



SUBCARPATHIAN
NASA

INTERNATIONAL SPACE APPS CHALLENGE

 RZESZÓW



PCI Podkarpackie
Centrum Innowacji

SPIS NAJWAŻNIEJSZYCH INFORMACJI

CZĘŚĆ ORGANIZACYJNO-LOGISTYCZNA

1. Czym jest NASA International Space Apps Challenge 2022?
2. Jaki jest cel NASA Space Apps?
3. Jaki jest temat NASA Space Apps Challenge 2022?
4. Dla kogo jest NASA Space Apps Challenge?
5. Co muszę zabrać ze sobą?
6. Czat – discord
7. Najważniejsze daty:
8. Gdzie odbywa się hackathon?
9. Plan budynku, w którym pracujemy

CZĘŚĆ MERYTORYCZNA

1. Zespół projektowy
2. Mentorzy
3. Jurorzy
4. Czy uczestnicy otrzymają certyfikaty?
5. Zadania
6. Nagrody
7. Przesłanie projektu
8. Udostępnianie plików na stronie projektu
9. Czy muszę używać kodu w moim projekcie?
10. Kwalifikacja do oceny globalnej
11. Wskazówki dotyczące demo projektu
12. Wskazówki dotyczące tworzenia zwycięskiego demo
13. Kryteria oceny
14. Przebieg oceny jurorskiej
15. Przydatne linki

AGENDA

KONTAKT

CZĘŚĆ ORGANIZACYJNO-LOGISTYCZNA

1. Czym jest NASA International Space Apps Challenge 2022?

1-2 października 2022 r. NASA zaprasza programistów, przedsiębiorców, naukowców, projektantów, storytellerów, twórców, budowniczych, artystów i technologów do wspólnego globalnego hackathonu. W ciągu dwóch dni uczestnicy z całego świata stworzą zespoły, które będą rozwiązywać wyzwania, korzystając z danych open source NASA.

2. Jaki jest cel NASA Space Apps?

Jest obecnie największym corocznym globalnym hackathonem na świecie.

Nasza misja koncentruje się na następujących celach:

- inspirowanie do współpracy, kreatywności i krytycznego myślenia,
- wspieranie zainteresowania nauką i eksploracją kosmosu,
- aby zwiększyć świadomość danych NASA na całym świecie,
- zachęcanie do rozwoju i różnorodności w następnym pokoleniu naukowców, technologów, projektantów, inżynierów i artystów.

3. Jaki jest temat NASA Space Apps Challenge 2022?

Tegorocznym tematem wydarzenia jest „Make SPACE”, celebrujące nasze motto „there’s always space for one more.”. W Space Apps staramy się eliminować bariery dostępu do przestrzeni kosmicznej i możliwości naukowych. Space Apps jest dla każdego!

4. Dla kogo jest NASA Space Apps Challenge?

Dla każdego! Dotyczy to również tych, którzy nigdy wcześniej nie „hakowali”! Nie trzeba być programistą! Zachęcamy wszystkich pasjonatów rozwiązywania problemów – studentów, ekspertów, inżynierów, twórców, artystów i storytellerów. Podczas gdy niektóre z naszych wyzwań są techniczne, inne wymagają wykorzystania swoich umiejętności artystycznych, doświadczenia biznesowego i umiejętności miękkich!

5. Co muszę zabrać ze sobą?

Wszystkim uczestnikom wydarzenia zapewniamy:

- miejsce do pracy – stół i krzesła,
- wyżywienie - obiad i kolację pierwszego dnia, śniadanie i obiad drugiego dnia, napoje,
- strefę ciszy – miejsce do odpoczynku od pracy, miejsca do spania (materace).

Co musisz zabrać:

- sprzęt niezbędny do stworzenia Twojego projektu – komputer, narzędzia manualne i elektroniczne, materiały papiernicze – wszystko co może Ci się przydać,
- śpiwór, poduszka - jeśli chcesz zostać na noc na terenie hackathonu,
- ręcznik, przybory toaletowe - w obiekcie zapewniamy toalety z prysznicami.

6. Czat – discord

Po zarejestrowaniu na stronie <https://www.spaceappschallenge.org/> w profilu użytkownika pojawi się przycisk Launch Chat – który jest zaproszeniem na serwer hackathonu na discordzie.

