

PARAIŠKOS TEIKIMO IR DALYVAVIMO UX CHALLENGE INICIATYVOJE APRAŠAS SPRENDĖJAMS

ĮVADAS

„UX Challenge“ – Trento inovacijų centro (it. Hub Inovazione Trentino – HIT) kartu su partneriais sukurta iniciatyva įmonėms ir studentams bei jauniems profesionalams sužinoti ir išmokti taikyti stipriausių pasaulio įmonių, tokių kaip Google, dizaino mąstymo principus sprendžiant jau sukurtų, kurių ar dar tik planuojamų kurti IRT produktų vartotojų patyrimų iššūkius (angl. user experience challenge – UX Challenge).

Pagrindinis iniciatyvos tikslas – paskatinti įmones atkreipti dėmesį į vartotojo patyrimo gerinimo naudą, kuriant aukštųjų inovacijų produktus ir paslaugas. Be to, šia iniciatyva siekiama skatinti studentų ir jaunųjų mokslininkų profesinį augimą.

„UX Challenge“ padeda įmonėms tobulinti produktų naudojimą, vartotojo patirtį, taip didinant produktų ir paslaugų vertę šiuos dar tik kuriant ar jau sukūrus. Galutiniai naudotojai dalyvauja produkto kūrimo, testavimo procese. Taip jiems kilusios problemos, jų poreikiai bei galimybės išaiškinami laiku.

„UX Challenge“ projekte daugiausiai dalyvaus produkto dizainą, į naudotoją orientuotą dizainą, sąsajos dizainą, produkto inovaciją, marketingą ir grafikos dizainą studijuojantys studentai ir jaunieji šių sričių profesionalai (toliau – sprendėjai). Dirbdami atitinkamų specialistų (mentorių) vadovaujamomis grupėmis, testuodami dalyvaujančių įmonių produktus ir paslaugas, jaunieji specialistai sieks gerinti jų kokybę. Be to, „UX Challenge“ dalyvaus ir Lietuvos inovacijų centro (LIC) kartu su Code Academy atrinkti galutiniai vartotojai (toliau – testuotojai), kurie bandys produktus ir teiks savo pasiūlymus.

„UX Challenge 2020“ yra finansuojamas „H2020“ Europos projekto „200SMEchallenge“ (www.200SMEchallenge.eu) lėšomis. Šio projekto tikslas – pasitelkiant Europos inovacijų agentūras plėsti inovacijų iššūkius taip remiant inovacijų plėtrą mažose ir vidutinio dydžio įmonėse. Projektu siekiama įtvirtinti „UX Challenge“ kaip į naudotoją orientuoto dizaino naudojimo skatinimo priemonę mažose ir vidutinėse įmonėse. Todėl projekto metu bus atliekamas plataus masto atsitiktinių imčių tyrimas (angl. Randomized control trial – RCT), kuriame dalyvaus bent 200 mažų ir vidutinių įmonių. Iš jų į kontrolinę grupę bus atrinktos 56 įmonės pagal atsitiktinę atranką aprašantį tyrimo planą, kurį vykdo vienas iš projekto partnerių – Fondazione Bruno Kessler (IT). Projekto partneriai „UX Challenge“ vienodu formatu rengs 7 šalyse: Trente (Italija), Kastelione (Ispanija), Karlsruhe (Vokietija), Kopenhagoje (Danija), Taline (Estija), Vilniuje (Lietuva) ir Oulu (Suomija). Kiekvieno partnerio atstovai išrinks 8 vietines įmones, kurios galės dalyvauti „UX Challenge“.

