



RO AGRIFOOD HACKING - HAR 2020 METODOLOGIA ȘI GHIDUL DE ORGANIZARE ONLINE

Întocmit:

Georgiana Coșoveanu – Senior Expert Hackathon

Decebal Ștefăniță Pădure – Mentor coordinator

Cristian Tănase – Technical Manager

Verificat și aprobat:

Daniela Tănase – Project manager

Data: 15.10.2020

Proiect finanțat de Uniunea Europeană prin Programul de cercetare și inovare Horizon 2020, prin apel lansat și realizat în cadrul proiectului SmartAgriHubs (Acord de Finanțare nr: 818182)

Conținutul acestui material nu reprezintă poziția oficială a Uniunii Europene și a Consorțiului SmartAgriHubs.



Content

1.	Scopul și Obiective RO AgriFood Hacking – HAR 2020	3
2.	Hackathon în contextul pandemiei COVID-19	3
3.	Temele de interes major	4
4.	Desfășurarea Hackathonului	5
5.	Procesul de aplicație și selecție	6
6.	Criterii și procesul de evaluare	7
7.	Premiile Hackathonului	9
8.	Obligații și Cerințe	9
9.	Date de contact	9



1. Scop și Obiective RO AgriFood Hacking – HAR 2020

Digitalizarea sectorului agroalimentar este o temă importantă în noua politică alimentară a UE, strategia Farm to Fork, care subliniază faptul că toți actorii din lanțul alimentar ar trebui să valorifice soluțiile tehnologice și digitale pentru a îndeplini obiectivele de durabilitate. Acțiunile de abordare a impactului COVID-19 asupra sistemului nostru alimentar și agricol trebuie accelerate și informate prin idei și practici inovatoare din întreaga lume.

Tema principală: Dezvoltarea de soluții inovatoare digitale pentru a sprijini redresarea economică Covid-19 și platforma de colaborare în sectorul agroalimentar.

Proiectul își propune să realizeze digitalizarea agriculturii europene prin promovarea unui ecosistem de inovare agricolă dedicat excelenței, durabilității și succesului.

Obiectivul principal al RO AgriFood Hacking - HAR 2020 este de a genera soluții digitale inovatoare imediate care să răspundă la efectele crizei COVID-19 și să utilizeze oportunități potențiale pentru a lupta împotriva repercusiunilor pandemiei în sectorul agroalimentar.

Obiectivul secundar este de a mobiliza soluții digitale inovatoare practice care să abordeze barierele actuale deficitare ale mediului agroalimentar românesc prin utilizarea tehnologiei și software-ului, răspunzând în același timp la nevoile, obiectivele și măsurile de recuperare Covid-19 ale industriei, Ministerului Agriculturii și Dezvoltare Rurală - MADR, Ministerul Economiei, Energiei și Mediului de Afaceri - MEEMA prin dezvoltarea unei platforme de colaborare a părților interesate și pe baza dezvoltării noilor start-up-uri.

Proiectul aduce valoare adăugată prin integrarea nevoilor și facilitarea dialogului cu partenerii cheie din **București, Cluj, Galați**, 3 regiuni majore de dezvoltare din România. Academia, ca centru de inovare, va contribui la asigurarea succesului prin angajarea în procesul de mentorat și evaluare și prin diseminarea inițiativei HAR2020 printre studenți și mediul de afaceri cu care colaborează.

2. Hackathon în contextul pandemiei COVID-19

Relevanța pentru RĂSPUNS la efectele pandemiei COVID-19 în economia agroalimentară

Pentru a răspunde provocărilor, **ASOCIAȚIA PENTRU PROMOVAREA ALIMENTULUI ROMÂNESC - APAR** a aderat la un consorțiu format din peste 164 de parteneri din sectorul agroalimentar european, participând la proiectul **SmartAgriHubs**, în cadrul instrumentului Horizon 2020-RUR-2018-1. Proiectul își propune, ca obiectiv general, să realizeze **digitalizarea agriculturii** europene prin promovarea unui ecosistem de inovare agricolă dedicat excelenței, durabilității și succesului.