7. Najważniejsze daty:

- **start pracy** – sobota, 01.10, 10:00
- **koniec pracy, deadline na przesłanie projektów do oceny lokalnej** – niedziela, 02.10, 13:00
- **deadline na przesyłanie ostatecznych projektów do oceny globalnej** – niedziela, 02.10, 23:59

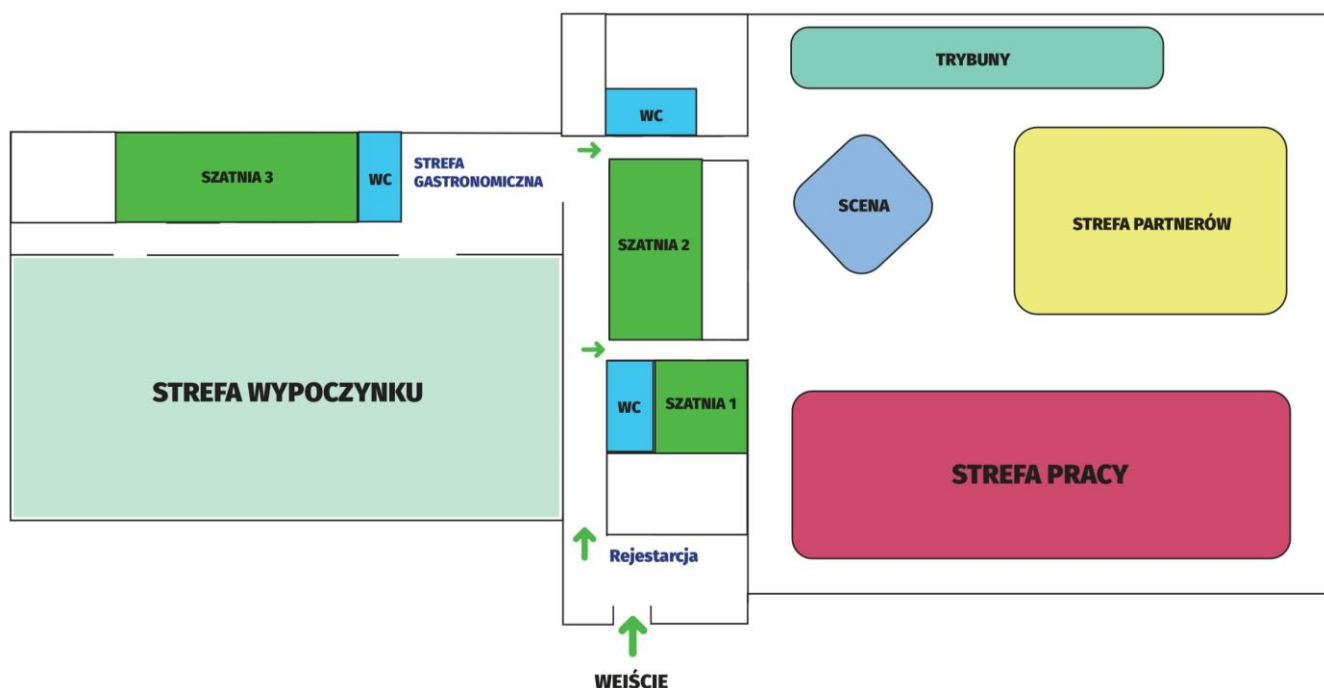
8. Gdzie odbywa się hackathon?

Centrum Sportu Akademickiego Politechniki Rzeszowskiej, Poznańska 2A, Rzeszów

Pinezka Google Maps: Centrum Dydaktyczno – Sportowe - <https://goo.gl/maps/FgBVAa8zamn8gZLb9>

PARKING – bezpłatny, bezpośrednio pod budynkiem.

