

# **EUvsVirus Hackathon, a Bizottság innovációs versenyének értékelése a színpad mögöl**

A koronavírus járvány az élet minden területén változásokat hozott- nem történt ez másképp a kutatás és innováció területén sem. Európában felébredt az innovációs lelkiismeret, a tudományt már nem az elit kiváltságos játékként értelmezik az unió polgárai, sokkal inkább a túlélés eszközét látják benne. A kutatási finanszírozási kedv a tudomány jelentőségének elismerésével egyenes arányban nőtt, így a Bizottság több intézkedést is tett, illetve tesz, többek között az [ERAvsCorona](#) cselekvési tervével, amely a pandémia káros hatásainak csökkentése mellett az uniós polgároknak rejlő innovációs potenciál kibontakoztatását is ösztönzi. [Korábban írtunk a cselekvési terv tíz prioritásáról](#), jelen cikk a mai napon, Mariya Gabriel, az Európai Bizottság innovációért, kutatásért, kultúráért, oktatásért és ifjúságért felelős biztosa által online eredményhirdetés formájában lezárult páneurópai hackathon értékelésére, illetve az április 24-26 között szervezett, résztvevői számában világrekordot döntött ötletversenyt bemutatására törekszik egy résztvevő szemszögéből.

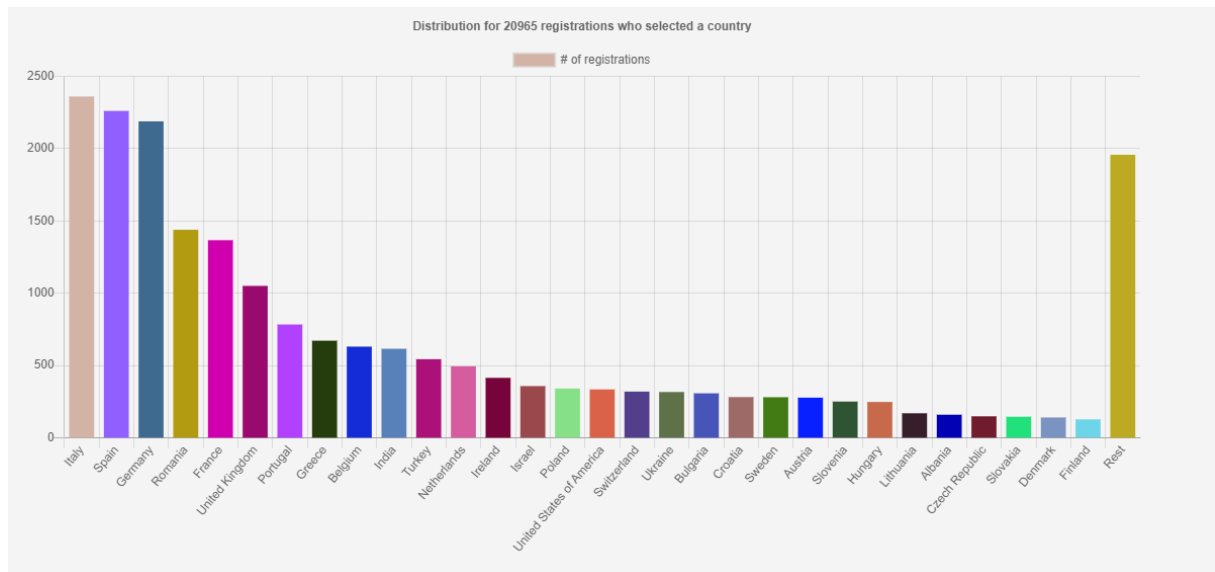
## **Miről szól a verseny?**

Az EUvsVirus Hackathon a start-up világból jól ismert rövid lefolyású verseny, amely a koronavírus járványra igyekszik gazdasági és társadalmi témákban választ adni, egy informatikai megoldásokon alapuló termék felépítésére készíti a versenyzőket, az ötlettől kezdve akár a működő prototípusig. A rövid határidő – 2020. április 24-26 - miatt, a verseny intenzív munka- és időráfordítást igényelt, a versenyzőknek kerülniük kellett a projektjük túlbonyolítását, az ötlet megvalósításán túl pedig időt kellett szánni a probléma feltérképezésére, a piacelemzésre, a pénzügyi és stratégiai tervezésre, a projekt társadalmi hasznosságának bemutatására, valamint a pályaműre, a két perces pitch videóra. A pitch-ben a projekten dolgozó csapatok bemutatják a problémát, a megoldási javaslatot, a terméket, hogy milyen eredményeket értek el a verseny alatt, valamint a projekt jövőbeni hasznosságát és megvalósításának tervét.

Az ötletverseny híre a [weboldalán](#) és közösségi média felületeken, az ERAvsCorona cselekvési terv 2020. április 7-én történő elfogadása után kezdett el terjedni. A Bizottság hackathonját számos országban megelőzték nemzeti ötletversenyek a pandémia hatásainak mérséklésére, [Magyarországon április 3-5 között](#) volt, de [Olaszországban például március 27-29 között](#) rendezték meg. A tagállami versenyekre regisztrált projektek az bizottsági versenyben is megmérettethettek, sőt, egy új platformot teremtett a csapatok nemzetközi bővítésére illetve összekapcsolására.