Lietuvoje „UX Challenge“ vyks „2021 m. vasario 18 d. (ketvirtadienis), ir vasario 19d. (penktadienis). Konkretus renginio formatas ir vieta gali keistis priklausomai nuo epidemiologinės situacijos ir su tuo susijusių ribojimų bei draudimų šalyje

1. STRAIPSNIS – APRAŠO OBJEKTAS

Siekama atrinkti iki 40 bakalauro, magistro ar daktaro laipsnį ar profesinę kvalifikaciją siekiančių įgyti studentų ar jaunųjų profesionalų, kurie dalyvautų „UX Challenge“ iniciatyvoje. Prižiūrimi mentorių sprendėjai turės įvertinti ir pagerinti 8 atrinktų įmonių skaitmeninių produktų (toliau – produktai) vartotojų patyrimą (toliau – veiklos)

- *Produktai*: skaitmeniniai produktai ar paslaugos, kurių vertę kuria žmogaus ir technologijų sąsaja, pavyzdžiui: mobiliosios programėlės (išmaniuosiuose telefonuose ar planšetėse), internetinės programos, internetinės svetainės, programėlės ir darbatalio programinė įranga. Įmonės gali pristatyti įvairaus brandumo lygio Produktus: jau esančius rinkoje produktus, produktų prototipo versijas, produktų koncepcijas ar idėjas.
- *Veiklos*: produktų dizaino gerinimas bus atliekamas dvi dienas, bus analizuojamos galimai kylančios skaitmeninės sąsajos problemos, siūlomi dizaino sprendimai, kuriami naujų sąsajų eskizai, nauji prototipai, taip pat bus atliekami produkto vartotojų testai. Daugiau informacijos apie šių Veiklų naudą sužinoti galite užsukę į <https://www.gv.com/sprint/>.

2. STRAIPSNIS – IŠŠŪKIO VYKDYMO METODIKA

Numatoma, kad ~ 8 (aštuonios) sprendėjų grupės, sudarytos iš keturių-penkių sprendėjų (toliau – „Komanda“), dirbs išvien, kad patikrintų ir pagerintų aštuonių produktų naudotojo patirtį. Kiekvienu produktu užsiims atskira, savarankiškai dirbanti, mentorių padedama Komanda. Mentorai padės įvykdyti reikiamas veiklas ir parengti trumpą galutinę ataskaitą (Powerpoint formatu). Ataskaitoje bus pateikiami pasiūlymai ir sprendimai, kuriais bus galima pagerinti atitinkamo produkto naudotojo patirtį (toliau – „Rezultatai“). Bendradarbiaudami su iniciatyvos partneriais, Lietuvos inovacijų centras kartu su Code Academy atrinks sprendėjus, sukurs ir paruos komandas.

Iššūkio tvarkaraštis:

- 2021 m. Vasario 11 d., ketvirtadienis. Preliminari dienotvarkė: Dizaino sprinto ir „UX Challenge“ popietės pratybos sprendėjams ir mentoriams (įmonių atstovai nedalyvauja); trumpos atrinktų įmonių ir produktų prezentacijos; komandų kūrimas.
- 2021 m. Vasario 18 d., ketvirtadienis. Pirmoji veiklų diena: atrinktų įmonių techninio skyriaus specialistai iš pačio ryto sprendėjams tiesiogiai pristato savo produktą ir iššūkį. Sprendėjai imasi darbo. Dalyvaujančių įmonių atstovai privalo būti pasiekiami telefonu, kad galėtų atsakyti į bet kurį kilusį klausimą ar pasidalinti reikalinga informacija.
- 2021 m. Vasario 19 d., penktadienis. Antroji veiklų diena: Sprendėjai dirba iki paskelbiant rezultatus. Dalyvaujančių įmonių atstovai privalo būti pasiekiami telefonu, kad galėtų atsakyti į bet kurį kilusį klausimą ar pasidalinti reikalinga informacija. 14:30 kiekviena sprendėjų grupė privačioje sesijoje pristato rezultatus įmonėms, įmonės atstovai turi būti pristatymo vietoje. 15:30 komandos



susirinkusiai publikai trumpai pristato taikytus veiklų metodus ir kitas įmonių pasidalinti leistas detales.

3. STRAIPSNIS – IŠŠŪKIO VYKDYMO METODIKA

Pasibaigus privačioms sesijoms, Lietuvos inovacijų centro atrinktų įmonių atstovai ir mentorai pateiks komandų pasiektų rezultatų vertinimą.

