

Zgłoś Zespół do miejskiego hackathonu- PRINT HACK

Gmina Miasto Rzeszów we współpracy z Katedrą Konstrukcji Maszyn Politechniki Rzeszowskiej zaprasza do udziału w miejskim hackathonie pn. PRINT HACK.

Wyzwanie: opracowanie platformy integratora druku 3D

Link do rejestracji <https://forms.office.com/r/yrwArusfgv>

ETAP I:

Termin: 29 – 30 października br. w godzinach:

- 29 października (sobota) o godz. 9:00 START pracy nad koncepcją platformy (Zespoły pracują w przestrzeni Urban Lab do godz. 22:00)
- 30 października (niedziela) o godz. 10:00 START z prezentacjami koncepcji (a od godz. 8:30 zapraszamy na wspólne śniadanie do Urban Lab)

ETAP II:

- Do 30 listopada - praca ze zwycięskim Zespołem nad wdrożeniem koncepcji platformy integratora druku 3D w przestrzeni miasta. Prezentacja testowej wersji platformy odbędzie się podczas finałowej Gali Rzeszowskiego Startup MIX.

Miejsce hackathonu:

CENTRUM INNOWACJI MIEJSKICH - URBAN LAB

ul. 3 Maja 13, 35-030 Rzeszów

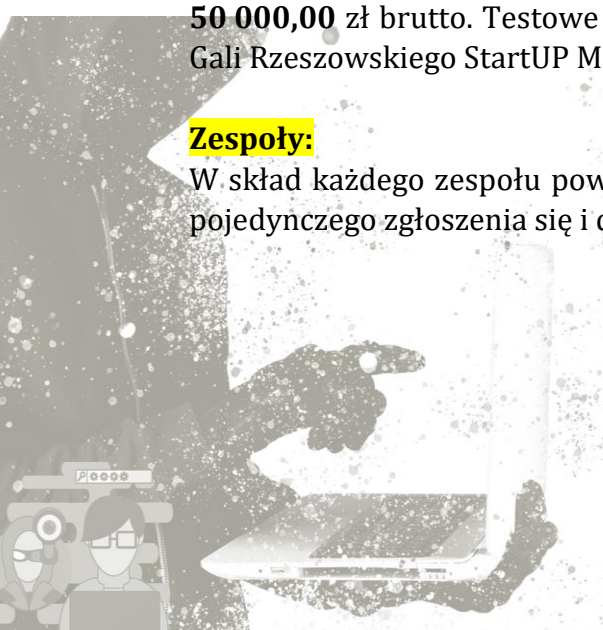
Tel.: (+48) 17 748 40 75

E-mail: urbanlab@erzeszow.pl

Nagroda: wdrożenie testowe koncepcji wypracowanej przez Zwycięski Zespół w przestrzeni Miasta jak również po II etapie Zespół otrzyma nagrodę w wysokości **50 000,00 zł brutto**. Testowe rozwiązanie zostanie zaprezentowane podczas Finałowej Gali Rzeszowskiego StartUP MIX- 8 grudnia br.

Zespoły:

W skład każdego zespołu powinno wchodzić maksymalnie 3 osoby (istnieje możliwość pojedynczego zgłoszenia się i dołączenia do innego Zespołu).



Eksperci:

Zaproponowane i zaprezentowane podczas miejskiego hackathonu rozwiązania oceniać będzie Jury w składzie:

- Prof. dr hab. Grzegorz Budzik, Kierownik Jednostki w Katedrze Konstrukcji Maszyn Politechniki Rzeszowskiej (Przewodniczący),
- Dr inż. Andrzej Paszkiewicz, profesor uczelni w grupie pracowników badawczo-dydaktycznych, zakład Systemów Złożonych Politechniki Rzeszowskiej,
- Tomasz Kamiński, Wiceprzewodniczący Rady Miasta Rzeszowa,
- Sławomir Sołtys, B&M OPTIK Sp. z o.o.,
- Mateusz Majewski, Prosolutions,
- Zbigniew Bury, Dyrektor Wydziału Edukacji Urzędu Miasta Rzeszowa,
- Sławomir Świder, Zastępca Dyrektora Biura Obsługi Informatycznej i Telekomunikacyjnej Urzędu Miasta Rzeszowa,
- Tomasz Skoczylas, Dyrektor Centrum Innowacji Miejskich- Urban Lab,
- Katarzyna Dybaś, Kierownik Referatu Marki Miasta Urzędu Miasta Rzeszowa.

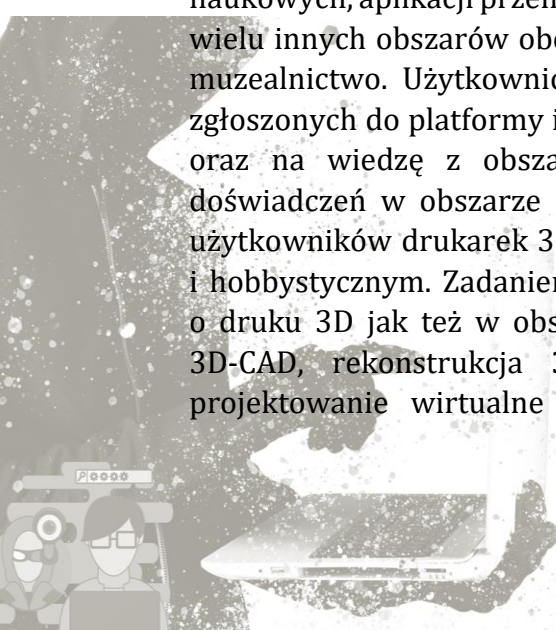
Ocena koncepcji:

