



# **Hackathon**

(ďalej len „súťaž“ alebo „Hackathon“)

**TATRA BANKA, a.s. & Future Proof s.r.o.**

## **OBSAH**

<b>1</b>	<b>VYHLASOVATEĽ.....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>VYHLÁSENIE SÚŤAŽE.....</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>VÝHRA .....</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>SÚŤAŽIACI.....</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>POŽIADAVKY NA RIEŠENIE .....</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>KONTAKTNÉ OSOBY .....</b>	<b>5</b>
<b>7</b>	<b>LEHOTY A MÍĽNIKY.....</b>	<b>5</b>
<b>8</b>	<b>VYHODNOTENIE PREDLOŽENÝCH RIEŠENÍ.....</b>	<b>6</b>
<b>9</b>	<b>PRÍLOHY .....</b>	<b>6</b>

---

## 1 VYHLASOVATEĽ

Vyhlasovateľom súťaže je Tatra banka, a.s. v spolupráci s agentúrou Future Proof s.r.o. (ďalej spoločne pre Tatra banku, a.s. a Future Proof s.r.o. len „**vyhlasovateľ**“).

Tatra banka, a.s. je

- členom skupiny Raiffeisen International Banking Group
- treťou najväčšou bankou na Slovensku
- lídrom v korporátnom, privátnom i retailovom bankovníctve
- poskytovateľom bankových služieb s viac 107 pobočkami na Slovensku
- zamestnávateľom pre viac ako 3000 zamestnancov

Kontakt:

Tatra banka, a.s.

Adresa: Hodžovo námestie 3, 811 06 Bratislava

IČO: 00 686 930

IČ DPH: SK7020000944

Spoločnosť je zapísaná v Obchodnom registri Okresného súdu Bratislava I, Oddiel Sro, vložka číslo 71/B

---

## 2 VYHLÁSENIE SÚŤAŽE

Obsahom tohto vyhlásenia súťaže je definícia podmienok a požiadaviek vyhlasovateľa pre súťaž o najlepšie bezpečnostné riešenie v bankovom segmente využiteľné pre Tatra banku, a.s. „Hackathon“.

Témou súťaže je „Kto pomôže chatbotovi od Tatra banky rozprávať?“.

Primárnym cieľom vyhlasovateľa je získať riešenie, ktoré bude inovatívne a moderné, s prepracovanou biznis logikou a dostatočne kvalitnou grafikou s prvkami gamification. V budúcnosti má Tatra banka, a.s. záujem spolupracovať s predkladateľom takéhoto riešenia s cieľom jeho implementácie.

---

## 3 VÝHRA

Výhrou je 5.000 EUR (päťtisíc eur), ktoré vyhlasovateľ poskytne súťažiacemu, ktorý do súťaže predloží najlepšie riešenie.

Výhra podlieha zdaneniu v krajine výhercu.

Vyhlasovateľ si vyhradzuje právo neudelit' výhru v prípade, že žiadne z predložených riešení nebude spĺňať podmienky súťaže a požiadavky vyhlasovateľa.

Výhercovia riešenia, majú možnosť prezentácie svojho riešenia na Fin.Techsummit 2018, ktorý sa uskutoční dňa 14.11.2018 v Bratislave

Vyplatenie výhry výhercovi je podmienené uzatvorením Licenčnej zmluvy (ktorá tvorí Prílohu č. 1 tohto zadania) medzi výhercom a Tatra bankou, a.s.. Tatra banka, a.s. si vyhradzuje právo upustiť od podmienky uzatvorenia Licenčnej zmluvy podľa vlastného uváženia a po vyhlásení výhercu súťaže.

---

## 4 SÚŤAŽIACI

Zadávatel' požaduje, aby súťažiaci pri predložení svojich riešení uviedli nižšie uvedené informácie a pripojili nižšie uvedené prehlásenia.

Odoslaním informácií súťažiaci udeľujú Tatra banke možnosť používať tieto informácie na účely tejto súťaže.

Súťažiaci je povinný uviesť pri predkladaní riešenia do súťaže nasledovné údaje a informácie:

- meno a priezvisko súťažiaceho/obchodné meno spoločnosti
- prihlasovateľ riešenia
- kontakt na kontaktnú osobu (meno a priezvisko, telefónne číslo, emailová adresa)
- autor/autori riešenia (osoby, ktoré riešenie vytvorili)
- profesia autora/autorov riešenia
- stručný profesný popis
- popis skúseností s tvorbou aplikácií

Súťažiaci je povinný pripojiť nasledujúce vyhlásenia:

- v prípade výhry a získania ceny podpíše s Tatra bankou Licenčnú zmluvu v znení, ktoré tvorí Prílohu č. 1 tohto zadania

Súťažiaci môže do súťaže predložiť aj viacero riešení, ktoré spĺňajú podmienky požiadavky stanovené v tomto vyhlásení súťaže.

Zaslaním riešenia do súťaže predkladateľ riešenia prehlasuje, že je oprávnený predložiť riešenie do súťaže. Predložením riešenia do súťaže prihlasovateľ súhlasí so všetkými požiadavkami uvedenými v zadaní súťaže a súčasne potvrdzuje pravdivosť údajov a informácií poskytnutých vyhlasovateľovi.

Súťažiaci berú na vedomie, že nemajú nárok na náhradu výdavkov spojených s účasťou na súťaži.

---

## 5 POŽIADAVKY NA RIEŠENIE

Riešenie musí spĺňať nasledujúce požiadavky:

30% - Biznis logika a idea

Zameranie na samotnú myšlienku hackatonu, ktorý definuje konkrétny problém. Dôraz kladený na originalitu riešenia. Myšlienka by mala byť rozpracovaná do rámcovej predstavy aby bolo jasná jej logika, na ktorej budú postavené ďalšie piliere, ktoré sa budú hodnotiť ako je design, gamifikácia a realizovateľnosť.

