Realizovatelnost do 6/2022 – soutěžní projekt by měl postihovat existující potřebu nebo problém ve městě, nikoli potenciální budoucí problémy, aby na základě vítězného soutěžního projektu bylo v realizační fázi soutěže možné vyvinout aplikaci pro rozšířenou nebo smíšenou realitu s reálným dopadem na danou řešenou oblast
- Nejde o již známé řešení – soutěžní projekt nesmí kopírovat existující (komerční) službu ani porušovat ochrannou známku
- Soutěžní projekt se týká rozšířené nebo smíšené reality, nikoli virtuální reality. Vysvětlení pojmů a základních rozdílů mezi nimi:
 - Rozšířená realita je založená na překrývání skutečného prostředí virtuálními objekty, které umísťuje kamkoliv do prostoru tak, že překrývají reálné objekty a mohou „levitovat“ ve vzduchu
 - Smíšená realita také zasahuje do skutečného prostředí nebo ho překrývá virtuálními objekty, ty ale vypadají tak, jako by do reálného prostředí skutečně patřily
 - Virtuální realita nás zavádí do zcela virtuálního světa, který zakrývá svět skutečný, takže ani nevnímáme, co je kolem nás – jedná se o počítačem generované virtuální prostředí, které určitým způsobem můžeme prozkoumávat
- Z účasti v soutěži budou zásadně vyloučeny jakékoliv soutěžní projekty, které jsou dle vylučného rozhodnutí pořadatele protizákonné, nemravné, neslušné či pro soutěž nevhodné, zachycující protizákonné, riskantní, neslušné či jakkoliv neodpovědné jednání či sdělení. Pořadatel je kdykoliv oprávněn kontrolovat a následně vyřadit ze soutěže soutěžní projekt, který dle jeho rozhodnutí bude z jakéhokoliv důvodu nevhodný, a to bez jakéhokoliv náhrady a bez povinnosti uvádět důvody takového rozhodnutí.

Souhlasy a prohlášení

- Odesláním registračního formuláře garant soutěžního týmu potvrzuje, že souhlasí s těmito pravidly soutěže, zavazuje se informovat se o veškerých změnách pravidel soutěže na webových [stránkách](#) pořadatele a zavazuje se pravidla soutěže dodržovat.
- Odevzdáním soutěžního projektu garant soutěžního týmu potvrzuje, že soutěžní projekt je společným autorským dílem členů soutěžního týmu a že je osobou oprávněnou k výkonu majetkových práv a práva na zveřejnění soutěžního projektu a potvrzuje, že zajistil vypořádání veškerých práv třetích osob k soutěžnímu projektu a využitím soutěžního projektu pořadatelem nebo třetí osobou v souladu s těmito pravidly nebudou porušeny právní předpisy, ani poškozena žádná práva třetích osob.
- Garant soutěžního týmu uděluje pořadateli právo vyvinout aplikaci podle soutěžního projektu, a to sám a/nebo s využitím členů vítězného soutěžního týmu či třetích osob, za účelem zpřístupnit aplikaci dle volného uvážení pořadatele uživatelům ke všem způsobům užití, které jsou pro aplikaci obvyklé, a to celosvětově. Pro vyloučení pochybností se stanoví, že garant soutěžního týmu poskytuje pořadateli licenci k užití soutěžního projektu ke všem způsobům užití na dobu 10 let, celosvětově za účelem definovaným v předchozí větě.
- Garant každého soutěžního týmu souhlasí s tím, že soutěžní projekt má povahu soutěžního díla dle § 61 zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, ve znění pozdějších předpisů, které je pořadatel oprávněn bezplatně nevyhradně užívat všemi způsoby užití celosvětově a bezplatně je zpřístupnit uživatelům, a to po dobu trvání soutěže a dále 10 let po ukončení soutěže.

