

Hakatona “CoLab: Digitalization” NOLIKUMS

1. Vispārējie noteikumi

- 1.1. Hakatona “CoLab: Digitalization” jeb īso prakšu (turpmāk – Hakatons) nolikums (turpmāk – Nolikums) ir izstrādāts Latvijas Universitātes (turpmāk – LU) īstenotā projekta “Development of AI – ICT for Manufacturing EDIH in Latvia” (turpmāk – Projekts) ietvaros.
- 1.2. Hakatona mērķis ir apvienot studentus un uzņēmējus, lai kopīgi identificētu un radītu risinājumus reāliem digitalizācijas izaicinājumiem.
- 1.3. Hakatona dalībnieki ir uzņēmēji un studenti.
- 1.4. Hakatonu organizē LU Inovāciju un akselerācijas centrs (turpmāk – IAC).

2. Hakatona norise

- 2.1. Hakatons norisināsies no 2025. gada 14. līdz 17. jūlijam LU Zinātņu mājā Jelgavas ielā 3, Rīgā un viesu namā “Vecmuiža”, Liepupes pagasts, Zaķi.
- 2.2. Hakatons norisināsies latviešu valodā.
- 2.3. Hakatona laikā studentiem būs pieejams mentoru atbalsts.
- 2.4. Hakatona laikā studentiem tiks piedāvātas vairākas lekcijas un nodarbības:
 - 2.4.1. Mobilā lietotne vai mājaslapa? Kuru izvēlēties un kāpēc lietotni izstrādāt ir vienkāršāk, nekā šķiet?;
 - 2.4.2. MI pielietošanas un efektīvas izmantošanas iespējas biznesam – kā īsā laikā attīstīt sarežģītus risinājumus;
 - 2.4.3. Nākotnes vīzija – praktiski soļi profesionālajā un personīgajā izaugsmei;
 - 2.4.4. Prezentācijas prasmes – veiksmīga *pitch* prezentācija.
- 2.5. Hakatona norise notiks pa posmiem:
 - 2.5.1. pirmajā posmā norisināsies *match-making* pasākums, kura laikā studenti tiks apvienoti komandās kopā ar uzņēmējiem. Pasākuma laikā tiks izpildīts Eiropas uzņēmumu digitālā

brieduma tests, kā arī definēti katra uzņēmuma problēmjautājumi un izaicinājumi konkrētās tematiskajās jomās (1.pielikums);

2.5.2. otrajā posmā studenti tiks sadalīti komandās un, sadarbojoties ar mentoriem un nozares ekspertiem, strādās pie konkrēto izaicinājumu risināšanas, izstrādājot praktiski pielietojamus digitālus konceptus vai prototipus;

2.5.3. trešajā posmā studentu komandas prezentēs savus risinājumus, notiks Komisijas vērtēšana un tiks apbalvotas uzvarētājkomandas, kā arī uzņēmumi saņems individuāli sagatavotus un mentoru validētus priekšlikumus savu digitālo izaicinājumu risināšanai.

2.6. Hakatons ir publisks, informācija par to tiek ievietota IAC mājaslapā www.inovacijas.lu.lv.

3. Prasības dalībniekiem un pieteikšanās kārtība

3.1. Hakatonā var piedalīties uzņēmēji, kuri aizpildījuši tiešsaistes pieteikšanās anketu un iesnieguši IAC sava uzņēmuma digitalizācijas izaicinājumu studentu komandu darbam.

3.2. Uzņēmēji piedalās klātienē Hakatona pirmajā posmā un ir pieejami attālinātai komunikācijai ar studentu komandu pārējos Hakatona posmos.

3.3. Ar katru uzņēmumu, kura pārstāvis piedalās Hakatonā, tiek noslēgts līgums par dalību Hakatonā (2. pielikums).

3.4. Hakatonā var piedalīties komandas, kas sastāv no studentiem, kuri līdz 2025. gada 30. jūnijam ir aizpildījuši pieteikuma anketu. Pieteikšanās termiņš nepieciešamības gadījumā var tikt pagarināts.