Hackathon-ul va crea valoare oferind, pentru prima dată în România, o platformă unică, inovatoare, comună, pentru a contura viitorul sistemului agroalimentar românesc. Soluțiile de dezvoltare ce vor fi propuse ar putea schimba radical modul abordării actuale pentru probleme specifice din sectorul agroalimentar prin contribuții comune



ale sectorului IT, mediului de afaceri, profesioniștilor, cercetătorilor, fermierilor, producătorilor și factorilor de decizie.

În contextul restricțiilor și măsurilor legislative la nivel european și național care rezultă din pandemia COVID-19, au apărut noi modele și soluții în abordarea principiilor de funcționare ale sectorului agroalimentar.

În această perioadă, a existat o lipsă semnificativă de resurse financiare și administrative, instrumente digitale și integrarea tuturor măsurilor de digitalizare a sistemului agroalimentar.

Reconstrucția economică și recuperarea pierderilor cauzate agricultorilor, producătorilor și procesatorilor din industria agroalimentară necesită sprijin financiar, logistic și operațional din partea tuturor părților interesate implicate (autorități, mediu de afaceri, mediul academic, societatea civilă) și dezvoltarea unei platforme de colaborare acest.

3. Temele de interes major

La nivel național, în cadrul acestui proiect, APAR în calitate de HUB de inovare digitală, va organiza **primul hackathon din România - RO AgriFood Hacking - HAR 2020 dedicat sectorului agroalimentar, în perioada 13-15.11.2020, online, pe ZOOM.**

APAR propune pentru hackathon **5 teme de interes major:**

TEMA 1. Instrumente digitale pentru valorificarea inovativă a produselor agroalimentare de calitate (**lanț scurt de aprovizionare, scheme de calitate** etc).

TEMA 2. Asigurarea **blockchain** în securizarea informațiilor legate de **trasabilitatea produselor agroalimentare de calitate.**

TEMA 3. Soluții digitale pentru combaterea practicilor neeloiale privind **calitatea duală a produselor agroalimentare**, creșterea gradului de transparentizare a datelor și a încrederii consumatorului în produse.

TEMA 4. Instrumente inovative digitale pentru utilizarea **IoT și a imaginilor satelitare** cu scopul reducerii costurilor administrative aferente procesului de evaluare a producțiilor agricole, a pagubelor produse fermierilor în urma calamităților naturale.

TEMA 5. Soluții digitale pentru **managementul dialogului civil** în sectorul agroalimentar.

Aceste teme au fost prezentate și agreate în unanimitate în cadrul Mesei Rotunde organizate online de APAR în data de 22 septembrie 2020 la care au participanți reprezentanți ai autorităților în domeniu, mediul academic, experți și oameni de afaceri.



4. Desfășurarea Hackathon-ului

Hackathon este un concurs între mai multe echipe prin care se propun soluții care au la bază aplicații ale tehnologiei IT, la diverse teme. Competiția se va desfășura pe durata a 24 ore, timp în care echipele participante încearcă să aducă proiectul (soluția) într-un stadiu cât mai avansat de dezvoltare. La finalul competiției, cele mai bune soluții prezentate vor fi premiate de către un juriu.

Pe parcursul Hackathonului, participanții vor putea beneficia de experiența mentorilor invitați. Mentorul este o persoană care deține cunoștințe profesionale în tehnologie și/sau alte sectoare de activitate relevante pentru temele competiției și care, pe parcursul derulării ei, oferă consiliere, îndrumare echipei înscrise în concurs.

Unde se va desfășura

Întreg evenimentul va fi organizat online folosind aplicația ZOOM, fiecare echipa având alocată o „camera” în care mentorii pot intra și consilia participanții.