Hodnocení soutěžních projektů a určení výherců

Soutěžní projekty budou hodnoceny podle následujících kritérií:

3 / 6



1. Přínos pro město a společnost, zlepšení zdraví a kvality života, zvýšení komfortu obyvatel (váha 50%)
2. Realizovatelnost / proveditelnost (váha 20%)
3. Soulad se zadanými tématy (váha 10%)
4. Udržitelnost (včetně finanční), potenciál pro zvýšení atraktivity města (váha 10%)
5. Replikovatelnost do dalších obdobných způsobů využití (váha 5%)
6. Týmová prezentace před odbornou porotou (váha 5%)

Hodnotící škála:

Vodafone Czech Republic a.s.
náměstí Junkových 2
155 00 Praha 5

Vodafone péče o zákazníky: 800 77 00 77
IČO: 25788001, DIČ: CZ25788001
vodafone.cz

Společnost zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 6064.

4 / 6



První zelená síť



- 1 – Vůbec nesplňuje kritéria. Ukazuje na řešení, které nemá žádný vliv na tento atribut.
- 2 – Pokouší se o splnění kritérií. Svědčí o řešení, které proti tomuto atributu většinou selže.
- 3 – Splňuje kritéria na dobré úrovni. Svědčí o řešení, které přináší tento atribut tak, jak byste očekávali.
- 4 – Splňuje kritéria na nadprůměrný standard. Ukazuje na řešení s vysokým potenciálem proti tomuto atributu.
- 5 – Výjimečně splňuje toto kritérium. Svědčí o výjimečné odezvě, která v rámci tohoto kritéria vyniká. Maximální počet bodů (5) lze udělit pouze výjimečnému a originálnímu nápadu.

Způsob vyhodnocení, výhra a oznámení výherců

Předkolo soutěže – prezentace rozpracovaných soutěžních projektů proběhne v některé z organizací se sociálním zaměřením, které mohou být potenciálním budoucím uživatelem aplikace vytvořené na základě vítězného soutěžního projektu a poskytnou žákům či studentům nezávislou zpětnou vazbu a doporučení před finalizací jejich soutěžního návrhu.

Po ukončení soutěže proběhnou týmové **prezentace soutěžních projektů před odbornou porotou**, která bude sestavená pro tento účel ze zástupců partnerů s ohledem na zastoupení relevantních oblastí (inovace, technologie, smart city, marketing, finance atd.)

- Porota má 6 členů
- Každý z hlavních partnerů (tj. město) nominuje 1 člena (celkem 3 členové poroty)
- Generální partner (tj. Vodafone) nominuje celkem 3 členy

Následně **porota ohodnotí každý jednotlivý soutěžní projekt dle stanovených kritérií** a výsledné hodnocení návrhu vznikne součtem hodnocení jednotlivých porotců. Do užšího výběru postoupí nejlepší soutěžní projekt z každého města a o celkovém vítězi rozhodne hodnocení složené ze tří částí:

1. Hlasování zaměstnanců Vodafone (nejlepší získá 2 body, další 1 bod, poslední 0 bodů)
2. Hodnocení zástupců MPO a MMR (budou sečteny hodnotící formuláře, určeno pořadí a pak opět hodnocení dle klíče - nejlepší získá 2 body, další 1 bod, poslední 0 bodů)
3. Hodnocení odborné poroty (nejlepší získá 2 body, další 1 bod, poslední 0 bodů).

Soutěžní týmy tak mohou získat 0-6 bodů, přičemž tým s nejvyšším počtem bodů se stane celkovým vítězem.

Vítězný soutěžní tým bude vyhlášen v rámci MFFKV 2021 a získá možnost se aktivně podílet na realizaci svého soutěžního projektu (realizační fáze soutěže). Jeho členové tak získají možnost spolupracovat s odborníky na 3D modelování, vývoj mobilních aplikací pro rozšířenou a smíšenou realitu, technologie 5G, marketing a dalšími. Součástí bude přístup k setu AR brýlí Nreal Light a 5G smartphonu, který jim umožní lépe poznat možnosti zařízení a zapojit se do testování v průběhu vývoje aplikace. Zároveň se automaticky stanou jedním z výherců akceleračního programu Laboratoře Nadace Vodafone, který bude startovat na podzim a kde získají další podporu pro rozvoj svého nápadu. Jde o program, který start-upům a neziskovým organizacím pomáhá nastartovat nebo rozvíjet společenské inovace s využitím informačních a komunikačních technologií.

Další dva soutěžní týmy z užšího výběru získají tzv. „divokou kartu“ do bootcampu [Laboratoře Nadace Vodafone](#).

