



Apstiprināts 21.10.2026., reģ. Nr.3.2.1.-1/211

PASĀKUMA “CHALLENGE FIT - IDEJU SADERĪBAS DARBNĪCA AR INDUSTRIJU” NOLIKUMS

1. VISPĀRĒJĀ INFORMĀCIJA

- 1.1. Latvijas Biozinātņu un tehnoloģiju universitātes (LBTU) Studentu biznesa inkubators sadarbībā ar Latvijas Nacionālo bibliotēku (turpmāk – Organizatori) projekta Nr.1.1.1.7/1/25/A/001 “LBTU Inovāciju granti studentiem” (turpmāk - Projekts) ietvaros organizē inovatīvo domāšanas darbnīcu jeb hakatonu “Challenge Fit - ideju saderības darbnīca ar industriju” (turpmāk – Pasākums).
- 1.2. Pasākuma nolikums nosaka kārtību, kā Pasākums tiek organizēts un kā tiek vērtēti tā dalībnieku rezultāti (turpmāk - Nolikums). Pasākuma īstenošanā var tikt iesaistīti arī citi sadarbības partneri, kuri piedāvā risināmos izaicinājumus, sniedz mentoru atbalstu, piedalās komandu darba vērtēšanā vai nodrošina balvas.
- 1.3. Pasākuma mērķis ir veicināt studentu inovatīvo domāšanu, radošumu, uzņēmējspējas un sadarbību ar industriju, nodrošinot iespēju īsā un intensīvā laika periodā izstrādāt risinājumu konceptus reāliem organizāciju un industrijas izaicinājumiem.
- 1.4. Informācija par pasākumu tiek publicēta Organizatoru mājaslapās, sociālo tīklu kontos, kā arī citos Organizatoru izvēlētos komunikācijas kanālos.

2. PASĀKUMA NORISE

- 2.1. Pasākums norisināsies 2026. gada 13. novembrī no plkst. 21.00 līdz 2026. gada 14. novembra plkst. 09.00 Latvijas Nacionālajā bibliotēkā (LNB), Mūkusalas ielā 3, Rīgā, pasākuma “Studentu nakts LNB” ietvaros.
- 2.2. Dalība Pasākumā ir bez maksas. Pasākuma laikā dalībniekiem būs pieejams Organizatoru, sadarbības partneru un citu iesaistīto ekspertu mentoru atbalsts.
- 2.3. Pasākums norisināsies pa posmiem:
 - 2.3.1. pirmajā posmā dalībnieki tiks iepazīstināti ar Pasākuma mērķi, izaicinājumiem un vērtēšanas kritērijiem, kā arī veidos komandas;
 - 2.3.2. otrajā posmā komandas strādās pie izvēlēto izaicinājumu risinājumiem, sadarbojoties ar mentoriem un ekspertiem;
 - 2.3.3. trešajā posmā komandas sagatavos un prezentēs izstrādātos risinājumu konceptus žūrijai;
 - 2.3.4. noslēgumā žūrija izvērtēs komandu rezultātus, noteiks uzvarētājus un tiks paziņoti Pasākuma rezultāti.
- 2.4. Organizatori patur tiesības precizēt Pasākuma programmu un darba grafiku, ņemot vērā pasākuma “Studentu nakts LNB” kopējo programmu un norises vietas iespējas, par izmaiņām savlaicīgi informējot dalībniekus.

3. PRASĪBAS DALĪBNIEKIEM UN PIETEIKŠANĀS KĀRTĪBA

- 3.1. Pasākuma dalībnieki ir Latvijas augstākās izglītības iestāžu studējošie neatkarīgi no pārstāvētās augstākās izglītības iestādes, studiju programmas vai studiju jomas.