9. Plan budynku, w którym pracujemy:



CZĘŚĆ MERYTORYCZNA

1. Zespół projektowy:

- 1 - 6 osób, rekomendowana liczba członków zespołu to 4-5,
- wszyscy członkowie muszą być zarejestrowani na stornie i dodani do zespołu,
- zespoły budowane są przed i w trakcie hackathonu,
- 1 uczestnik – 1 zespół, 1 zespół – 1 projekt,
- team tworzy jedna osoba - team leader,
- skład teamów, nazwę, projekt można zmienić przez cały czas trwania hackathonu,
- zespół studencki – może mieć w składzie 1 nauczyciela, członkowie z woj. Podkarpackiego,
- zespół uczniowski – może mieć w składzie 1 nauczyciela, członkowie z woj. Podkarpackiego,
- nie można wyrzucić członków z zespołu, członkowie mogą tylko opuścić zespół.



Więcej informacji:

2. Mentorzy

Mentor podczas hackathonu ma kilka zadań:

- pomoc uczestnikom hackathonu, zarówno techniczna jak i merytoryczna,
- inspirowanie do tworzenia projektów,
- pełnią rolę „żółtej kaczuszki”
- pomagają ocenić sensowność projektu, określić grupę docelową.

W trakcie całego wydarzenia, dostępni są również globalni mentorzy poprzez czat na discordzie.



Weronika Wesołowska - Ekspert Departamentu Rozwoju Innowacji, Polski Fundusz Rozwoju

Absolwentka Wydziału Nauk Ekonomicznych Uniwersytetu Wiedeńskiego. Dotychczasowe doświadczenie zawodowe zdobywała zarówno w międzynarodowych korporacjach jak i startupach oraz organizacjach pozarządowych zajmując się głównie analizą danych oraz zarządzaniem projektami, m.in. w Stowarzyszeniu Mobilne Miasto czy projekcie SharedMobility.ai. Na co dzień wspiera polskie samorządy w budowaniu inteligentnych miast.



Maciej Stanecki - Menadżer ds. Rozwoju Biznesu w SENER Polska

W 2021 objął stanowisko Business Development Manager w SENER Polska. Wcześniej pracował w Accenture, gdzie zarządzał projektami badawczymi, których beneficjentami były firmy oraz instytucje rządowe z sektora Aerospace & Defense. Uczestniczył w procesie rozwoju oferty Accenture A&D, m.in. o wsparcie planowania i realizacji centrum bezpieczeństwa cybernetycznego/ICT dla jednego z głównych krajów członkowskich NATO.



Paweł Paśko - Konstruktor i Kierownik Projektów w SENER Polska

Konstruktor mechanik oraz kierownik projektów związany z polskim sektorem kosmicznym od 2013 roku. Autor i współautor szeregu publikacji z zakresu robotyki kosmicznej oraz systemów do eksploatacji planetarnej. Członek zespołów projektowych instrumentów Submillimetre Wave Instrument (SWI) misji JUICE oraz Fine Guidance System (FGS) misji ARIEL. Współpracował z Centrum Badań Kosmicznych PAN, Max Planck Institute for Solar System Research w Getyndze i Spacive sp. z o. o.



Maja Wasilewska - Ekspert Departamentu Rozwoju Innowacji w Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości

Z PARP związana od 2009 r, w ostatnich latach zaangażowana w inicjatywy związane z sieciowaniem, koordynacją i rozwojem środowiska innowatorów oraz w projekty badawcze i konkursowe. Koordynatorka projektu "Connect & Scale Up". Wcześniej związana z firmą questus (Akredytowane centrum Szkoleniowo – Egzaminacyjne – The Chartered Institute of Marketing in London), w której zarządzała certyfikowanymi programami szkoleniowymi. Posiada doświadczenie we współpracy międzynarodowej, w tym jako kierownik projektu w EIT Food CLC North-East.



Bartosz Wróbel - Programista w PrimeBit Games S.A.

Od dziecka był zafascynowany programowaniem. Już w wieku 13 lat napisał pierwszą stronę webową. Swoje doświadczenie zdobywał po nocach, wymyślając różne rozwiązania. Teraz jest Team Leaderem w Primebit Investments SA i wie jak pisać aplikacje w Xamarinie i Flutterze. Do tego uwielbia Gwiezdne wojny oraz gry MOBA.



Michał Nowak - Producent Gier w PrimeBit Games S.A.

Pasjonata gier od najmłodszych lat. Gdy nie zajmuje się tworzeniem gier, lubi pograć na konsoli, obejrzeć dobre anime oraz spacerować z ukochanym psem.