Toți participanții (membri echipe, mentori, juriu etc) trebuie să aibă un cont în aplicația Zoom: <https://zoom.us/>. Link-ul prin care participanții se vor conecta la eveniment se va comunica de către echipa de proiect în zilele premergătoare hackathon-ului, astfel încât să se poată realiza și un test privind buna desfășurare a evenimentului.

Participanții se vor conecta folosind aplicația ZOOM Desktop Client și în momentul accesării link-ului evenimentului vor fi conectați la contul lor de ZOOM.

ATENȚIE! NU este permisă conectarea prin interfața WEB a platformei ZOOM.

Aplicația ZOOM se poate descărca de la adresa web: <https://zoom.us/download>.

Având în vedere că evenimentul este realizat prin fonduri europene, toate sesiunile desfășurate online vor fi înregistrate, aceste înregistrări reprezentând dovada realizării evenimentului. Prin continuarea participării la sesiunile online, participanții își exprimă acordul privind înregistrarea desfășurării întâlnirii și înregistrării acesteia.

Fragmente din înregistrările video și poze realizate în timpul competiției vor fi publicate pe site-ul evenimentului.

Agenda Hackathonului

Data	Program	Activitate	Cine participa
13.11.2020	18 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	Welcome opening hackathon	Echipe, juriu, mentori, echipa proiect
14.11.2020	10 ⁰⁰	START HACKATHON	Echipe, mentori, echipa proiect
15.11.2020	11 ⁰⁰	STOP HACKATHON	
	11 ⁰⁰ : 12 ⁰⁰	PAUZĂ	
	12 ⁰⁰ : 14 ⁰⁰	Prezentare soluții (aprox. 5 minute/echipa)	Echipe, juriu, mentori, echipa proiect
	14 ⁰⁰ : 15 ⁰⁰	Deliberare juriu	Juriu
	15 ⁰⁰ : 15 ³⁰	Desemnarea celor 3 echipe câștigătoare	Echipe, juriu, mentori, echipa proiect

În cazul în care vor apărea modificări în agenda evenimentului, toate persoanele implicate vor fi anunțate cu celeritate.



5. Procesul de aplicație și selecție

Echipele interesate să participe la RO AgriFood Hacking – HAR 2020 trebuie să îndeplinească următoarele criterii de eligibilitate:

- ✓ Echipa trebuie să fie compusă din 2-5 membri ai echipei.
- ✓ Echipa trebuie să fie formată din membri cu competențe și experiență diverse, relevante pentru tema generală a hackathon-ului - se recomandă ca cel puțin un membru al echipei să aibă cunoștințe în domeniul agroalimentar.
- ✓ În timp ce echipele care reprezintă antreprenoriate deja existente (IMM-uri, start-up-uri etc.) cu experiență anterioară dovedită sunt încurajate să aplice, vor fi luate în considerare și echipele informale sau studentești, precum și înscrieri individuale;
- ✓ Echipa trebuie să confirme și să asigure disponibilitatea lor de a participa pe întreaga perioadă de hackathon, precum și să respecte regulile și cerințele stabilite de organizatorii evenimentului.

Echipele interesate să participe trebuie să se înregistreze completând **formularul de înregistrare** de pe site-ul evenimentului <https://apar-romania.ro/platforma/har2020/>, accesând [aici](#).

Se solicită încărcarea CV-ului sau o scurtă descriere privind calificări sau aptitudini specifice ale fiecărui membru al echipei sau participant înscris individual. Vârsta minimă este de 18 ani.

Toate înregistrările vor fi revizuite și validate de comitetul organizatoric al evenimentului. Echipele selectate vor fi contactate prin e-mail și invitate să participe la eveniment. Echipele vor fi selectate pe baza eligibilității lor, a experienței relevante anterioare și a relației cu obiectivele generale și temele hackathon -ului. Selecția echipei va fi un proces continuu, iar echipele vor fi, de obicei, informate cu privire la acceptarea participării în termen de o săptămână după înregistrare. Nu vor fi selectate mai mult de 15 de echipe.