3.5. Minimālais studentu skaits komandā ir 2 studenti. Maksimālais studentu skaits komandā nav noteikts.

3.6. Studentiem, piesakoties Hakatonam, jāaizpilda un jāiesniedz IAC pieteikums, norādot vārdu, uzvārdu, e-pastu, telefona numuru, studiju līmeni, studiju programmu un studiju gadu.

3.7. Ar katru studentu tiek slēgts līgums par dalību Hakatonā (3. pielikums).

4. Konkursa vērtēšanas komisija

4.1. Komisijas sastāvā ir 4 pārstāvji:

4.1.1. Gunita Deksnē, IAC direktore;

4.1.2. Maksims Inpuškins, Chili labs, mobilo lietotņu izstrādātājs;

4.1.3. Luīze Dārta Sietiņa, TechChill COO, The Crowd līdzdibinātāja;

4.1.4. Jurijs Jastržembskis, IAC Tehnoloģiju un inovāciju pārneses vadošais eksperts.

- 4.2. Komisija ir lemttiesīga, ja Komisijas sēdē piedalās vismaz 75% Komisijas pārstāvju.
- 4.3. Komisijas priekšsēdētāju ievēlē no Komisijas dalībnieku vidus, Komisijas dalībniekiem balsojot atklāti.
- 4.4. Komisijas sēdes protokolē IAC norīkots darbinieks. Protokolā norāda sēdes laiku, vietu, dalībnieku skaitu, darba kārtību, pieņemtos lēmumus un balsojuma rezultātus.

5. Vērtēšana

- 5.1. Hakatona rezultātā katra komanda izstrādā risinājumu konkrētam uzņēmuma iekšējo procesu digitalizācijas izaicinājumam, balstoties uz uzņēmuma definēto problēmjaudājumu. Risinājuma forma var būt atšķirīga atkarībā no problēmas rakstura, uzņēmuma vajadzībām un izvēlētās pieejas.
- 5.2. Katra komanda Hakatona noslēguma dienā iesniedz un prezentē Komisijai risinājuma prototipu vai konceptuālu risinājuma demonstrējumu, kā arī pēc vajadzības:
 - 5.2.1. ieviešanas plānu un stratēģiju, iezīmējot, kā risinājumu iespējams integrēt uzņēmuma esošajos procesos;
 - 5.2.2. tehnisko specifikāciju vai aprakstu, kas raksturo izstrādātā risinājuma darbības principus un nepieciešamos resursus ieviešanai;
 - 5.2.3. vizualizācijas, lietošanas scenārijus, lietotāja ceļu aprakstus u.c. papildmateriālus, kas palīdz uzņēmumam saprast risinājuma potenciālu.
- 5.3. Risinājuma mērķis ir sniegt uzņēmumam praktisku pamatu turpmākai digitalizācijai – tas var kalpot kā iesākums sadarbībai ar IT partneriem, iekšējai izstrādei vai nākamo attīstības posmu plānošanai.
- 5.4. Hakatona rezultātu un risinājumu prezentācija Komisijai notiek klātienē viesu namā “Vecmuiža”, Liepupes pagasts, Zaķi.
- 5.5. Komisijas locekļi individuāli izvērtē katru komandu, vērtējot 5 ballu sistēmā, kur 1 ir zemākais un 5 – augstākais vērtējums, pēc šādiem kritērijiem (4. pielikums):
 - 5.5.1. **atbilstība definētajai problēmai** – vai risinājums precīzi atbilst uzņēmuma izvirzītajam izaicinājumam un tā vajadzībām?
 - 5.5.2. **risinājuma gatavības pakāpe** – cik tehniski vai konceptuāli attīstīts ir risinājums – vai tas ir tikai idejas līmenī, prototipa stadijā vai jau pielietojams praksē?
 - 5.5.3. **ieviešanas potenciāls** – vai risinājumu iespējams īstenot uzņēmuma darbībā? Vai ir definēts ieviešanas plāns, nepieciešamie resursi un iespējamie ieguvumi?