Michał Gąsior - Asystent Dyrektora, Zespół Rozwoju Otoczenia Technicznego Innowacji Departamentu GovTech Polska

Informatyk, architekt oprogramowania oraz specjalista analizy biznesowo-systemowej. Koordynator projektów technologicznych w Centrum GovTech. Kieruje pracami zespołu odpowiedzialnego za wdrażanie innowacji w administracji publicznej oraz wspiera rozwój startupów B2G w Polsce. Ekspert oraz członek Komitetu Inwestycyjnego w Narodowym Centrum Badań i Rozwoju. Absolwent Politechniki Warszawskiej. Członek Polskiego Towarzystwa Informatycznego.



Michał Cenzartowicz - Spacecraft Ops Engineer - RF payload at SES Satellites

Absolwent Elektryki i Elektroniki na uniwersytecie w Nottingham, UK. Inżynier systemów łączności na pokładach satelit MEO w SES. Aktualnie pracuje nad dwiema konstelacjami na średniej orbicie okołozemskiej: istniejącej „O3b” i nadchodzącej konstelacji „mPower”. Zajmuję się projektowaniem, monitorowaniem i automatyzacją operacji satelitarnych.

3. Jurorzy



**Paweł Grzegorzczak - p.o.
Dyrektora Departamentu
Rozwoju Innowacji w PFR**



**Izabela Banaś - Zastępca
Dyrektora Departamentu
Strategii i Analiz w PARP**



**Michał Pilecki -
Dyrektor Oddziału
Terenowego Polskiej
Agencji Kosmicznej
w Rzeszowie**



**Michał Ręczkiewicz -
Twórca i właściciel
Prime Bit Investments
S.A. oraz Prime Bit
Games S.A.**



**Andrzej Majka - Kierownik Katedry
inżynierii Lotniczej i Kosmicznej na
Wydziale Budowy Maszyn
i Lotnictwa Politechniki
Rzeszowskiej**



**Tomasz Skoczyła - Dyrektor
Centrum Innowacji Miejskich –
Urban Lab Rzeszów**



**Maciej Kryński - Konsultant
Działu Wspierania
Przedsiębiorczości w RARR S.A.**

4. Czy uczestnicy otrzymają certyfikaty?

Niezależnie od tego, czy Twój zespół zdobędzie nagrodę, uczestnicy, którzy są w zarejestrowanym zespole i zgłoszą projekt do końca hackathonu (2 października, 23:59 czasu lokalnego), otrzymają certyfikat potwierdzający udział.

5. Zadania

- 22 zadania podane przez NASA,
- 1 zadanie otwarte – nie podlega ocenie globalnej, może wygrać nagrody lokalne.

6. Nagrody

1. Lokalne:

a) 39 500 zł:

- 15000 – I miejsce
- 10000 – II miejsce
- 5000 – III miejsce
- 4000 – nagroda specjalna I miejsce zespoły studenckie
- 2500 – nagroda specjalna II miejsce zespoły studenckie
- 2000 – nagroda specjalna I miejsce zespoły uczniowskie
- 1000 – nagroda specjalna II miejsce zespoły uczniowskie

b) staże dla wybranego zespołu przedstawiającego rozwiązanie z zakresu gry/aplikacje mobilne,

- c) udział w wybranym warsztacie w ramach Masterclass V edycji programu pre-akceleracyjnego Szkoła Pionierów odbywających się w październiku 2022 oraz fast-track w kolejnej edycji Nagrody rzeczowe – PFR,
- d) Wycieczka do Luksemburga do siedziby firmy SES,
- e) Zestawy kosmiczne klocków COBI,
- f) Książki, puzzle, gry, nagrody rzeczowe od partnerów,

2. Globalne:

- a) Zaproszenie do siedziby NASA, możliwość oglądania startu misji kosmicznej wraz zaproszonym gościem,
- b) Wyróżnienie zespołu jako jednego z 10 najlepszych na świecie.

7. Przesłanie projektu

Możesz edytować i ponownie przysyłać swój projekt tyle razy, ile chcesz, aż do końca hackathonu. Tylko Twoje ostateczne zgłoszenie będzie sprawdzone przez lokalnych sędziów z lokalizacji, w której jesteś zarejestrowany.