## **Résztvevők és technikai háttér**

Az uniós hackathon regisztrációja rendkívül gyors és egyszerű volt, egyénileg, vagy csapatban, de akár támogató szervezetként és mentorként is nyitva állt a részvételi lehetőség. A regisztrációt – noha előzetesen mást kommunikáltak, a verseny nyitó napja után sem zárták le, így aki kedved kapott a versenyhétvégén a csatlakozásra, megtehetette a weboldalon keresztül.



I. ábra Részvevői szám országokénti elosztásban. Forrás: <https://euvsvirus.org/statistics/>

A megnyitó után a [slack](#) felületén, a szervezők által létrehozott chat szobákban különböző témák, projektek, nemzetiségek szerint lehetett megtalálni azokat a csapattársakat és mentorokat, akik hozzájárulhattak a projekt sikeréhez. A diskurzusok olvasata rávilágított arra, hogy legtöbb esetben, nem meglepő módon informatikusra, illetve programozói ismeretekkel rendelkező személyekre volt a legnagyobb kereslet. Amint mindenki megtalálta a csapatát, elkezdődhetek a megbeszélések, általában teams, illetve zoom alkalmazások használatával. A regisztrációkor megadott érdeklődési terület szerint a slack felhasználó fiókban a résztvevők folyamatos értesítéseket kaptak a bizottság által támogatásul létrehozott online tréningeken, ahol az adott szakpolitikáról egyeztettek neves professzorok és szakértők. Minderre nyíltan bárki becsatlakozhatott, azonban technikai problémák számos alkalommal felmerültek. Legtöbb esetben nem volt megfelelő a rendszer arra, hogy a nagy számú résztvevőt kezelni tudja, de több rendszer összeomlás és a személyes digitális ismeretek hiánya is kirajzolódott. Attól eltekintve, hogy a kezdeményezés rávilágított az uniós szinten megmutatkozó digitális kompetenciák fejletlenségére, mindenképp előremutató volt.

A hétvége során online videókon és a slack alkalmazásán keresztül a szervezők igyekeztek minél több adattal ellátni a résztvevőket azonban a folyamatos kommunikáció kicsit visszásnak mutatkozott, mert vagy túl általános jellegű volt a tréningek mondanivalója, vagy az uniós rendezvényeken megmutatkozó hurrá optimizmus üzenete volt jelen, ami a lényegi információktól helyenként elvonta a figyelmet és a felhasználó elveszhetett a folyamatos és gyors híráramban. A fiatalok bevonására és az esemény kommunikálására egy egyszerű, de nagyszerű online marketing eszközzel is élt a Bizottság, kifejezetten az innovációs versenyre tervezett instagram és facebook kereteket [tettek közzé](#), amiben a résztvevők feltölthették saját fotójukat otthoni öltözetben #hackinajs felirattal, így terjesztve a verseny hírért személyes közösségi média felületeiken.