- 5.5.4. **inovācija un pievienotā vērtība** – cik radošs, jauns vai uzlabots ir piedāvātais risinājums? Vai tas sniedz būtisku uzlabojumu salīdzinājumā ar esošajiem procesiem?
- 5.5.5. **prezentācijas kvalitāte un komunikācija** – vai komanda skaidri un pārliecinoši prezentēja risinājumu, tā būtību, ieguvumus un īstenošanas ceļu?
- 5.6. Komisija lēmumu par uzvarētāju komandām pieņem, atklāti balsojot, ar klātesošo locekļu vienkāršu balsu vairākumu. Ja balsis sadalās līdzīgi, noteicošā ir Komisijas priekšsēdētāja balss.
- 5.7. Komisijas lēmums ir galīgs un nav pārsūdzams. Komisijai nav pienākums norādīt vērtēšanas rezultātu pamatojumu dalībniekiem.
- 5.8. Organizētāji Komisijas vārdā rezultātus paziņo publiski klātienē noslēguma pasākumā, un informācija tiek ievietota IAC mājaslapā www.inovacijas.lu.lv.

6. Apbalvošana

- 6.1. Labāko komandu apbalvošanai ir paredzētas vienreizējās stipendijas (turpmāk – Stipendija).
- 6.2. Stipendijas kopsumma ir 1 500 EUR. Visu Konkursam pieejamo Stipendijas summu var sadalīt starp vairākām komandām, atbilstoši Konkursa vērtēšanas komisijas lēmumam.
- 6.3. Uzvarētājkomandām piešķirtās Stipendijas finansējumu pārvalda LU Fonds, un finansēšanas avots ir projekts Nr. 2005.

7. Personas datu apstrāde

- 7.1. Konkursa ietvaros tiek apstrādāti šādi personas dati: dalībnieka vārds, uzvārds, personas kods, deklarētā dzīvesvieta, e-pasta adrese, telefona numurs, studenta apliecības Nr. Personas dati tiek apstrādāti, lai nodrošinātu komunikāciju ar Hakatona dalībniekiem, kā arī līguma slēgšanu.
- 7.2. Personas dati tiek saglabāti līdz 2025. gada 31. augustam IAC projekta vadītājas Katrīnas Bušas, e-pasts: katrina.busa@lu.lv, datorā. Pēc glabāšanas termiņa personas dati tiek dzēsti.
- 7.3. Informācija par fizisko personu datu apstrādi LU pieejama https://www.lu.lv/fileadmin/user_upload/LU.LV/www.lu.lv/Dokumenti/Dokumenti_LV/2._POLITIKAS/lu-privatuma-politika-aktual.21-04-2021_.pdf.
- 7.4. Par datu apstrādi atbildīga – Katrīna Buša, e-pasts: katrina.busa@lu.lv. Papildu jautājumu gadījumā sazināties ar LU personas datu speciālistiem: datu.specialisti@lu.lv.