1. Tytuł projektu
2. High-Level Project Summary
Podaj ogólne podsumowanie swojego projektu. Co opracowałeś? Jak „rozwiązuje” wyzwanie? Dlaczego to jest ważne?
3. Link do plików projektu
Prześlij cały końcowy projekt do witryny zewnętrznej (usługa hostingu w chmurze lub repozytorium kodu, jeśli Twój projekt używa kodu) i udostępni publicznie dostępny link.
4. Link do demo projektu
Przygotuj krótką prezentację („Demo”) swojego projektu w formie prezentacji slajdów (limit 7 slajdów) lub prezentacji wideo (limit 30 sekund). Prześlij swoje Demo do zewnętrznej witryny (usługi hostingowej opartej na chmurze) i podaj publicznie dostępny link (tj. dostęp nie powinien wymagać pozwolenia ani rejestracji).
5. Szczegółowy opis projektu
Podaj dodatkowe szczegóły dotyczące swojego projektu. Co dokładnie robi? Jak działa? Jakie ma zalety? Co przy jego pomocy chcesz osiągnąć? Jakich narzędzi, języków kodowania, sprzętu lub oprogramowania użyłeś do opracowania swojego projektu?
6. Space Agency Data
Podaj szczegółowe informacje o tym, jakie dane agencji kosmicznej wykorzystałeś w swoim projekcie, w jaki sposób je wykorzystałeś lub w jaki sposób zainspirowały Twój projekt. Pamiętaj: możesz używać dowolnych otwartych danych w swoim projekcie. Aby jednak kwalifikować się do Global Judging, musisz użyć przynajmniej niektórych danych open source z NASA i/lub jednego z partnerów Agencji Kosmicznej na rok 2022 (Australijska, Brazylijska, Kanadyjska, Europejska, Indyjska, Japońska, Meksykańska, Argentyńska, Bahrajńska, Paragwajska, RPA).
7. Hackathon Journey
Jak opisałybyś swoje wrażenia z hackathonem? Czego się nauczyłeś? Co zainspirowało Twój zespół do podjęcia tego wyzwania? Jakie było twoje podejście do tworzenia tego projektu? Jak Twój zespół poradził sobie z niepowodzeniami i wyzwaniami? Czy jest ktoś, komu chciałbyś podziękować i dlaczego?
8. Refences
Wymień wszystkie dane, zasoby i narzędzia używane w Twoim projekcie. Zasoby powinny zawierać dowolny kod, tekst i obrazy (nawet jeśli są one otwarte lub dostępne bezpłatnie), których użyłeś podczas tworzenia rozwiązania. Jeśli korzystasz z materiałów chronionych prawem autorskim, upewnij się, że masz pozwolenie na ich wykorzystanie.

Więcej informacji:



8. Udostępnianie plików na stronie projektu

Zwróć uwagę na te ograniczenia i postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami udostępniania plików na stronie projektu:

1. Strona projektu POZWALA na przesyłanie lub kopiowanie/wklejanie obrazów. NIE POZWALA jednak na przesyłanie filmów ani dokumentów.
2. Aby przesłać filmy lub dokumenty, postępuj zgodnie z tymi instrukcjami:
 - a) Przesyłaj filmy lub dokumenty do usługi hostingu w chmurze lub do repozytorium kodu (YouTube, Google Drive, GitHub, One Drive, Dropbox itp.) wyposażonego w hostowanie multimedialne, a następnie w swoim zgłoszeniu umieść publicznie dostępny link. Innymi słowy, linki nie powinny wymagać rejestracji ani pozwolenia na dostęp do nich.
 - b) Te witryny mają zwykle opcję „udostępniania”, dzięki której można skopiować adres URL. Zanim to zrobisz, upewnij się, że opcja udostępniania umożliwia publiczny dostęp do pliku. Przetestuj adres URL ze swoimi kolegami z drużyny lub w oknie przeglądania prywatnego, aby upewnić się, że sędziowie mają do niego dostęp.
 - c) Niezależnie od tego, czy tworzysz link do prezentacji slajdów Google, filmu na YouTube, czy czegoś innego, istnieje wiele sposobów na włączenie elementów wizualnych do ostatecznego zgłoszenia.
3. Nie ma ograniczeń co do liczby elementów, do których można linkować na stronie projektu. Prosimy jednak o podanie tylko jednego linku w sekcji „Link do demonstracji projektu”. Dzieje się tak, ponieważ musisz wybrać JEDNĄ z opcji Demo.