- 3.2. Pasākumā drīkst piedalīties personas, kuras pasākuma norises dienā ir sasniegušas 18 gadu vecumu (ir pilngadīgas).
- 3.3. Dalībai pasākumā ir jāpiesakās, aizpildot Organizatoru sagatavotu elektronisko pieteikuma anketu līdz 2026. gada 6. novembrim.
- 3.4. Minimālais dalībnieku skaits komandā ir 3 studējošie. Maksimālais dalībnieku skaits komandā ir 5 studējošie.
- 3.5. Reģistrējoties Pasākumam, dalībnieki apliecina, ka sniegtā informācija ir patiesa un precīza. Organizatori patur tiesības precizēt iesniegto informāciju un atteikties dalību, ja tiek konstatēta būtiska neatbilstība Nolikuma prasībām.
- 3.6. Ja pieteikumu skaits pārsniedz Pasākuma organizatoriskās iespējas, Organizatori ir tiesīgi slēgt reģistrāciju pirms noteiktā termiņa un noteikt dalībnieku atlases kārtību.
- 3.7. Organizatori informē dalībniekus par dalības apstiprinājumu, Pasākuma norisi un citiem būtiskiem organizatoriskiem jautājumiem, izmantojot pieteikumā norādīto kontaktinformāciju.

4. PASĀKUMĀ IZVIRZĪTIE IZAICINĀJUMI

- 4.1. Pasākuma laikā komandas risina Organizatoru, LNB un citu sadarbības partneru piedāvātos izaicinājumus.
- 4.2. Izaicinājumi tiek sagatavoti, ņemot vērā partneru reālās vajadzības un iespējas izmantot studentu izstrādātos risinājumus turpmākajā darbībā.
- 4.3. Izaicinājumi var būt saistīti ar šādām tematiskajām jomām:
 - 4.3.1. bibliotēkas apmeklētāju un lietotāju pieredzes pilnveide;
 - 4.3.2. pakalpojumu un procesu uzlabošana;
 - 4.3.3. digitālo tehnoloģiju un inovatīvu risinājumu izmantošana;
 - 4.3.4. informācijas pieejamība, komunikācija un sabiedrības iesaiste;
 - 4.3.5. citi sadarbības partneru identificēti izaicinājumi.
- 4.4. Konkrētos izaicinājumus un to aprakstus Organizatori sadarbībā ar partneriem sagatavo un prezentē Pasākuma sākumā.
- 4.5. Katra komanda izvēlas vienu izaicinājumu un izstrādā tā risinājuma konceptu. Risinājumam jāatbilst izvēlētajam izaicinājuma būtībai, jāņem vērā potenciālo lietotāju vai mērķauditorijas vajadzības un jāsniedz skaidrs pamatojums tā praktiskajai lietderībai.
- 4.6. Pasākuma laikā nav obligāti jāizstrādā pilnībā funkcionējošs produkts vai prototips. Komandas rezultāts var būt risinājuma koncepts, vizuāls uzmetums, pakalpojuma modelis, lietotāja pieredzes scenārijs vai cits materiāls, kas skaidri demonstrē piedāvātā risinājuma būtību.

5. PASĀKUMA REZULTĀTU VĒRTĒŠANAS KOMISIJA UN VĒRTĒŠANA

- 5.1. Pasākuma rezultātu vērtēšanas komisiju (turpmāk – Žūrija) izveido Organizatori.
- 5.2. Žūrijas sastāvā var būt Organizatoru, sadarbības partneru, citu organizāciju pārstāvji, uzņēmēji un nozares eksperti ar atbilstošu profesionālo pieredzi. Žūriju veido 3 locekļi. Žūrijas sastāvu apstiprina ar LBTU zinātņu prorektora rīkojumu.
- 5.3. Žūrija nodrošina komandu rezultātu izvērtēšanu atbilstoši šī Nolikuma 1. pielikumā noteiktajiem kritērijiem un nosaka Pasākuma uzvarētājus.



