

INFO PACK

NASA SPACE APPS CHALLENGE RZESZÓW 2023



SPIS NAJWAŻNIEJSZYCH INFORMACJI

CZĘŚĆ ORGANIZACYJNO-LOGISTYCZNA

1. Czym jest NASA Space Apps Challenge 2023?
2. Jaki jest cel NASA Space Apps?
3. Jaki jest temat NASA Space Apps Challenge 2023?
4. Dla kogo jest NASA Space Apps Challenge?
5. Co muszę zabrać ze sobą?
6. Najważniejsze daty.
7. Gdzie odbywa się hackathon?

CZĘŚĆ MERYTORYCZNA

1. Zespół projektowy
2. Mentorzy
3. Czy uczestnicy otrzymają certyfikaty?
4. Zadania
5. Nagrody
6. Przesłanie projektu
7. Udostępnianie plików na stronie projektu
8. Oczekiwania dotyczące projektów
9. Kwalifikacja do oceny globalnej
10. Uprawnienia i prawa autorskie
11. Wskazówki dotyczące demo projektu
12. Wskazówki dotyczące tworzenia zwycięskiego demo
13. Kryteria oceny
14. Przebieg oceny jurorskiej
15. Przydatne linki

AGENDA I KONTAKT

CZĘŚĆ ORGANIZACYJNO-LOGISTYCZNA

1. Czym jest NASA Space Apps Challenge 2023?

7-8 października 2023 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 2023?

Tegorocznym tematem jest "Explore Open Science Together" we współpracy z NASA Transform to Open Science (TOPS). Temat ten uznaje rok 2023 za Rok Otwartej Nauki - jak ogłosiła NASA, Biały Dom i inne agencje federalne. 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.

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,

7. Najważniejsze daty

- **otwarcie budynku, rejestracja** – sobota, 7 października 7:00
- **start pracy** – sobota, 7 października 10:00
- **koniec pracy, deadline na przesłanie projektów do oceny lokalnej** – niedziela, 8 października 16:00
- **finał** – niedziela, 8 października 18:00
- **deadline na przesyłanie ostatecznych projektów do oceny globalnej** – niedziela, 8 października 23:59

8. Gdzie odbywa się hackathon?

Podkarpackie Centrum Innowacji, ul. Lenartowicza 6, Rzeszów

Pinezka Google Maps <https://maps.app.goo.gl/NHYZXjXcN33MVN5L8>

PARKING – bezpośrednio pod budynkiem lub w pobliżu Hali Podpromie

CZĘŚĆ MERYTORYCZNA

1. Zespół projektowy

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

2. Mentorzy

Mentor podczas hackathonu ma kilka zadań:

- pomoc uczestnikom hackathonu, zarówno techniczna, jak i merytoryczna,
- inspirowanie do wybrania wyzwania, poszukiwania najlepszych rozwiązań i odpowiedzi, tworzenia projektów,
- pełnią rolę „złotej kaczuszki” – przyspiesza rozwiązywanie problemów, stara się znaleźć wyciągnąć na jaw niedociągnięcia w projekcie,
- pomagają ocenić sensowność projektu, jego realność, wpływ, innowacyjność i określić grupę docelową (są to późniejsze kryteria oceny).

3. Czy uczestnicy otrzymają certyfikaty?

Niezależnie od tego, czy Twój zespół zdobędzie nagrodę, uczestnicy, którzy są w zarejestrowanym zespole i zgłoszą projekt do końca hackathonu (8 października, 23:59 czasu lokalnego), otrzymają certyfikat potwierdzający udział.

4. Zadania

- 31 zadań podanych przez NASA,
- [Kosmiczne wyzwania NASA \(pcinn.space\)](#)

5. Nagrody

1. Lokalne:

a) 40 000 zł:

- i. 15 000 – I miejsce
- ii. 10 000 – II miejsce
- iii. 5 000 – III miejsce
- iv. 3 000 – nagroda specjalna I miejsce zespoły studenckie
- v. 2 000 – nagroda specjalna II miejsce zespoły studenckie
- vi. 3 000 – nagroda specjalna I miejsce zespoły uczniowskie
- vii. 2 000 – nagroda specjalna II miejsce zespoły uczniowskie

2. Globalne:

a) Globalni zwycięzcy otrzymają zaproszenie na Święto Zwycięzców, które obejmie wizytę w Centrum lub Obiekcie NASA w celu wręczenia nagród.

6. 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.