Więcej informacji:



9. Czy muszę używać kodu w moim projekcie?

Kod nie jest wymagany dla żadnego wyzwania. To, czy piszesz kod do swojego projektu, może zależeć zarówno od tego, czego wymaga wyzwanie, jak i od tego, co faktycznie jesteś w stanie wykonać w ciągu 2 dni.

10. Kwalifikacja do oceny globalnej

Co się dzieje po przesłaniu projektu? Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat oceniania i nagród na poziomie lokalnym, globalnym i wykonawczym, zobacz Przewodnik po ocenianiu i nagrodach Space Apps 2022.

Aby zakwalifikować się do przejścia do Global Judging z wydarzenia lokalnego, Twój zespół i/lub projekt musi spełniać określone wymagania.

Oto lista minimalnych wymagań:

1. Odpowiedz na jedno z 22 oficjalnych wyzwań. Uwaga: Projekty zgłoszone do „Wymyśl własne wyzwanie” nie będą kwalifikować się do oceny globalnej.
2. Upewnij się, że wszyscy członkowie zespołu są zarejestrowani na stronie projektu zespołu. Zespoły nie będą mogły dodawać nowych członków po zamknięciu przesyłania projektów. Maksymalna dozwolona liczba członków zespołu na stronie wynosi 6. Minimum to jeden.
3. Wypełnij wszystkie wymagane pola na stronie składania projektu.

4. Używaj języka angielskiego na stronie zgłaszania projektów oraz we wszelkich powiązanych materiałach. Wyjątek: jeśli Twój zespół zdecyduje się stworzyć film do demonstracji projektu, możesz mówić w innym języku. Jednak MUSI zawierać napisy w języku angielskim.
5. Upewnij się, że projekt nie zawiera wulgaryzmów ani nieodpowiedniego języka.
6. Prześlij projekt za pośrednictwem portalu zgłoszeniowego Space Apps do niedzieli 2 października do 23:59 czasu lokalnego, zgodnie z czasem lokalnym miejsca, w którym zarejestrowany jest Twój zespół.

11. Wskazówki dotyczące demo projektu

Jak wspomniano powyżej, wszystkie zespoły muszą stworzyć Demo projektu („Demo”) w ramach składania projektu. Demo to bardzo krótki przegląd Twojego projektu dostarczony w formie wideo (do 30 sekund) LUB slajdów (do 7 slajdów). Celem Demo jest dostarczenie jurorom podsumowania projektu na wysokim poziomie wraz z demonstracją ostatecznego projektu, w tym dowolnego oprogramowania lub sprzętu, który stworzyłeś.

Uwaga: Demo różni się od „Projektu końcowego”. Na przykład, jeśli Twój zespół tworzy stronę internetową, grę lub algorytm, TO jest Twój projekt końcowy. W przeciwieństwie do tego Demo to krótki film lub slajd, który wyjaśnia, jak działa ta strona internetowa, gra lub algorytm i dlaczego jest to ważne. Każdy zespół powinien udostępnić osobne linki do Projektu Ostatecznego i Demo.