- 5.4. Visas komandas tiek vērtētas pēc vienotiem kritērijiem. Sadarbības partneri var papildus noteikt simpātiju balvu saņēmējus pēc saviem ieskatiem un Pasākuma ietvaros piedāvātajiem izaicinājumiem.
- 5.5. Pasākuma sagaidāmais rezultāts ir komandas izstrādāts risinājuma koncepts, kas atbilst izvēlētajam izaicinājumam un demonstrē tā potenciālo praktisko pielietojumu.
- 5.6. Katra komanda Pasākuma noslēgumā prezentē izstrādāto risinājumu Žūrijai. Prezentācijas ilgums ir 3 minūtes.
- 5.7. Prezentācijā jāiekļauj:
 - 5.7.1. risināmās problēmas raksturojums un tās aktualitāte;
 - 5.7.2. piedāvātais risinājums un tā novitāte;
 - 5.7.3. risinājuma potenciālie lietotāji un ieguvumi;
 - 5.7.4. risinājuma praktiskās īstenošanas iespējas;
 - 5.7.5. turpmākie soļi risinājuma attīstībai.
- 5.8. Komandu rezultātus Žūrija vērtē pēc pieciem kritērijiem, katru novērtējot skalā no 1 līdz 3 punktiem. Maksimālais viena Žūrijas locekļa piešķirtais punktu skaits vienai komandai ir 15 punkti.
- 5.9. Punktu piešķiršana:
 - 5.9.1. 1 punkts – informācija ir nepietiekama, nepārliecinoša vai būtiski nepilnīga;
 - 5.9.2. 2 punkti – informācija ir pietiekama un pamatota, bet ir atsevišķas nepilnības vai uzlabojamas jomas;
 - 5.9.3. 3 punkti – informācija ir skaidra, pamatota un pārliecinoša. Sniegti konkrēti piemēri vai citi pierādījumi, un piedāvātais risinājums atbilst izaicinājumam.
- 5.10. Katrs Žūrijas loceklis individuāli piešķir punktus katrai komandai par katru no pieciem vērtēšanas kritērijiem un saskaita piešķirtos punktus, iegūstot attiecīgās komandas kopējo vērtējumu. Komandas galīgo vērtējumu nosaka, aprēķinot visu Žūrijas locekļu piešķirto kopējo vērtējumu vidējo aritmētisko. Galīgo vērtējumu noapaļo līdz divām zīmēm aiz komata. Par Pasākuma uzvarētājiem tiek noteiktas komandas, kuras ieguvušas augstāko kopējo punktu skaitu.
- 5.11. Ja vairākas komandas iegūst vienādu kopējo punktu skaitu, priekšroka tiek dota komandai ar augstāku vērtējumu kritērijā “Idejas attīstības progress”. Ja rezultāts joprojām ir vienāds, izšķirošo lēmumu pieņem Žūrija.
- 5.12. Žūrijas lēmums par Pasākuma uzvarētāju noteikšanu ir galīgs un nav pārsūdzams.

6. APBALVOŠANA

- 6.1. Saskaņā ar Žūrijas vērtējumu trīs labākajām Pasākuma dalībnieku komandām, kuras iegūst visaugstāko punktu skaitu, tiek piešķirtas naudas balvas:
 - 6.1.1. 1. vieta – 1000 EUR;
 - 6.1.2. 2. vieta – 800 EUR;
 - 6.1.3. 3. vieta – 500 EUR.
- 6.2. Kopējais balvu fonds ir 2300 EUR.
- 6.3. Naudas balvas tiek izmaksātas kā vienreizējas stipendijas no Projekta līdzekļiem.
- 6.4. Par naudas balvas sadalījumu komandas dalībnieki vienojas savstarpēji. Ja vienošanos saprātīgā termiņā nav iespējams panākt, LBTU izmaksā balvu visiem komandas dalībniekiem vienādās daļās.