Ostatní soutěžní týmy získají možnost exkurze či stáže ve společnosti Vodafone a drobné ceny od partnerů.

Přehled ocenění

Umístění	Kvalifikace	Výhra
----------	-------------	-------



1. místo – celkový vítěz	Hodnocení poroty, hodnocení zástupců MPO a MMR, hlasování zaměstnanců Vodafone	Postup do realizační fáze a podpora při realizaci soutěžního projektu, přístroj Vodafone, drobné reklamní předměty
2. místo – finalista	Hodnocení poroty, hodnocení zástupců MPO a MMR, hlasování zaměstnanců Vodafone	Účast v bootcampu Laboratoře Nadace Vodafone, drobné reklamní předměty
3. místo – finalista	Hodnocení poroty, hodnocení zástupců MPO a MMR, hlasování zaměstnanců Vodafone	Účast v bootcampu Laboratoře Nadace Vodafone, drobné reklamní předměty
Ostatní účastníci	Odevzdání soutěžního projektu	Exkurze, stáž ve společnosti Vodafone, drobné reklamní předměty

Další důležité podmínky soutěže:

Garant soutěžního týmu odpovídá za to, že soutěžní projekt splňuje podmínky soutěže. Zejména nezpodobňuje násilí, nahotu, částečnou nahotu, diskriminaci, nezákonné či nenávistné jednání, pornografii, sexuálně explicitní obsah a neporušuje platné právní předpisy, ani není v rozporu s dobrými mravy, a nepoškozuje dobré jméno nebo zájmy pořadatele. Pokud se pořadatel důvodně domnívá, že soutěžní tým porušuje tato pravidla, je oprávněn soutěžní tým ze soutěže vyřadit.

Pořadatel je oprávněn kdykoliv kontrolovat pravdivost veškerých údajů, uvedených soutěžním týmem v rámci soutěže. V případě uvedení nepravdivých údajů či jiného porušení těchto pravidel soutěžním týmem je pořadatel oprávněn soutěžní tým ze soutěže vyřadit, případně mu nevydat výhru, a to bez jakékoliv náhrady. Rozhodnutí pořadatele o takovém opatření je konečné.

Soutěžním týmy nejsou oprávněny požadovat namísto výhry peněžní či jakékoliv jiné plnění. Pořadatel tímto není vůči soutěžním týmům soutěže jinak zavázán a ti nemají nárok na jakákoliv jiná plnění ze strany pořadatele, než jsou uvedena v těchto pravidlech. Výhra není právně vymahatelná.

O jakýchkoliv reklamaci či námitkách rozhoduje s konečnou platností pořadatel. Pořadatel si vyhrazuje právo bez náhrady soutěž zkrátit, odložit, přerušit anebo zrušit či jednostranně změnit nebo doplnit její pravidla po celou dobu jejího trvání, a to tak, že změnu vyhlásí dle okolností na svých webových [stránkách](#).

Osobní údaje budou zpracovávány v souladu s platnými právními předpisy. Osobní údaje mohou být pro účely této soutěže sdíleny s partnery této soutěže. Poskytnutý souhlas může účastník kdykoli odvolat, a to bezplatně prostřednictvím emailové adresy ales.bernasek@vodafone.com. Zpracování takových údajů bude ukončeno v přiměřené době, která odpovídá technickým a administrativním možnostem. Pokud však účastník souhlas odvolá před ukončením soutěže, nebude možné se nadále soutěže účastnit.

Pořadatel nenese odpovědnost za jakoukoliv technickou chybu při realizaci soutěže, ani za doručení výhry, a má právo konečného rozhodnutí ve všech záležitostech soutěže včetně jejího ukončení bez udělení výhry. Pořadatel je oprávněn za soutěže vyřadit soutěžní týmy, kteří nesplňují podmínky stanovené těmito pravidly anebo platnými právními předpisy.

Pořadatel je oprávněn kdykoliv jednostranně měnit a doplňovat tato pravidla. Ke dni účinnosti nového znění pravidel pozbývají účinnosti jejich předchozí znění.

Tato pravidla jsou v plném znění dostupná na webových [stránkách](#) pořadatele a jsou platná a účinná od 26.8.2021.