HAKATONA IZAICINĀJUMU JOMAS

- 1. Klientu pieredzes uzlabošana ar digitālajiem rīkiem** – digitalizācija ļauj padarīt klientu ceļu vienkāršāku, ātrāku un saprotamāku – no informācijas iegūšanas līdz pakalpojuma saņemšanai. Tā nodrošina ērtu pierakstu, saziņu, atsauksmju apkopošanu un uzticama tēla veidošanu digitālajā vidē.
- 2. E-komercijas un tiešsaistes pārdošanas attīstība** – pāreja uz tiešsaistes pārdošanu paplašina klientu loku un ļauj uzņēmumam būt pieejamam jebkurā laikā. Digitālie pārdošanas kanāli palīdz automatizēt pasūtījumu saņemšanu, norēķinus un loģistiku, vienlaikus nodrošinot pārskatāmību un analītiku.
- 3. Lietotājam draudzīgas un funkcionālas mājaslapas** – mājaslapa ir uzņēmuma vizītkarte digitālajā vidē. Skaidra struktūra, profesionāls dizains un funkcionalitāte (piemēram, pieraksti, e-veikals, blogi) palīdz radīt uzticību un veicina pārdošanu vai klientu piesaisti.
- 4. Procesu un datu plūsmas automatizācija** – manuālo darbību aizstāšana ar digitāliem risinājumiem palielina darba efektivitāti, samazina kļūdu iespējamību un ļauj fokusēties uz būtisko. Automatizēta datu ievade, apstrāde un atskaite uzlabo darba plūsmu un nodrošina kvalitāti.
- 5. Digitālie pārdošanas un klientu vadības rīki** – specifiskas pārdošanas sistēmas un CRM rīki ļauj efektīvi pārvaldīt klientu attiecības, pasūtījumus un piedāvājumus. Tie nodrošina labāku pārskatāmību, personalizētāku pieeju un ātrāku reakciju uz klientu vajadzībām.
- 6. Mobilās lietotnes specifiskiem pakalpojumiem** – mobilās lietotnes nodrošina ātru, ērtu un pielāgojamu piekļuvi pakalpojumiem vai produktiem. Tās ļauj lietotājiem veikt konkrētas darbības – rezervēt, ievadīt datus, sekot progresam – tieši no savas viedierīces, uzlabojot iesaisti un pieejamību.
- 7. Klientu uzskaitē, lojalitāte un abonēšanas pārvaldība** – digitāli rīki klientu uzskaitē un abonementu vadībai ļauj organizēt klientu datus, sekot līdz pakalpojumu izmantošanai un uzlabot atkārtoto pirkumu rādītājus. Tie arī atvieglo apmaksas, statistikas un atskaišu procesu.
- 8. Ražošanas, kvalitātes un resursu pārvaldība ar digitālajiem risinājumiem** – digitālie rīki ļauj plānot, uzraudzīt un optimizēt ražošanas un pakalpojumu sniegšanas procesus. Tie palīdz pieņemt labākus lēmumus, samazināt atkritumus, uzlabot kvalitāti un efektīvāk izmantot resursus.
- 9. Viedi komunikācijas un apkalpošanas risinājumi** – integrētas saziņas platformas un automatizēti klientu apkalpošanas risinājumi samazina laiku un uzlabo atbildes kvalitāti. Tie ļauj uzturēt profesionālu un nepārtrauktu saziņu dažādos kanālos – zvani, e-pasti, tērztētas u.c.

10. Zīmolvedība un digitālā klātbūtne – vienota un pārdomāta zīmola komunikācija digitālajā vidē ir būtiska uzticamības un atpazīstamības veidošanā. Strukturēta pieeja mājaslapas, sociālo tīklu un citu kanālu saturam palīdz piesaistīt auditoriju un atbalstīt uzņēmuma mērķus.

VIENOŠANĀS Nr. _____
par ES finansētā projekta "Development of AI – ICT for Manufacturing EDIH in Latvia"
īstenošanu

Rīgā,
Datums skatāms laika zīmogā

Latvijas Universitāte, reģistrācijas Nr. 90000076669, adrese: Raiņa bulvāris 19, Rīga, LV – 1586, tās attīstības prorektora Enno Ences personā, kurš darbojas saskaņā ar Latvijas Universitātes Administrācijas reglamentu (apstiprināts ar 2025. gada rīkojumu Nr. 1-4/181), no vienas puses (turpmāk tekstā – LU),
un _____ (uzņēmuma/ organizācijas/ biedrības nosaukums), reģistrācijas Nr. _____, juridiskā adrese _____, tās _____ (amats, vārds, uzvārds) personā, kura/-š darbojas _____ (norāda, uz kā pamata darbojas) (turpmāk tekstā – DALĪBNIEKS), no otras puses,
abi kopā saukti "Puses", noslēdz šāda satura Līgumu (turpmāk tekstā – LĪGUMS):

1. LĪGUMA PRIEKŠMETS

- 1.1. LĪGUMS nosaka Pušu pienākumus un saistības, īstenojot LU Inovāciju un akselerācijas centra rīkoto hakatonu "CoLab: Digitalization" (turpmāk – Hakatons), kas norisinās no 2025. gada 14. jūlija līdz 17. jūlijam.
- 1.2. LĪGUMS tiek slēgts, pamatojoties uz LU un Latvijas Informāciju tehnoloģiju klastera Partnerības līgumu Nr. EDIHLV-3 par ES finansētā projekta "Development of AI – ICT for Manufacturing EDIH in Latvia" (turpmāk tekstā – Projekts) īstenošanu, kurā LU ir apņēmusies organizēt uzņēmumu un studentu mentoringa programmu.