6.5. Papildus dalībniekiem var tikt piešķirtas Organizatoru vai pasākuma atbalstītāju specbalvas.

7. INTELEKTUĀLĀ ĪPAŠUMA TIESĪBAS

- 7.1. LNB savu publisko funkciju un uzdevumu īstenošanai bez atlīdzības var izmantot, attīstīt un īstenot Pasākumā dalībnieku individuāli vai kopā ar komandu prezentētās vai iesniegtajos materiālos ietvertās idejas un priekšlikumus, arī apvienojot vairāku komandu piedāvājumus.
- 7.2. Šis nosacījums nepiešķir LNB izņēmuma tiesības uz idejām un priekšlikumiem un pats par sevi nedod atļauju izmantot ar autortiesībām aizsargātos materiālus, kuros tie atspoguļoti. Ja ideju īstenošanai nepieciešama šādu materiālu izmantošana, LNB saņem attiecīgā tiesību īpašnieka atļauju, ja vien izmantošana jau nav atļauta ar piemērojamo licenci vai likumu.
- 7.3. Dalībnieki ievēro trešo personu intelektuālā īpašuma tiesības un izmanto tikai tādus materiālus, programmatūru un datus, kuru izmantošana ir tiesiska. Iesniedzot materiālus, dalībnieki norāda tajos izmantotos trešo personu materiālus, to licences un zināmos izmantošanas ierobežojumus. Ideju un priekšlikumu izmantošanā un īstenošanā ievēro citu personu aizsargātās tiesības un konfidencialitātes prasības.
- 7.4. Organizatori apstrādā un aizsargā dalībnieku personas datus atbilstoši spēkā esošajiem normatīvajiem aktiem, tostarp Vispārīgajai datu aizsardzības regulai (ES) 2016/679.
- 7.5. Pasākuma norises nodrošināšanai tiek apstrādāti šādi dalībnieku personas dati:
 - 7.5.1. pieteikuma veidlapā norādītā informācija;
 - 7.5.2. pasākuma laikā uzņemtie fotoattēli un videomateriāli.
- 7.6. Personas dati tiek izmantoti, lai organizētu pasākumu, izvērtētu dalībniekus atbilstoši nolikumā noteiktajiem kritērijiem un noteiktu uzvarētājus.
- 7.7. Pasākuma laikā uzņemtie fotoattēli un videomateriāli var tikt izmantoti Pasākuma publicitātei un izvietoti Organizatoru tīmekļvietnēs un sociālo tīklu kontos.
- 7.8. Personas datu apstrādes tiesiskais pamats ir dalībnieka piekrišana un Organizatoru leģitīmās intereses nodrošināt pasākuma norisi un publicitāti.
- 7.9. Personas datu apstrādi veic Organizatori.
- 7.10. Reģistrējoties Pasākumam, katrs dalībnieks elektroniskajā reģistrācijas formā apstiprina atbilstību dalības prasībām, piekrišanu Nolikuma noteikumiem un tajā paredzētajai ideju un priekšlikumu izmantošanai, apņemas ievērot trešo personu tiesības un apliecina iepazīšanos ar personas datu apstrādes informāciju.

8. NOBEIGUMA NOSACĪJUMI

- 8.1. Alkoholisko dzērienu un citu bīstamu / kaitīgu / nelegālu vielu lietošana un / vai klātbūtne un / vai darbības ir stingri aizliegta norises vietā. Dalībniekiem pasākuma laikā ir aizliegts lietot apreibinošas vielas arī atrodoties ārpus pasākuma norises telpām. Gadījumā, ja Organizatori konstatē vai rodas aizdomas, ka dalībnieks ir apreibinošo vielu ietekmē, Organizatoriem ir tiesības diskvalificēt dalībnieku no turpmākās dalības Pasākumā.
- 8.2. Smēķēšana ir aizliegta Pasākuma norises telpās un pieļaujama tikai norādītajās vietās ārpus telpām.



- 8.3. Organizatori var jebkurā laikā sazināties ar jebkuru dalībnieku, lai iegūtu detalizētu informāciju un apspriestu iespējamās sadarbības formas.
- 8.4. Organizatori var izslēgt dalībnieku no Pasākuma par būtisku vai atkārtotu Nolikuma pārkāpumu, apzināti nepatiesas informācijas sniegšanu, citu personu tiesību aizskārums vai rīcību, kas apdraud personu drošību vai būtiski traucē Pasākuma norisi. Ja pārkāpums ir novēršams un nav nepieciešama tūlītēja rīcība, dalībnieku vispirms brīdina. Dalībnieku informē par izslēgšanas iemeslu. Komandas izslēgšanu vērtē atsevišķi, ņemot vērā pārkāpuma ietekmi uz komandas rezultātu.
- 8.5. Dalībnieks saprot un piekrīt, ka Organizatori apstrādās viņa / viņas personisko informāciju saistībā ar dalību Pasākumā.
- 8.6. Organizatori var precizēt Pasākuma programmu un organizatorisko norisi, savlaicīgi informējot dalībniekus. Izmaiņas nedrīkst radīt nevienlīdzīgus dalības apstākļus vai ar atpakaļejošu spēku mainīt vērtēšanas kritērijus, balvu piešķiršanas
- 8.7. Papildu informācija par Pasākumu pieejama pie Organizatoriem, rakstot uz e-pasta adresēm: inkubators@lbtu.lv.
- 8.8. Par konkursa norisi, komunikāciju un ieviešanu atbildīgās personas - LBTU Studentu inkubatora vadītāja Jūlija Pehtereva un LBTU studentu inovāciju programmas koordinatore Ieva Celma: tālrunis: 25623922, e-pasts: inkubators@lbtu.lv.