Członkowie Jury konkretne rozwiązania punktować będą pod kątem poprawności podejścia do tematu hackathonu, potencjału rozwojowego danego pomysłu, jego użyteczności oraz formuły i sposobu prezentacji. Dla zwycięskiej drużyny przewidziana jest **nagroda główna w wysokości 50 000,00 złotych brutto.**

Założenia:

Opracowanie platformy integratora druku 3D- takie zadanie wyznaczili dla uczestników miejskiego hackathonu organizatorzy, czyli **Gmina Miasto Rzeszów we współpracy z Katedrą Konstrukcji Maszyn Politechniki Rzeszowskiej.**

Koncepcja Integratora Druku 3D (ID3D) zakłada zaprezentowanie informacji, aktualnych trendów i zastosowań systemów druku 3D dotyczących procesów edukacyjnych, badań naukowych, aplikacji przemysłowych, wytwarzania modeli w warunkach domowych oraz wielu innych obszarów obejmujących m.in. medycynę, reklamę, sztukę, wzornictwo czy muzealnictwo. Użytkownicy będą mogli zapoznać się z aktualną liczbą drukarek 3D zgłoszonych do platformy integrującej, potencjalnym zapotrzebowaniem na wydruki 3D oraz na wiedzę z obszaru technologii przyrostowych. Możliwa będzie wymiana doświadczeń w obszarze druku 3D jako forum dyskusyjne dedykowane dla różnych użytkowników drukarek 3D m.in. w zakresie edukacyjnym, naukowym, przemysłowym i hobbystycznym. Zadaniem integratora będzie utworzenie platformy wiedzy zarówno o druku 3D jak też w obszarach ściśle powiązanych do których należą modelowanie 3D-CAD, rekonstrukcja 3D, skanowanie 3D, obróbka programowa danych, projektowanie wirtualne i rzeczywistość wirtualna. Integrator będzie umożliwiał



tworzenie wirtualnej galerii projektów i wydruków 3D w obszarach technicznych i artystycznych.

Wprowadzanie danych do integratora będzie się opierało na dobrowolnym wypełnieniu formularza obejmującego dane techniczne systemów druku 3D, obszary działalności i zastosowań, dane kontaktowe z uwzględnieniem prawnych aspektów przetwarzania danych podmiotowych i osobowych.

Dodatkowo ID3D powinien posiadać panel administracyjny, który pozwoli uzupełniać bieżące dane, a administrator systemu będzie je zatwierdzać. Dane po akceptacji automatycznie będą aktualizowane na portalu.

Dodatkowe wymagania dla ID3D to: formularz zgody na administrowanie danych oraz dostępność dla osób niepełnosprawnych.

Platforma powinna obejmować m.in. obszary:

1. Edukacja – informacje dotyczące szkół, które posiadają systemy druku 3D oraz niezbędną wiedzę oraz narzędzia do ich stosowania; informacje dotyczące wykorzystania drukarek 3D w procesach edukacyjnych; wskazanie możliwości wykorzystania druku 3D w aspektach życia codziennego – od pomysłu do realizacji.
2. Badania Naukowe – stan aktualnie prowadzonych badań naukowych z zakresu druku 3D oraz w obszarach ściśle powiązanych z modelowaniem 3D – CAD, inżynierią odwrotną, skanowaniem 3D, obróbką danych, inżynierią produkcji, itp.; możliwość wykorzystania wiedzy na podstawie otrzymanych wyników; pomoc zarówno z zakresu wiedzy i doświadczenia jak również wykorzystania zaplecza sprzętowego innej instytucji.
3. Przemysł – integracja przemysł – nauka – edukacja; wymiana doświadczeń; wsparcie merytoryczne (wymiana doświadczeń między różnymi grupami interesariuszy – często podczas poszukiwania rozwiązania); świadczenie usług z zakresu druku 3D jak również innych obszarów ściśle powiązanych.
4. Hobby – dzielenie się swoimi zainteresowaniami z zakresu druku 3D, nowymi rozwiązaniami, dodawanie i pobieranie modeli (prac) przez użytkowników, dzielenie się doświadczeniami, pomoc w rozwiązywaniu problemów zaplecza domowego druku 3D i związanych z nim elementów, udostępnianie informacji i nowinek dotyczących druku 3D.
5. Sztuka – wskazanie możliwości wykorzystania druku 3D w sposób kreatywny w sztukach wizualnych, wzornictwie przemysłowym oraz w szerzeniu druku 3D w praktykach artystycznych; wykorzystanie inżynierii rekonstrukcyjnej 3D oraz druku 3D w celach odbudowy np. zniszczonych dzieł sztuki.
6. Medycyna – informacje dotyczące wykorzystania druku 3D w aspektach medycznych; wskazanie możliwości aplikacji druku 3D w medycynie; pomoc w wykonaniu lub zaprojektowaniu struktur anatomicznych.
7. Galeria projektów i wydruków 3D.
8. Inne aplikacje – pozostałe aspekty i możliwości wykorzystania druku 3D; konferencje, targi, konkursy tematyczne itp..