Înscrierile echipei trebuie făcute pe site-ul evenimentului până cel târziu în data de 10 noiembrie 2020 (Marți) ora 18:00.

În cazul în care sunt selectate maximum 15 de echipe înainte de termenul limită de înregistrare, procesul de înregistrare va fi oprit și nu vor fi acceptate noi înregistrări. Prin urmare, toate echipele interesate sunt încurajate să își înregistreze intenția de a participa cât mai curând posibil.



Metodologia de înscriere și participare la competiție:

Competiția de tip hackathon constă în trei etape majore:

- ✓ Etapa 1 – înscriere participanți
- ✓ Etapa 2 – matchmaking pentru formare echipe
- ✓ Etapa 3 – participare efectivă la hackathon

Protecția datelor cu caracter personal

Cu ocazia înscrierii participantul își va exprima **acordul pentru utilizarea datelor cu caracter personal** solicitate prin Formularul de înscriere. Datele cu caracter personal nu pot fi prelucrate și publicate, pentru informarea publicului, decât cu informarea prealabilă a acestora asupra scopului prelucrării sau publicării și obținerea consimțământului acestora, în condițiile legii. (Regulamentul nr. UE 679/2016 al Parlamentului European și al Consiliului privind protecția persoanelor fizice în ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date).

Egalitatea de gen

Proiectul respecta egalitatea între femei și bărbați și combate formele de discriminare bazate pe criteriul de sex. În timpul implementării proiectului nu se va realiza nicio excludere, restricție sau preferință în selectarea participanților, mentorilor sau juriului, care vor fi selectați strict după criteriile de competență și expertiză, conform criteriilor de eligibilitate enumerate în capitolul 5 *Procesul de aplicație și selecție*.

Nediscriminare

Proiectul își propune participarea deplină și efectivă a fiecărei persoane, fără deosebire pe criterii de sex, origine rasială sau etnică, religie sau convingeri, dizabilități, vârsta sau orientare sexuală. Proiectul respectă cerințele privind prevenirea și sancționarea tuturor formelor de discriminare prin asigurarea accesului egal la hackathon a tuturor persoanelor interesate de acestea, ținând cont de nevoile reale ale proiectului. Astfel, toate activitățile vor fi desfășurate într-un mod transparent, informațiile privind selecția participanților vor fi puse la dispoziția tuturor celor interesați prin intermediul site-ului de promovare a proiectului și a rețelei de socializare Facebook.

Criterii și procesul de evaluare

Toate echipele care participă la hackathon vor trebui să facă o prezentare MVP (minimum viable product) - pitch cu soluția inovatoare propusă. Aceasta va fi în timpul evenimentului la momentul și ora planificată pe 15 noiembrie 2020. Prezentările vor fi evaluate în contextul temelor și ale obiectivelor ului general.



Evaluarea juriului:

Toate pitchurile și soluțiile prezentate în cadrul acestora vor fi evaluate de un juriu format din reprezentanți ai autorităților publice, mediului academic, experți și oameni de afaceri din sectorul agroalimentar.

Juriul este compus din mai multe persoane cu vastă experiență profesională în sectorul agroalimentar vizat, care asistă la prezentările echipelor înscrise în competiție și, în baza unei proceduri de evaluare (grile, metodologii etc.) stabilește un clasament al acestora în vederea desemnării celor 3 echipe câștigătoare.

Fiecare membru al juriului va primi un tabel și va nota individual fiecare echipă care prezintă la hackathon, în conformitate cu criteriile de relevanță, noutate, fezabilitate și impact. Aceste scoruri vor fi agregate, și se va produce o listă unificată de echipe și scorurile lor. Echipele cu primul, al doilea și al treilea scor cel mai mare vor fi anunțați câștigătorii hackathon-ului și vor ocupa locurile 1, 2 și 3. În cazul în care mai multe echipe sunt la egalitate, juriul va decide care echipă este evaluată mai sus.