2. PUŠU PIENĀKUMI UN TIESĪBAS

2.1. DALĪBNIEKA PIENĀKUMI UN TIESĪBAS:

- 2.1.1. piedalīties Hakatonā atbilstoši tā nolikumam un šiem noteikumiem:
 - 2.1.1.1. piedāvāt LU savus digitālos izaicinājumus risināšanai Hakatona laikā;
 - 2.1.1.2. piedalīties Hakatona ievadpasākumā 2025. gada 14. jūlijā, kura laikā Hakatona dalībnieki-studenti tiek iepazīstināti ar Hakatona laikā risināmajiem digitālajiem izaicinājumiem, un kopā ar studentiem aizpildīt uzņēmuma digitālā brieduma testu;
 - 2.1.1.3. Hakatona ietvaros no 2025. gada 15. jūlija līdz 17. jūlijam nepieciešamības gadījumā palīdzēt Hakatona dalībniekiem izaicinājumu risināšanas laikā, atbildot uz dalībnieku jautājumiem iepriekš saskaņotā laikā;
 - 2.1.1.4. pēc pieprasījuma sniegt informāciju par sadarbību Hakatona laikā ar dalībniekiem-studentiem LU Inovāciju un akselerācijas centra projektu vadītājai Gundegai Vizulei (e-pasts: gundega.vizule@lu.lv);
- 2.1.2. DALĪBNIEKAM ir pienākums neizpaust DALĪBNIEKA rīcībā nonākušo konfidenciālo informāciju, ko par tādu ir atzinusi, rakstiski norādījusi LU;

2.1.3. DALĪBNIEKAM ir tiesības saņemt no LU informāciju, kas nepieciešama LĪGUMĀ noteikto pienākumu izpildei;

2.1.4. DALĪBNIEKAM ir tiesības pēc Hakatona saņemt individuāli pielāgotu risinājumu savam digitālajam izaicinājumam, kuru sagatavojuši Hakatona dalībnieki-studenti un izskatījuši Hakatona mentori un eksperti.

2.2. LU PIENĀKUMI UN TIESĪBAS:

2.2.1. LĪGUMĀ minētos DALĪBNIEKA datus un citu DALĪBNIEKA sniegto informāciju izmantot tikai Projekta administrēšanas nolūkos;

2.2.2. LU ir tiesības pieprasīt DALĪBNIEKAM informāciju par LĪGUMĀ noteikto pienākumu izpildi;

2.2.3. LU ir pienākums neizpaust tās rīcībā nonākušu konfidenciālu informāciju, ko par tādu atzinis, rakstiski norādījis DALĪBNIEKS. LU ir tiesības sniegt Latvijas Informācijas tehnoloģiju klasterim kā Projekta koordinatoram un ES kā Projekta finansētājam informāciju par Hakatonu un tā laikā veiktajiem uzdevumiem tādā apjomā, kāds nepieciešams Projekta ziņojumu sagatavošanai.

3. PAPILDU NOTEIKUMI

3.1. Jebkura no Pusēm var lauzt šo LĪGUMU, iepriekš par to rakstiski brīdinot otru Pusi.

3.2. Šo LĪGUMU var grozīt, papildināt vai lauzt ar Pušu rakstisku vienošanos, kas kļūst par šī LĪGUMA neatņemamu sastāvdaļu.

3.3. LĪGUMS stājas spēkā ar tā abpusējas parakstīšanas brīdi un ir spēkā līdz Pušu saistību abpusējai izpildei.

3.4. Strīdi un domstarpības, kas Pusēm rodas, pildot LĪGUMĀ noteiktos noteikumus, tiek risināti sarunu ceļā. Ja vienošanās netiek panākta, jautājums tiek risināts Latvijas Republikas normatīvajos aktos paredzētajā kārtībā.