Įmonių atstovai vertins jų Produktus tyrusias Komandas remdamiesi šiais kriterijais:

- 1. Kriterijus: galima rezultatų įtaka verslui (1 – 5 taškai);
- 2. kriterijus: rezultatų pasiekiamumas (1 – 5 taškai);

Mentoriai taip pat pateiks komandų darbo vertinimą, remdamiesi šiais kriterijais:

- 3. kriterijus: gebėjimas vykdyti veiklas taip, kad augtų pelnas (1 – 5 taškai);
- 4. kriterijus: komandinio darbo efektyvumas (1 –5 taškai).

Galiausiai, mentorai, kaip veiklų specialistai, pateiks savo rezultatų vertinimą remdamiesi šiais kriterijais:

- 5. kriterijus: pasiektų rezultatų naujumas (1 – 10 taškų);
- 6. kriterijus: pasiektų rezultatų išbaigtumas (1 – 10 taškų).

Pasibaigus šioms prezentacijoms, Lietuvos inovacijų centras susumuos įmonių atstovų ir mentorių pateiktus taškus ir dar tą pačią dieną paskelbs daugiausiai taškų surinkusią sprendėjų Komandą. Jei dvi komandos surinks vienodai taškų, apdovanojimą gaus komanda, gavusi daugiau taškų už pirmą kriterijų.

Daugiausiai taškų surinkusios sprendėjų Komandos nariai gaus po 1000 eurų vertės CodeAcademy Front-end programavimo kursų.

4. STRAIPSNIS – DALYVAVIMO PARAIŠKA IR METODAI

Norėdami dalyvauti iššūkyje studentai iki **2021 m. sausio 31 d. 23.59 val** turi užpildyti paraiškos formą, kurią galima rasti <https://lic.lt/ux-challenge/sprendejams/>. Neteisingai užpildytos ar nurodytam terminui pasibaigus gautos paraiškos formos atrankoje nedalyvaus.

5. STRAIPSNIS – PARAIŠKOS FORMŲ ATRANKOS METODIKA

Tapti „UX Challenge“ sprendėju galite jei:



1. studijuojate ar neseniai baigėte bakalauro, magistro, doktorantūros studijas ir / arba profesinės kvalifikacijos mokslus dizaino, IT, psichologijos ir panašiose srityse;
2. jus domina UX dizaino problemos ir turite žinių ar patirties, kaip spręsti šias problemas;
3. sutinkate dvi dienas ieškoti ir kartu su jums paskirta Komanda kurti sprendimą įmonės UX iššūkiui.

Lietuvos inovacijų centras pakvies studentus tapti iššūkių sprendėjais įvertinęs šiuos kriterijus:

1. Studentas lankė su Veiklomis susijusius kursus ir išlaikė jų egzaminus (1 – 5 taškai);
2. studentas (nors ir iš dalies) minėtas veiklas tyrė, aprašė ar analizavo studijuodamas (rašė kursinius, projektinius, mokslinius darbus), dalyvavo praktiktiniuose užsiėmimuose, įgijo patirties už studijų ribų (dalyvaudamas hakatonuose ir t.t.) ar dirbdamas susijusį darbą (1 – 5 taškai);
3. studentas dalyvavo kitose grupinėse veiklose (anksčiau neminėtose) ar savanoriavo (1 – 5 taškai);
4. studentas gali įrodyti savo stiprią motyvaciją (1 – 5 taškai).

Tinkamais laikomai bent 13 taškų surinkę kandidatai. Suskaičiavus taškus, Komisija atrinks iki 40 tinkamų, daugiausiai taškų surinkusių kandidatų, o jei keli studentai surinks vienodą taškų skaičių, dalyvauti iššūkyje kviečiamas paraišką anksčiau pateikęs studentas.