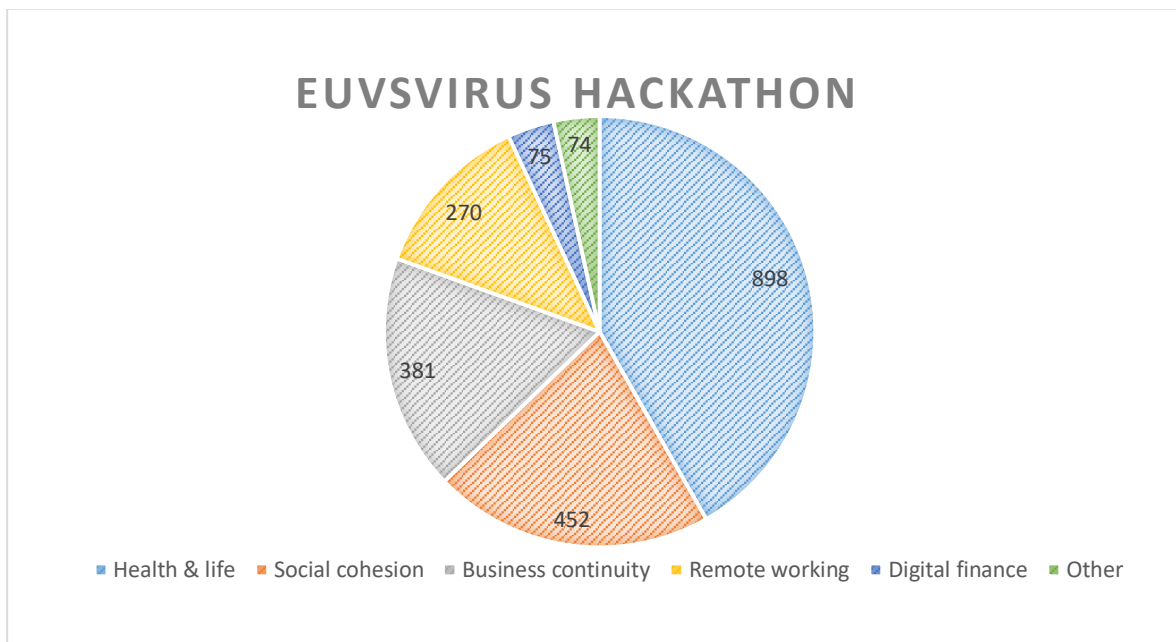
A csapatoknak 2020. április 27. 09.00-ig kellett a [devpost](#) rendszerében kitölteni a pályázati űrlapot és feltölteni a két perces bemutatkozó videót. A szakmai zsűri a jelentkezési határidőt követő három napban elemezte a 2150 beérkezett projektet. Úgy tűnt, hogy a szervezők sem számítottak ilyen nagy arányú érdeklődésre, ugyanis a pályázati határidő másnapján üzenetben kérték azokat a résztvevőket, akik nem érintettek egyik projektben sem, hogy csatlakozzanak

az értékelők táborához. A verseny feltételeinek kommunikálásában pozitív volt, hogy már az elejétől nyilvánosan elérhetőek voltak az értékelési szempontok, és támpontot adott a pályázati felület is a tekintetben, hogy milyen kérdésekre keresik a választ.

### Értékelés- magyar sikerek

A zsűri a pályázatok társadalmi hatását (40%), a technikai összetettségét és újító jellegét (20%), az elkészített prototípust (20%) és az üzleti terv hatékonyságát (20%) vizsgálta. A hat projektkategórián belül 37 [kihívást](#) különböztettek meg, valamennyiben egy nyertes és további két helyezést javasoltak a második körös eljárásra, így összesen 117 projektet emeltek ki a beadott 2150 pályázatból. A második kör lefolytatása után április 30-án délelőtt online videóban eredményt hirdetett a Mariya Gabriel uniós biztos mind a hat kategóriában.