3.5. LĪGUMS ir sagatavots uz 2 (divām) lapām. Puses LĪGUMU paraksta ar drošu elektronisko parakstu, kurš satur laika zīmogu. LĪGUMA parakstīšanas datums ir pēdējā pievienotā droša elektroniskā paraksta un tā laika zīmoga datums. Katrai Pusei ir pieejams abpusēji parakstīts LĪGUMS elektroniskā formātā.

4. PUŠU REKVIZĪTI

Latvijas Universitātes attīstības
prorektors:

Dalībnieks:

Enno Ence

/vārds, uzvārds/

DOKUMENTS IR PARAKSTĪTS AR DROŠU ELEKTRONISKO PARAKSTU UN SATUR
LAIKA ZĪMOGU

LĪGUMS Nr. _____
par ES finansētā projekta “Development of AI – ICT for Manufacturing EDIH in Latvia”
īstenošanu

Rīgā,
Datums skatāms laika zīmogā

Latvijas Universitāte, reģistrācijas Nr. 90000076669, adrese: Raiņa bulvāris 19, Rīga, LV – 1586, tās attīstības prorektora Enno Ences personā, kurš darbojas saskaņā ar Latvijas Universitātes Administrācijas reglamentu (apstiprināts ar 2025. gada rīkojumu Nr. 1-4/181), no vienas puses (turpmāk tekstā – LU),

un **Vārds Uzvārds**, personas kods: **XXXXXX-XXXXX**, studenta apliecības numurs: **XXXXXX** (turpmāk tekstā – DALĪBNIEKS), no otras puses,
abi kopā saukti “Puses”, noslēdz šāda satura Līgumu (turpmāk tekstā – LĪGUMS):

1. LĪGUMA PRIEKŠMETS

- 1.1. LĪGUMS nosaka Pušu pienākumus un saistības, īstenojot LU Inovāciju un akselerācijas centra rīkoto hakatonu “CoLab: Digitalization” (turpmāk – Hakatons), kas norisinās no 2025. gada 14. jūlija līdz 17. jūlijam.
- 1.2. LĪGUMS tiek slēgts, pamatojoties uz LU un Latvijas Informāciju tehnoloģiju klastera Partnerības līgumu Nr. EDIHLV-3 par ES finansētā projekta “Development of AI – ICT for Manufacturing EDIH in Latvia” (turpmāk tekstā – Projekts) īstenošanu, kurā LU ir apņēmusies organizēt uzņēmumu un studentu mentoringa programmu.

2. PUŠU PIENĀKUMI UN TIESĪBAS

2.1. DALĪBNIEKA PIENĀKUMI UN TIESĪBAS:

- 2.1.1. piedalīties Hakatonā atbilstoši tā nolikumam un šiem noteikumiem:
 - 2.1.1.1. aktīvi iesaistīties Hakatona uzdevumu izpildē un nodevumu sagatavošanā (Hakatona nodevumi ir komandas prezentācija par komandas kopīgi piedāvāto risinājumu tematiskai uzdevumu grupai (turpmāk – tematiskais risinājums) un individuāli pielāgots risinājums(-i) konkrēta(-u) uzņēmuma(-u) izaicinājumam (turpmāk – individuāli pielāgotais risinājums);
 - 2.1.1.2. piedalīties Hakatona laikā rīkotajās lekcijās, mentoru nodarbībās un darbnīcās, kurās komandas strādā pie Hakatona uzdevumu risinājumiem;
 - 2.1.1.3. Hakatona noslēgumā kopā ar komandas biedriem publiski prezentēt izstrādāto tematisko risinājumu vērtēšanas komisijai un iesniegt mentoriem izskatīšanai individuāli pielāgoto risinājumu;
 - 2.1.1.4. pēc pieprasījuma sniegt informāciju par savu darbu Hakatona laikā LU Inovāciju un akselerācijas centra projekta vadītājai Gundegai Vizulei (e-pasts: gundega.vizule@lu.lv);
- 2.1.2. DALĪBNIEKAM ir pienākums neizpaust DALĪBNIEKA rīcībā nonākušo konfidenciālo informāciju, ko par tādu ir atzinis, rakstiski norādījis Hakatona uzdevuma devējs vai LU;

2.1.3. DALĪBNIEKAM ir tiesības saņemt no LU kā Hakatona rīkotāja informāciju, kas nepieciešama LĪGUMĀ noteikto pienākumu izpildei.