12. Wskazówki dotyczące tworzenia zwycięskiego demo:

1. Przydatne może być myślenie o demonstracji jako o „pitchu”, ponieważ jest to najlepsza okazja, aby przekonać odbiorców, dlaczego Twój projekt ma wartość i dlaczego powinni dokładniej przyjrzeć się wszystkim szczegółom, które podałeś na stronie projektu. Często jest to pierwsza część twojego zgłoszenia, które jest oceniana przez sędziów!
2. Nie zostawiaj przygotowania Demo do ostatniej chwili. Porozmawiaj ze swoim zespołem: Czy zamierzasz stworzyć film lub slajdy? Jakich umiejętności i narzędzi potrzebujesz?
3. Zastanów się nad wydelegowaniem jednego członka zespołu, aby przejął koordynację nad przygotowaniem demo i rozważ rekrutację członków zespołu z umiejętnościami opowiadania historii, projektowania i komunikacji.
4. Podczas hackathonu przygotuj czas na stworzenia Demo i zastanów się nad pytaniem „Jaką historię chce opowiedzieć mój zespół?”
5. Niezależnie od tego, czy tworzysz prezentację wideo, czy prezentację slajdową, zobacz poniższą grafikę zatytułowaną „30 sekund chwały”, aby uzyskać porady dotyczące rodzaju informacji, które należy uwzględnić. Jeśli tworzysz wideo, ten dokument zawiera również wskazówki, jak mądrze wykorzystać swoje 30 sekund.
6. Jeśli tworzysz slajd, wybierz szablon slajdu z czytelną czcionką i ogranicz liczbę słów na każdym slajdzie, jeśli to możliwe.
7. Niezależnie od wybranego formatu, zastosuj mocne efekty wizualne. Masz zdjęcia, filmy lub diagramy, które pomogą Ci opowiedzieć Twoją historię? Jeśli zbudowałeś prototyp, czy możesz udostępnić samouczek, który pokaże odbiorcom, jak to działa?
8. Należy pamiętać o kryteriach stosowanych przez sędziów podczas oceny projektów: wpływ, kreatywność, ważność, trafność i prezentacja. Kategorie te są opisane bardziej szczegółowo w Przewodniku oceniania i przyznawania nagród Space Apps 2022.
9. Nie przekraczaj limitów. Sędziowie przestaną przeglądać demo, gdy osiągną 30 sekund (dla filmu) lub 7 slajdów (dla slajdów).

30

SECONDS OF GLORY

A model for a great NASA International Space Apps Challenge Pitch

A great pitch can be the difference between greatness and obscurity. This guide is designed to ensure your good work gets the attention it deserves. Your goal should be to quickly communicate the importance and relevance of your solution to someone who has no context, technical background, or previous knowledge of your solution.



0:00

INTRODUCE YOURSELF - What is your name and your team's name?

0:02

LEAD US IN - What NASA International Space Apps Challenge does your solution address?

• What inspired your team to choose this challenge?

0:05

NAME YOUR SOLUTION - Provide a title and tagline of your project to catch your audience's attention

• What problem does it solve?
• What do people gain? Where is the opportunity?

0:10

DESCRIBE YOUR IDEA - How does it work?

• Display images or a prototype (optional screen share)
• Describe a user's experience
• How did using data from one or more of the 10 space partner agencies make your solution possible?

0:20

LOOK INTO THE FUTURE - Paint a picture

• What will your idea change?
• Captivate your audience with what it could be
• What can your solution do for people, the world, and beyond?

0:30 END



30 sekund chwały czyli poradnik na skuteczne video demo!

Ten przewodnik ma na celu przedstawienie instrukcji na to, że Twój projekt przyciągnie uwagę, na jaką zasługuje. Twoim celem powinno być szybkie poinformowanie o istotności i trafności rozwiązania osobie, która nie zna kontekstu, zaplecza technicznego ani wiedzy o Twoim rozwiązaniu.

Przedstawione poniżej kroki odnoszą się wprost do demo video, możesz je spokojnie zastosować także do prezentacji.

Modelowe demo NASA International Space Apps Challenge

- **0:00 PRZEDSTAW SIĘ** - Jak się nazywasz i jak nazywa się Twój zespół?
- **0:02 WPROWADŹ NAS** - Nad jakim wyzwaniem NASA Space Apps Challenge pracował Twój zespół? Co zainspirowało Was do wyboru tego zadania?
- **0:05 NAZWIJ SWOJE ROZWIĄZANIE** - Podaj tytuł i slogan swojego projektu, aby przyciągnąć uwagę odbiorców. Jaki problem rozwiązuje Twój projekt? Co zyskają na tym odbiorcy, jakie są szanse i możliwości dla tego projektu?
- **0:10 OPISZ WASZ POMYSŁ** - Jak to działa? Pokaż zdjęcia lub prototyp (opcjonalnie zrzuty z ekranu). Opisz wrażenia użytkownika. W jaki sposób wykorzystanie dane od wskazanych 10 agencji kosmicznych pozwoliły zrealizować Twój projekt.
- **0:20 SPÓJRZ W PRZYSZŁOŚĆ** - co Wasze rozwiązanie może zmienić? Oczaruj swoją publiczność wizją przyszłości dla projektu. Co Twoje rozwiązanie może zrobić dla ludzi, świata i nie tylko?
- **0:30 KONIEC**