Elementy składowe zgłoszenia:

1. Tytuł projektu

Jak nazywa się Twój projekt?

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 udostępnij 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: w swoim projekcie możesz wykorzystać dowolne otwarte dane. Jednakże, aby kwalifikować się do nagrody Global Award, musisz korzystać z danych lub zasobów NASA. Zachęcamy również do zachęca się również do korzystania z danych lub zasobów partnerów Agencji Kosmicznej Space Apps na rok 2023: Australijska Agencja Kosmiczna, Brazylijska Agencja Kosmiczna, Kanadyjska Agencja Kosmiczna, Europejska Agencja Kosmiczna, Indyjska Organizacja Badań Kosmicznych, Włoska Agencja Kosmiczna, Japan Aerospace Exploration Agency, Meksykańska Agencja Kosmiczna, Argentyńska Narodowa Komisja Działalności Kosmicznej, Bahrajńska Narodowa Agencja Nauk Kosmicznych, Paragwajska Agencja Kosmiczna, Południowoafrykańska Narodowa Agencja Kosmiczna, Turecka Agencja Kosmiczna.

7. Referencje

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.

8. Narzędzia AI

Czy korzystałeś z narzędzi i oprogramowania sztucznej inteligencji podczas przygotowywania swojego rozwiązania? Jeśli tak, to które i w jaki sposób ich użyto? (Odpowiedź na to pytanie nie będzie miała wpływu na ocenę projektu).

7. Udostępnianie plików na stronie projektu

Po utworzeniu **zespołu** lub dołączeniu do niego będzie można edytować stronę zgłaszania projektów zespołu. Strona **Przesyłanie projektu** to miejsce, na którym zespół przekaże wszystkie szczegóły dotyczące projektu. Jest to również strona, którą sędziowie będą przeglądać. Im więcej informacji podasz na tej stronie, tym lepiej sędziowie mogą ocenić Twoje zgłoszenie!

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 stworzysz 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.

Dokładna instrukcja składania projektu znajduje się na stronie: [NASA Space Apps Challenge](#) w zakładce „Resources”, pod nazwą „Sharing Files to Your Project Submission Page”.

8. Oczekiwania dotyczące projektów

- Zespoły mają tylko dwa dni na ukończenie projektów.
- Podczas gdy niektóre zespoły będą tworzyć zaawansowane projekty, nie oczekujemy, że większość zespołów będzie w stanie przesłać całkowicie ukończone, w pełni rozwinięte rozwiązanie.
- Zamiast tego prosimy, aby zademonstrowali swój plan rozwiązania i wyjaśnili uzasadnienie za swoimi projektami, nawet jeśli nie zajdą zbyt daleko w budowaniu rzeczywistego projektu.

9. Kwalifikacja do oceny globalnej

Aby kwalifikować się do awansu do oceny globalnej, projekt MUSI:

- Odpowiedzieć na jedno z oficjalnych wyzwań Space Apps 2023. Uwaga: projekty zgłoszone do "Create Your Own Challenge" nie będą kwalifikowały się do oceny globalnej.
 - Upewnij się, że wszyscy członkowie zespołu są zarejestrowani i zidentyfikowani na stronie projektu zespołu.
 - Zespoły nie będą mogły dodawać nowych członków po zamknięciu przesyłania projektów.
 - Wypełnij wszystkie wymagane pola na stronie.
 - Używaj języka angielskiego na stronie zgłoszenia projektu i we wszystkich powiązanych materiałach.
- Wyjątek: Jeśli Twój zespół zdecyduje się stworzyć film wideo dla projektu "Demo", możesz mówić w innym języku. MUSI on jednak zawierać napisy w języku angielskim.
- Upewnij się, że projekt nie zawiera wulgaryzmów ani nieodpowiedniego języka.

- Prześlij projekt za pośrednictwem strony zgłaszania projektów do niedzieli, 8 października do godziny 23:59 czasu lokalnego dla lokalizacji, w której zarejestrowany jest zespół.
- Przestrzegaj wszystkich zasad zawartych w Regulaminie dla uczestników Space Apps.
- Zaznacz pole na stronie zgłaszania projektu, które brzmi: "Przeczytałem i rozumiem wymagania programu zawarte w Regulaminie Space Apps". Wymagania programu zawarte w Przewodniku zgłaszania projektów Space Apps 2023 oraz w Warunkach uczestnictwa.
- NOWOŚĆ! Zaznacz pole na stronie zgłaszania projektu, które mówi: "Potwierdzam, że przesłany projekt reprezentuje oryginalną pracę mojego zespołu i że wszystkie zasoby zewnętrzne, w tym kod, tekst i obrazy (nawet jeśli są one open source lub ogólnodostępne) wykorzystane w rozwiązaniu są wymienione w polu Referencje formularza zgłoszenia projektu. Tworząc nasze rozwiązanie, mój zespół nie korzystał z żadnych materiałów chronionych prawem autorskim (np. muzyki, obrazów, tekstu itp.), na których wykorzystanie nie mamy pozwolenia. nie mamy pozwolenia na ich wykorzystanie".