2.2. LU PIENĀKUMI UN TIESĪBAS:

2.2.1. LĪGUMĀ minētos DALĪBNIEKA personas datus un citu informāciju, kā arī citu DALĪBNIEKA sniegto informāciju, t.sk. šā LĪGUMA 2.1.1.1. punktā minētos Hakatona nodevumus, izmantot tikai Projekta administrēšanas nolūkos;

2.2.2. LU ir tiesības pieprasīt DALĪBNIEKAM informāciju par LĪGUMĀ noteikto pienākumu izpildi;

2.2.3. LU ir pienākums neizpaust tās rīcībā nonākušu konfidencialu informāciju, ko par tādu atzinis, rakstiski norādījis Hakatona uzdevuma devējs un/ vai DALĪBNIEKS. LU ir tiesības sniegt Latvijas Informācijas tehnoloģiju klasterim kā Projekta koordinatoram un ES kā Projekta finansētājam informāciju par Hakatonu un tā laikā veiktajiem uzdevumiem tādā apjomā, kāds nepieciešams Projekta ziņojumu sagatavošanai.

3. PAPILDU NOTEIKUMI

3.1. Jebkura no Pusēm var lauzt šo LĪGUMU, iepriekš par to rakstiski brīdinot otru Pusi.

3.2. Šo LĪGUMU var grozīt, papildināt vai lauzt ar Pušu rakstisku vienošanos, kas kļūst par šī LĪGUMA neatņemamu sastāvdaļu.

3.3. LĪGUMS stājas spēkā ar tā abpusējas parakstīšanas brīdi un ir spēkā līdz Pušu saistību abpusējai izpildei.

3.4. Strīdi un domstarpības, kas Pusēm rodas, pildot LĪGUMĀ noteiktos noteikumus, tiek risināti sarunu ceļā. Ja vienošanās netiek panākta, jautājums tiek risināts Latvijas Republikas normatīvajos aktos paredzētajā kārtībā.

3.5. LĪGUMS ir sagatavots uz 2 (divām) lapām. Puses LĪGUMU paraksta ar drošu elektronisko parakstu, kurš satur laika zīmogu. LĪGUMA parakstīšanas datums ir pēdējā pievienotā droša elektroniskā paraksta un tā laika zīmoga datums. Katrai Pusei ir pieejams abpusēji parakstīts LĪGUMS elektroniskā formātā.

Latvijas Universitātes attīstības
prorektors:

Dalībnieks:

Enno Ence

/vārds, uzvārds/

DOKUMENTS IR PARAKSTĪTS AR DROŠU ELEKTRONISKO PARAKSTU UN SATUR
LAIKA ZĪMOGU

**KOMANDU REZULTĀTU UN
PREZENTĀCIJU VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJI**

Nr. p.k.	Vērtēšanas kritērijs	Neliels kritērija izklāsts	Maksimālais punktu skaits
1.	Atbilstība definētajai problēmai	Vai risinājums precīzi adresē uzņēmuma izvirzīto izaicinājumu un atbilst tā vajadzībām?	5
2.	Risinājuma gatavības pakāpe	Cik tehniski vai konceptuāli attīstīts ir risinājums – vai tas ir tikai idejas līmenī, prototipa stadijā vai jau pielietojams praksē?	5
3.	Ieviešanas potenciāls	Vai risinājumu iespējams īstenot uzņēmuma darbībā? Vai ir definēts ieviešanas plāns, nepieciešamie resursi un iespējamie ieguvumi?	5
4.	Inovācija un pievienotā vērtība	Cik radošs, jauns vai uzlabots ir piedāvātais risinājums? Vai tas sniedz būtisku uzlabojumu salīdzinājumā ar esošajiem procesiem?	5
5.	Prezentācijas kvalitāte un komunikācija	Vai komanda skaidri un pārliecinoši prezentēja risinājumu, tā būtību, ieguvumus un īstenošanas ceļu?	5
PUNKTI KOPĀ			25