13. Kryteria oceny

Oprócz minimalnych wymagań przedstawionych powyżej w sekcji „Kwalifikacja do oceny globalnej”, sędziowie lokalni, globalni i wykonawczy oceniają projekty zgodnie z następującymi standardami:

- **Wpływ:** Jak duży wpływ (jakościowy i ilościowy) może mieć ten projekt? Czy to rozwiązuje duży czy mały problem? Zainspirowało lub pomoże wielu, czy nielicznym?
- **Kreatywność:** Jak kreatywne/innowacyjne jest to rozwiązanie? Czy projekt jest nowością i czymś, czego wcześniej nie próbowano, czy jest to ulepszenie czegoś, co już istnieje?

- **Trafność:** Czy ten projekt odpowiada na wyzwanie, do którego został zgłoszony? Czy jest to kompletne rozwiązanie, czy ma przed sobą długą drogę? Czy jest to technicznie wykonalne? Jak użyteczne lub przyjazne dla użytkownika jest rozwiązanie?
- **Prezentacja:** Jak dobrze zespół komunikował swój projekt? Czy skutecznie opowiadali
- **Historię projektu:** wyzwanie, rozwiązanie i dlaczego jest to ważne?

Podczas gdy wiele zespołów Space Apps odpowiada na pierwsze cztery kryteria oceny opracowuje rozwiązania o dużym potencjale, zapomina aby zwracać taką samą uwagę na ostatnie kryterium: prezentację. W końcu, jak Twoje rozwiązanie może coś zmienić, jeśli nie potrafisz skutecznie zaprezentować i wyjaśnić swojego rozwiązania w sposób, który przekona ludzi do jego wdrożenia? Zalecamy poświęcenie czasu i zasobów na opracowanie prezentacji i zbudowanie wspaniałej historii wokół projektu.

Więcej informacji:



14. Przebieg oceny jurorskiej:

1. Zapoznanie z demo zespołu (video lub slajdy),
2. Zapoznanie z opisami i plikami przesłanymi w zgłoszeniu,
3. Ocena w skali od 1 do 10 w odniesieniu do 5 kryteriów,
4. Zaproszenie przedstawicieli wybranych zespołów na krótkie (max 5 min) sesje Q&A, na których zostaną zadane uzupełniające pytania,
5. Wybór zwycięskich projektów, ogłoszenie zwycięzców i wręczenie nagród

15. Przydatne linki:

Rejestracja: <https://2022.spaceappschallenge.org/locations/rzeszow/>

Informatory i przewodniki – jak stworzyć zespół, czat, instrukcja przesłania projektu, informacje o ocenie projektów, FAQ: <https://www.spaceappschallenge.org/resources/>

AGENDA

Dzień 1. 01.10.2022

- 08:00** Otwarcie budynku, rejestracja
- 09:00** Oficjalne rozpoczęcie, brief z kluczowymi informacjami
- 10:00** Start pracy projektowej
- 14:00** Obiad
- 16:60** Informacja o postępach, wystąpienia prelegentów
- 21:00** Kolacja

Dzień 1. 02.10.2022

- 07:00** Pobudka, rozgrzewka
- 08:00** Aktualizacja postępów, śniadanie
- 13:00** Złożenie projektów do oceny lokalnej
- 13:00** Obiad
- 13:30** Ocena projektów przez Jury
- 14:30** Prezentacje najlepszych zespołów przed jury
- 16:00** Ceremonia zamknięcia, wręczenie nagród lokalnych
- 17:00** Zamknięcie przestrzeni wydarzenia
- 23:59** Zamknięcie możliwości przesyłania projektów do oceny NASA

JEŚLI MASZ JAKIŚ PROBLEM – SZUKAJ NAS NA MIEJSCU WYDARZENIA!



Marcin Rudnicki
tel. 507 836 542



Kacper Moczarny
tel. 798 870 455



Wojciech Fiksa
Tel. 798 870 493