10. Uprawnienia i prawa autorskie

Zarejestrowani uczestnicy wyrażają zgodę na warunki Space Apps, które obejmują następujące postanowienia:

- Należy cytować każde źródło użyte podczas tworzenia projektu, nawet jeśli jest to źródło otwarte lub swobodnie dostępne. Wszystkie zasoby (w tym open source) muszą być odpowiednio cytowane. NASA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO USUNIĘCIA NOMINACJI, NAGRÓD LUB STATUSU ZWYCIĘZCY DLA ZESPOŁÓW, KTÓRE NARUSZĄ TĄ ZASADĘ.
- Rozwiązania nie mogą naruszać ani stanowić sprzeniewierzenia jakichkolwiek praw własności intelektualnej lub poufnych informacji osób trzecich.
- NASA, WEDŁUG WŁASNEGO UZNANIA, ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO USUNIĘCIA UCZESTNIKA I JEGO ROZWIĄZANIA Z MIĘDZYNARODOWEGO KONKURSU APLIKACJI KOSMICZNYCH. UCZESTNIKA I JEGO ROZWIĄZANIA ZE STRONY INTERNETOWEJ INTERNATIONAL SPACE APPS CHALLENGE ZA KAŻDE NARUSZENIE ZASAD KONKURSU INTERNATIONAL SPACE APPS CHALLENGE W DOWOLNYM MOMENCIE.
- NOWOŚĆ! Uczestnicy muszą również zaznaczyć pole, które wyraźnie określa, że wszystkie zasoby muszą być cytowane i że mają pozwolenie na korzystanie z wszystkich użytych zasobów.

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 2023.
9. Nie przekraczaj limitów. Sędziowie przestaną przeglądać demo, gdy osiągną 30 sekund (dla filmu) lub 7 slajdów (dla slajdów).

30 sekund chwały, czyli poradnik na skuteczne video demo!

Ten przewodnik ma na celu przedstawienie instrukcji na to, że Twoja 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.

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



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? Zainspiruje lub pomoże wielu, czy nielicznym?
- **Kreatywność:** Jak kreatywne/innovacyjne jest to rozwiązanie? Czy projekt jest nowością i czymś, czego wcześniej nie próbowano? Czy jest to ulepszenie czegoś, co już istnieje?
- **Poprawność:** Czy rozwiązanie jest uzasadnione naukowo? Czy robi to, co ma robić? Czy może działać w prawdziwym świecie?
- **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 byli skuteczni w opowiadaniu historii projektu: wyzwania, rozwiązania 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.

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: [NASA Space Apps Challenge](#)

Informatory i przewodniki – jak stworzyć zespół, czat, instrukcja przesłania projektu,
informacje o ocenie projektów, FAQ: [NASA Space Apps Challenge](#)

AGENDA

Dzień 1. 07.10.2023

07:00	Otwarcie budynku, rejestracja
09:00	Oficjalne rozpoczęcie, brief z kluczowymi informacjami
10:00	Start pracy projektowej
14:00	Obiad
15:00	PITCH Marcin Kapusta
16:00	Informacja o postępach, wystąpienia prelegentów
20:00	Kolacja
21:00	Quiz
22:00	Karaoke

Dzień 1. 08.10.2023

07:00	Pobudka, rozgrzewka
08:00	Śniadanie
14:00	Obiad
16:00	Złożenie projektów do oceny lokalnej
18:00	Wyłonienie zwycięzców, gala wręczenia nagród
23:59	Zamknięcie możliwości przesyłania projektów do oceny NASA

Przez cały czas trwania wydarzenia otwarta będzie strefa rozrywki i relaksu!

JEŚLI MASZ JAKIŚ PROBLEM – SZUKAJ NAS NA MIEJSCU WYDARZENIA!



Kacper Moczarny

Tel. 798 870 493



Magdalena Radzimowska

Tel. 504 238 352