



Regulamin Hackathon GeoAI 2024

1. Podstawowe informacje:

- 1.1. Wydarzenie jest organizowane w ramach Zadania zleconego przez Ministra Nauki pn. *Międzyuczelniana współpraca badawcza w obszarze geodezji i kartografii – platforma współpracy badawczej „GeoIntegracja”*, finansowanego ze środków Ministra Nauki.
- 1.2. Organizatorami wydarzenia są: Politechnika Warszawska, Wydział Geodezji i Kartografii oraz Wojskowa Akademia Techniczna, Wydział Inżynierii Lądowej i Geodezji.
- 1.3. Wydarzenie ma charakter konkursu dla doktorantów i polega na realizacji zadania w międzyuczelnianym i międzyspecjalnościowym zespole.
- 1.4. Celem wydarzenia jest integracja naukowa doktorantów realizujących badania w obszarze geodezji i kartografii, dzięki czemu zwiększone zostaną ich kompetencje w zakresie współpracy międzyspecjalnościowej i międzyuczelnianej poprzez wspólne opracowanie innowacyjnych rozwiązań rzeczywistych problemów z wykorzystaniem technologii sztucznej inteligencji, realizowane w formie hackathonu.
- 1.5. Równoległe do hackathonu odbywać się będą warsztaty, spotkania i panele dyskusyjne grona pracowników samodzielnych z różnych ośrodków akademickich, mające na celu zdefiniowanie ram szerszej współpracy międzyuczelnianej (np. wypracowanie propozycji programów wymiany / wspólnych staży naukowych / doktoratów) oraz zwiększenie kompetencji promotorów (warsztaty z kompetencji miękkich).
- 1.6. Szczegółowy program zawiera Załącznik nr 1 do Regulaminu.
- 1.7. Miejsce organizacji wydarzenia: Politechnika Warszawska (Gmach Rektorska 4 oraz Centrum Analiz Geoprzestrzennych i Obliczeń Satelitarnych w Józefostawiu) oraz Wojskowa Akademia Techniczna.
- 1.8. W ramach wydarzenia organizatorzy zapewniają uczestnikom hackathonu noclegi oraz wyżywienie. Koszty dojazdu do Warszawy ponoszą uczestnicy.

2. Rejestracja i rekrutacja uczestników:

- 2.1. Nabór zgłoszeń do udziału w hackathonie odbywa się drogą elektroniczną za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego.
- 2.2. Nabór zgłoszeń jest prowadzony w terminie **od 23 października do 5 listopada 2024 r.** Lista uczestników zostanie ogłoszona **do 8 listopada 2024 r.**
- 2.3. Wszelkie informacje o wynikach rekrutacji będą przekazywane na adres e-mail wskazany w formularzu zgłoszeniowym.
- 2.4. Wydarzenie jest skierowane do doktorantów jednostek uczelnianych, na których kierunku Geodezja i Kartografia jest objęty programem kształcenia.
- 2.5. Maksymalna liczba uczestników wynosi: 30 doktorantów i 15 promotorów.
- 2.6. W procesie rekrutacji priorytetowo będą przyjmowani doktoranci szkół doktorskich, których promotor wyrazi wolę wzięcia udziału w wydarzeniu.
- 2.7. Pierwszeństwo w rekrutacji przysługuje doktorantom szkół doktorskich, w drugiej kolejności rekrutowani będą doktoranci tzw. 'starego trybu' studiów doktoranckich oraz asystenci zatrudnieni na uczelniach realizujący badania w ramach rozprawy doktorskiej.
- 2.8. W procesie rekrutacji będzie uwzględniona również różnorodność specjalności i uczelni.





3. Informacje o konkursie:

- 3.1. Tematyka planowanego hackathonu obejmować będzie wykorzystanie metod sztucznej inteligencji w szeroko rozumianej geodezji i kartografii. W zakres tematyczny wpisuje się wykorzystywanie: danych geoprzestrzennych, obserwacji geodezyjnych, metod teledetekcyjnych, wizualizacji kartograficznych, modelowania, narzędzi automatyzacji, analiz przestrzennych, geoinformatyki i pokrewnych metod oraz technologii.
- 3.2. Każdy z zespołów wybierze wyzwanie, dla którego chciałby opracować rozwiązanie (aplikację/kod/demo/pilotaż).
- 3.3. Skład zespołów będzie wyłoniony w drodze losowania w pierwszym dniu hackathonu (5 zespołów 6-osobowych).
- 3.4. Zespoły składać się będą z 6 osób z różnych specjalności oraz z różnych ośrodków akademickich (przynajmniej 3 różne specjalności muszą być reprezentowane w każdym z zespołów, np. fotogrametria, geodezja górnicza, geodezja wyższa). W czasie trwania hackathonu możliwe będzie podzielenie się wiedzą oraz zapleczem badawczym z innymi uczestnikami, co pozwoli na wymianę doświadczeń.
- 3.5. Dla uczestników hackathonu przewidziany jest dostęp do infrastruktury obliczeniowej CENAGIS.
- 3.6. Zespoły będą miały możliwość konsultowania swoich rozwiązań podczas drugiego dnia hackathonu.
- 3.7. W ostatnim dniu hackathonu każdy zespół będzie prezentował swoje rozwiązanie w formie maksymalnie 15-minutowej prezentacji dzieląc się efektem swojej pracy z innymi uczestnikami.
- 3.8. Spośród zespołów wyłonione zostanie najciekawsze rozwiązanie.
- 3.9. Wybór zwycięzców będzie zadaniem promotorów biorących udział w wydarzeniu.
- 3.10. Kryteria oceny zaprojektowanych rozwiązań obejmują:
 - innowacyjność pomysłu,
 - przydatność rozwiązania w badaniach naukowych i/lub gospodarce,
 - gotowość produktu w postaci działającego prototypu aplikacji.