30% - Design (UI / UX)

Zameranie na dizajn a použiteľnosť aplikácie pre koncového používateľa a zároveň jednoduchosť prevedenia myšlienky.

20% - Gamifikácia

Dôraz na techniku zvyšovania záujmu používania aplikácie pre užívateľov prostredníctvom herných princípov.

20% - Realizovateľnosť

Reálny rámec realizovateľnosti aplikácie radovo do 3 mesiacov

### FUNKČNÉ POŽIADAVKY

- zohľadňovať najnovšie bezpečnostné praktiky a štandardy v danom odvetví
- navrhované riešenie by malo priniesť užívateľský zážitok s prvkami gamification na strane zamestnancov
- navrhované riešenie by malo priniesť užívateľsky prívetivé rozhranie web-based aplikácie

- navrhované riešenie by malo v sebe spájať platformu pre anotáciu textu

#### TECHNICKÉ POŽIADAVKY

- Súčasnú technickú predpoklady umožňujú úspešnú implementáciu riešenia v dohľadnej dobe / do 3 mesiacov /
- Implementácia riešenia musí byť nákladovo a technologicky primeraná dosiahnutiu požadovaného cieľa
- Design finálneho riešenia musí podporovať API rozhranie pre integráciu s chatbot platformou.
- Aplikácia musí bežať v prehliadači bez nutnosti inštalácie.

#### OSTATNÉ POŽIADAVKY

##### Predloženie riešenia

- do 14.11.2018 14:45 hod.
- v anglickom jazyku

Po uplynutí lehoty na predkladanie riešení nemá súťažiaci právo odvolať a meniť predložené riešenia do súťaže.

V priebehu plynutia lehoty na predkladanie riešení nemá súťažiaci právo na opravu chýb, ktoré vznikli pri predložení riešenia do súťaže.

Po predložení riešenia získajú súťažiaci okamžitú spätnú väzbu na predložené riešenie. Súťažiaci môže byť v priebehu súťaže vyzvaný zo strany poroty za účelom doplnenia a vysvetlenia navrhovaného riešenia.

Riešenie predložené po lehote na predkladanie riešení vyhlasovateľ nezarádi do súťaže.

Vyhlasovateľ nezarádi do súťaže riešenia, ktoré nebudú spĺňať požiadavky uvedené v tomto zadání.

## 6 KONTAKTNÉ OSOBY

Počas trvania lehoty na prihlásenie do súťaže je na webstránke <http://fintechsummit.sk/2018/hackathon/> zriadený kontaktný email. Zároveň majú súťažiaci počas otvorenia výzvy dňa 13.11.2018 priestor na otázky.

Akkoľvek pokusy o ovplyvnenie procesu výberu víťazného riešenia, napríklad osobné stretnutia, telefonáty, e-maily so zástupcami Tatra banky, sú striktné zakázané. Tatra banka si vyhradzuje právo vylúčiť súťažiaceho, ktorý nebude dodržiavať pravidlá uvedené v tomto zadání.

## 7 LEHOTY A MIEŇIKY

Tatra banka si vyhradzuje právo zmeniť nižšie uvedené termíny. O takejto zmene budú všetci súťažiaci vopred informovaní.

Vyhlásenie zadania súťaže	29.10.2018
Lehota na prihlásenie	29.10.2018– 09.11.2018
Otvorenie výzvy	13.11.2018
Prezentácia riešení	14.11.2018
<b>Vyhlásenie víťazného riešenia a udelenie ceny</b>	<b>14.11.2018</b>

Tatra banka si vyhradzuje právo vybrať riešenie, ktoré jej vyhovuje najlepšie.

Predložené riešenie bude posudzovať odborná porota v nasledovnom zložení:

Martin Kubik – CIO, Tatra banka, a. s

Šimon Šicko – spoluzakladateľ a generálny riaditeľ, PIXEL FEDERATION, s.r.o.

Lubomír Karlík – AI Transformation Team, Raiffeisen Bank International AG

Vladimír Baláž – IT projektový manažér, Tatra banka, a. s

Michal Blažej – spoluzakladateľ a partner, Lighting Beetle s.r.o.

Podmienky vyhodnotenia predložených riešení:

Hodnotenie je jednokolové. Vyhlasovateľ bez zbytočného odkladu po ukončení prezentácií zvolá zasadnutie poroty, na ktoré budú pozvaní všetci porotcovia. Porota podľa svoje zváženia vyhodnotí riešenia na základe stanovených kritérií.

Riešenia sú hodnotené v štyroch oblastiach podľa nasledovných kritérií:

Biznis logika a idea: hodnotí sa samotná myšlienka, jej originalita a taktiež jej logické zapracovanie myšlienky do aplikácie. Váha tohto kritéria: 30 %

Design (UI / UX): hodnotí sa použiteľnosť aplikácie pre koncového používateľa a jednoduchosť prevedenia myšlienky. Váha tohto kritéria: 30 %

Gamifikácia: hodnotí sa technika zvyšovania záujmu používania aplikácie prostredníctvom herných princípov. Váha tohto kritéria: 20 %

Realizovateľnosť: hodnotí sa doba realizácie, ktorá by mala byť rádovo do 3 mesiacov. Váha tohto kritéria: 20 %

Porota môže porota rozhodnúť, že výhra bude rozdelená medzi viacerých súťažiacich.

Na návrh ľubovoľného člena poroty môže však porota odhlasovať, že výhra nebude udelená, ak ani jeden z nápadov nedosahuje kvalitu pre udelenie výhry.