Decizia luată de juriu va fi definitivă și inapelabilă de către oricare dintre părțile implicate în hackathon.

Tabel Criterii Juriu

Criteriu	Descriere	Scor
Relevanță	Soluțiile propuse vor fi punctate în funcție de: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Relevanța pentru hackathon, temele și provocările sale;<input type="checkbox"/> Alinierea la nevoile generale ale pieței din sectorul agroalimentar european.	0-5
Noutate	Soluțiile propuse vor fi punctate în ceea ce privește noutatea abordării angajate, creativitatea (acolo unde este cazul) și inovația soluției. Acest criteriu include aspectele: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Noutate tehnologică și inovație;<input type="checkbox"/> Inovarea în afaceri și unicitatea propunerii.	0-5
Fezabilitate	Soluțiile propuse vor fi punctate în funcție de potențialul lor de a fi dezvoltate în produse sau servicii pregătite pentru piață. Fezabilitatea cuprinde aspectele: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Realizare tehnică;<input type="checkbox"/> Soliditatea modelului de afaceri;<input type="checkbox"/> Domeniul eforturilor necesare comercializării.	0-5
Scalabilitate	Soluțiile propuse vor fi punctate în funcție de potențialul lor de a fi reutilizate, adaptate și scalate la nivel european. Aceasta include aspectele: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Scalabilitate tehnologică și metodologică;<input type="checkbox"/> Scalabilitate funcțională și adaptabilitate pentru diferite cazuri de utilizare;<input type="checkbox"/> Potențial de utilizare în diferite condiții de piață.	0-5



Impact	Soluțiile propuse vor fi în acord cu impactul pozitiv prevăzut asupra mediului, economiei și societății. Acest criteriu include aspecte ale modului în care soluțiile propuse contribuie la: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Abordarea din punct de vedere al impactului negativ al pandemiei COVID-19;<input type="checkbox"/> Reducerea amprentei de mediu a sectorului agroalimentar;<input type="checkbox"/> Sprijinirea practicilor de afaceri durabile și rezistente.	0-5
Punctaj total evaluare:		0-25

6. Premiile Hackathonului

Primele 3 echipe vor fi recompensate cu premii în valoare de câte **1000 €**, **destinate implementării soluțiilor câștigătoare**, precum și **mentorat** pe parcursul următoarelor 6 luni pentru dezvoltarea și implementarea celor 3 proiecte câștigătoare. Se poate acorda și Premiul *Cel mai Bun Hacker de către Mentori*, dar care nu are valoare financiară.

7. Obligații și Cerințe

- ✓ Echipele trebuie să confirme și să asigure disponibilitatea lor de a participa pe întreaga perioadă de hackathon, precum și să respecte regulile și cerințele stabilite de organizatorii evenimentului;
- ✓ Nerespectarea regulilor și cerințelor stabilite de organizatorii evenimentului poate duce la eliminarea echipei în cauză din hackathon, la discreția organizatorilor evenimentului;
- ✓ Detaliile tehnice cheie și know-how-ul soluțiilor dezvoltate sunt considerate proprietatea intelectuală a echipelor care le-au dezvoltat;
- ✓ Toate informațiile prezentate public (de exemplu, prin pitchuri) în timpul hackathon-ului (inclusiv idei inițiale, concepte dezvoltate, detalii tehnice și modele de afaceri) sunt considerate cunoștințe/informații de interes public/din domeniul public.

8. Date de contact

Asociația pentru Promovarea Alimentului Românesc –APAR
Adresa: Str. I.C. Brătianu nr. 97 A, Mogoșoaia, Ilfov
Website: www.apar-romania.ro/platforma/har2020/
E-mail: hackathon@apar.ro