Kandidatai bus informuoti apie atrankos rezultatus el.paštu iki **2021 m. vasario 5 d.**

Gavę šią informaciją, kandidatai per tris kalendorines dienas privalės patvirtinti savo dalyvavimą el. paštu uxchallenge@lic.lt. Jei savo dalyvavimo studentas nepatvirtina, Lietuvos inovacijų centras pasiūlys dalyvauti sąrašė žemiau esantiems studentams. Atrankai pasibaigus, atrinktų kandidatų sąrašas bus paskelbtas internetinėje svetainėje <https://lic.lt/ux-challenge/sprendejam/>.

6. STRAIPSNIS – KONFIDENCIALUMAS

Sprendėjas įsipareigoja dalyvaujančių įmonių ir jų produktų informaciją laikyti konfidencialia, išskyrus: įmonės pavadinimą, internetinį adresą, veiklos sektorių, trumpą verslo aprašymą ir produkto pavadinimą. Be to, sprendėjas įsipareigoja konfidencialia informacija laikyti ir pasiektus rezultatus ir jų neatskleisti jokia forma, nebent būtų gautas raštiškas įmonės leidimas.

Toks apribojimas galioja 2-ėjus metus nuo iššūkių pradžios.



7. STRAIPSNIS – INTELEKTINĖ NUOSAVYBĖ

Intelektinė rezultatų nuosavybė priklausys įmonėms, bet Sprendėjų bus laikomi autoriais ar išradėjais.

Iššūkyje dalyvaujančių įmonių atstovai leidžia Sprendėjams atskleisti, kad jie dalyvauja iššūkyje ir dirba ties konkrečiu konkrečios įmonės Produktu.

8. STRAIPSNIS – GARANTIJŲ NEBUVIMAS. ATLEIDIMAS NUO ATSAKOMYBĖS

Sprendėjai pristato rezultatus, o įmonės priima juos tokius, kokie yra ir nei Lietuvos inovacijų centras, nei Sprendėjai neteikia garantijų, kad Rezultatai (i) atitinka reikiamą techninę kokybę; (ii) atitinka reikiamą tikslą; (iii) nepažeidžia trečiųjų šalių teisių ar teisiškai saugomų subjektyvių pozicijų.

Nei Lietuvos inovacijų centras, nei Sprendėjai neprisiima atsakomybės už rezultatų taisyklumą, pagrįstumą, originalumą ir kokybę – tai paliekama dalyvaujančios įmonės valiai.

Dalyvaujančių įmonių atstovai atleidžia Lietuvos inovacijų centrą ir Sprendėjus nuo bet kurios tiesioginės, netiesioginės, netyčinės, tyčinės, baudžiamosios ar moralinės žalos, kurią įmonės gali patirti dalyvaujamos iniciatyvoje ar naudodamosi gautais Rezultatais.

9. STRAIPSNIS – ASMENS DUOMENŲ TVARKYMAS

Remdamiesi BDAR 2016/679 13-uoju straipsniu, informuojame, kad visi Lietuvos inovacijų centro atstovų tvarkomi duomenys bus naudojami tik šio aprašo tikslams įgyvendinti ir bus tvarkomi IT sistemose laikantis minėtojo teisės akto. Duomenys trečiosioms šalims nebus atskleisti. Lietuvos inovacijų centras – duomenų tvarkytojas ir susisiekę su atsakingu įmonės asmeniu visada galite pasinaudoti savo turimomis teisėmis: gauti prieigą prie savo asmens duomenų, juos pataisyti ar panaikinti. Išsamią Privatumo politiką rasite čia: <https://lic.lt/ux-challenge/sprendejams/>.

10. STRAIPSNIS – LEIDIMAS NAUDOTI NUOTRAUKAS

Sprendėjas leidžia Lietuvos inovacijų centrui ir Code Academy bet kuria forma (spausdinant, talpinant internetinėse svetainėse ar t.t.) skelbti jo atvaizdą reklamuojant iššūkį, o Lietuvos inovacijų centro atstovai įsipareigoja nuotraukomis dalintis nežeminant ar nepažeidžiant asmens orumo ar nesidalinti nuotraukomis kitiems nei nurodyta ar neteisėtiems tikslams.