A kategória [győztesek](#) között nagy sikert arattak a magyarok, hiszen az egészség és élet, valamint az üzleti kategóriákban is magyarországi csapat került ki győztesként. Előbbi a [„Team Discover”](#), utóbbi a [„Linistry a biztonságos kereskedelemért”](#) elnevezésű projektekkel. Az üzleti kategória nyertes csapata egy olyan technológiát dolgozott ki, amely korlátozhatja a kiskereskedelmi helyiségekben lévő ügyfelek számát, miközben ellenőrzi a várakozók sorait és olyan alternatívákat javasol, amelyek csökkenthetik a személyes látogatások számát is. Az egészség és élet kategória győztes csapata pedig egy olyan skálázható betegmegfigyelő rendszert dolgozott ki, amely minimalizálja az ápolónők és a betegek közötti fizikai kapcsolatot. Az alkalmi látogatások helyett az eszköz valós időben méri a létfontosságú paramétereket, és feltölti az egyes betegek adatait egy központi szerverre. A műszerfal segítségével az orvosok és ápolók több beteget felügyelhetnek egyszerre, míg az automatikus riasztási funkcióik lehetővé teszik a súlyosbodó esetek azonnali diagnosztizálását, így a gyorsabb reakcióidőt. A magyar csapatok mellett egy litván nemzetiségi összetételű nyertes projektet találunk, a másik három kategórianyertes vegyes csapattal ért célba.



2. ábra Beadott projektek tématerületek szerint EUVsVirus Hackathon 2020. Forrás: EUVsVirus instagram

A 20 900 résztvevőt számláló verseny a Bizottság által felajánlott 83 000 eurós pénznereménnyel járt, amelyet az ötletek megvalósítására fordíthatnak a pályázók. A kategória nyerteseken kívül a kihívás győztes pályázatok között a versenyre regisztrált [partnerszervezetek](#) szakértőket biztosítottak, illetve összesen 100 000 eurót ajánlottak fel a projektek támogatására. A partnerszervezetek listáján a legnagyobb cégek mellett KKV-kat, civil szervezeteket, állami intézményeket, sajtóorgánumokat, kutatóintézetek és egyetemeket is találunk. Magyarországról például az Innovációs és Technológiai Minisztérium, valamint a Doktoranduszok Országos Szövetsége is megjelent a támogatók között.

### **Hogyan tovább?**

A következő két hétben szervezők összegyűjtik a nyertes csapatok finanszírozási és erőforrásigényét ötleteik kidolgozása és méretezése érdekében, valamint a partnerszervezetek felajánlásait. Május 22-25-ig Matchathon rendezvényt szerveznek, amelyben anyagi és szakértői forrás allokálásra kerül sor az igényeknek megfelelően. A nyertes projektek résztvevőit felkérjük, hogy csatlakozzanak egy május végén elinduló EIC COVID platformhoz, hogy megkönnyítsék a kapcsolatteremtést a végfelhasználókkal, például a kórházakkal, és hozzáférést biztosítsanak a befektetőkhez, az alapítványokhoz és egyéb finanszírozási lehetőségekhez az EU egész területén.

Így zárult az első uniós COVID-19 hackathon ami kijelenthető, hogy dicsőséget hozott Magyarországnak, hiszen a résztvevői számhoz viszonyított magyar jelentkezők számából a hat projektkategóriából két kategórianyertes magyar csapat előtt fejet hajthatunk. Egy kérdés merülhet csak fel, ami természetesen a győztes projektek elismeréséből semmit nem von el, hogy a remek magyar kezdeményezések miatt nem használták ki az uniós hackathon adta lehetőségeket, hogy összekapcsolódjanak más tagállamok fejlesztőivel, ezáltal nemzetköziesítve és tovább fejlesztve projektjüket, talán sejtet valamit a nemzetben rejlő tudástőke és exkluzív önállóság sajátosságából.