APSTIPRINU:

Latvijas Biozinātņu un tehnoloģiju universitātes zinātņu prorektora p.i.,
studiju prorektore

Ilze Beitāne

I. Beitāne (paraksts*)

***ŠIS DOKUMENTS IR PARAKSTĪTS AR DROŠU ELEKTRONISKO PARAKSTU UN
SATUR LAIKA ZĪMOGU**

Pasākuma “Challenge Fit - ideju saderības darbnīca ar industriju” nolikuma

1. pielikums

NOSLĒGUMA REZULTĀTU VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJU TABULA

Nr.	Vērtēšanas kritērijs	Kritērija izklāsts	1 punkts	2 punkti	3 punkti
1.	Atbilstība izvēlētajam izaicinājumam un problēmas izpratne	Cik precīzi komanda izprot risināmo problēmu? Vai piedāvātais risinājums atbilst izaicinājumam un potenciālo lietotāju vajadzībām?	Problēma nav skaidri definēta vai risinājums neatbilst izaicinājuma būtībai.	Problēma ir identificēta, un risinājums to daļēji risina, taču saikne ar izaicinājumu vai lietotāju vajadzībām nav pilnībā pamatota.	Problēma ir skaidri definēta, un risinājums tieši atbilst izaicinājumam un pamatotām lietotāju vajadzībām.
2.	Idejas oriģinalitāte un inovācija	Cik oriģināls un radošs ir piedāvātais risinājums? Vai tas piedāvā jaunu pieeju problēmas risināšanai vai atšķiras no ierastajiem risinājumiem?	Risinājums ir vispārīgs, un tā oriģinalitāte vai atšķirīgā pievienotā vērtība nav saskatāma.	Risinājumā ir atsevišķi jauni vai radoši elementi, taču tā atšķirīgā vērtība nav pietiekami pamatota.	Risinājums piedāvā oriģinālu, radošu vai būtiski atšķirīgu pieeju un skaidri parāda savu pievienoto vērtību.
3.	Idejas attīstības progress Pasākuma laikā	Cik lielā mērā komanda Pasākuma laikā attīstījusi sākotnējo ideju? Kā izmantots pieejamais laiks, mentoru atbalsts un citi resursi?	Ideja Pasākuma laikā ir attīstīta minimāli, un rezultāts nav pietiekami konkretizēts.	Ideja ir attīstīta līdz sākotnējam risinājuma konceptam, taču atsevišķi būtiski aspekti vēl nav izstrādāti.	Ideja ir būtiski attīstīta līdz skaidram risinājuma konceptam, ko apliecina konkrēts rezultāts, piemēram, skice, vizualizācija, pakalpojuma modelis vai prototipa uzmetums.
4.	Ietekme un ieviešanas potenciāls	Kādu ieguvumu risinājums var sniegt mērķauditorijai vai sadarbības partnerim? Cik reālistiska ir tā	Risinājuma potenciālie lietotāji, ieguvumi vai ieviešanas iespējas nav	Ir identificēti potenciālie lietotāji un ieguvumi, taču risinājuma īstenošanas iespējas vai	Ir skaidri identificēti potenciālie lietotāji, pamatoti risinājuma ieguvumi un



		turpmākā attīstība un praktiskā ieviešana?	skaidri identificētas.	turpmākie soļi ir pamatoti daļēji.	norādīti reālistiski turpmākie attīstības vai ieviešanas soļi.
5.	Prezentācijas kvalitāte un komunikācija	Cik skaidri, strukturēti un pārliecinoši komanda prezentē problēmu, piedāvāto risinājumu, tā ieguvumus un turpmāko attīstību?	Prezentācija ir neskaidra vai nestrukturēta, un nav pārliecinoši izskaidrota risinājuma būtība.	Prezentācija ir saprotama, taču atsevišķi būtiski aspekti nav pietiekami izskaidroti vai pamatoti.	Prezentācija ir strukturēta, saprotama un pārliecinoša; komanda skaidri izskaidro risinājuma būtību, ieguvumus un attīstības potenciālu.
PUNKTI KOPĀ			15		

APSTIPRINU:

Latvijas Biozinātņu un tehnoloģiju universitātes zinātņu prorektora p.i.,
studiju prorektore
Ilze Beitāne

I. Beitāne (paraksts*)

***ŠIS DOKUMENTS IR PARAKSTĪTS AR DROŠU ELEKTRONISKO PARAKSTU UN
SATUR LAIKA ZĪMOGU**