

Hackathon „Jarmočný portál mesta“

Termín: 31. januára – 1. februára 2025

Téma hackathonu:

Digitálny jarmočný portál mesta

Cieľ hackathonu:

Nájdenie najvhodnejšieho digitálneho a inovatívneho riešenia, ktoré zjednoduší a zefektívni procesy agendy jarmokov súvisiace s prihlasovaním jarmočníkov, rezerváciou miesta, úhradou poplatku až po vydanie povolenia s rešpektovaním zákonov v prostredí samosprávy.

Bližšie informácie k téme hackathonu

Mesto Revúca na pravidelnej báze organizuje jarmoky v letnom a zimnom období, pričom podmienky predaja výrobkov a poskytovania služieb na príležitostných trhoch, ktorých organizátorom a spoluorganizátorom je Mesto Revúca sú upravené vo všeobecne záväznom nariadení mesta č.163/2023. Proces prihlasovania predajcov prebieha na základe prijatých prihlášok v papierovej podobe, spolu s orientačným výberom predajného miesta. Na webovom sídle mesta je zverejnená orientačná mapa, podľa ktorej si môže predajca vybrať približné predajné miesto na jarmoku. Po doručení záväzných prihlášok dochádza k ich manuálnemu spracovaniu odbornou referentkou úradu, pričom skontroluje správnosť údajov, prípadne telefonicky preverí u predajcu prípadné zmeny alebo vyzve predajcu na doplnenie údajov. Následne na webovom sídle mesta je potrebné manuálne zverejniť zoznam rezervovaných miest, ktorý je potrebné priebežne aktualizovať. V deň konania jarmoku je zriadená „jarmočná miestnosť“ v priestoroch mestského úradu, kde sú predajcom vydané papierové povolenia, taktiež sú skontrolované úhrady za využitie predajného miesta v zmysle platného VZN, príp. sa tento druh poplatku zrealizuje v hotovosti na mieste. Následne počas dňa prebieha fyzická kontrola zaujatia predajného miesta oprávnenou osobou a kontrola zverejnenia vydaného povolenia na viditeľnom mieste.

Navrhovaný digitálny jarmočný portál mesta by mal umožniť jednoduchú formu prihlásenia s jednoznačnou identifikáciou predajcu, výber a rezerváciu konkrétneho predajného miesta z presnej mapy, zvolenie počtu metrov predajného miesta, digitálne spracovanie príloh (pokladničný doklad s číslom e-kasy v zmysle usmernenia finančnej správy a čestné prehlásenie kvôli prípadným zľavám, ak relevantné), realizáciu poplatku na použitie predajného miesta vrátane zliav (remeselník, ŤZP). Predajca by mal byť presmerovaný na platobnú bránu banky, kde sa predajcovi vygeneruje hradená čiastka. Zo strany mesta by mal portál umožňovať kontrolu a overenie údajov prostredníctvom portálu štatistického úradu – živnostenské oprávnenie a vygenerovanie a zaslanie nami editovateľného povolenia predajcovi.

Výzva pre hackerov

Navrhni systém na prehľadné prihlasovanie, rezerváciu a úhradu poplatkov pre jarmočníkov bez potreby papierových potvrdení s rešpektovaním procesov, ktoré sú nevyhnutné v prostredí samosprávy.

Systém by mal obsahovať:

- Verejný portál (buď zakomponovaný do stránok mesta), alebo nový web (napríklad <http://jarmok.revuca.sk>), ktorý bude slúžiť na prihlasovanie na jarmok

Vstupné dáta resp. príklady zaznamenávaných údajov a faktov, ktoré je potrebné zaznamenávať a sledovať:

- Prihlásenie na jarmok
- Mapa na výber priestoru pre stánok po metroch z voľného priestoru
- Vygenerovanie žiadosti/prihlášky na jarmok
- Zoradenie žiadostí podľa dátumu podania
- Farebné zobrazenie rezervovaných a obsadených miest spolu so zákl. informáciami o predajcovi na mape
- Potvrdenie o rezervácii miesta
- Vygenerovanie platobných príkazov a QR kódu pre platbu
- Vytvorenie platobnej brány na platbu za miesto
- Vygenerovanie potvrdenia o platbe
- Vygenerovanie potvrdenia o mieste (povolenie na využitie predajného miesta)
- Možnosť bezplatného storna zarezervovaného miesta do stanovenej lehoty

Aktuálne používané systémy, sharepoint, dátové rozhrania a pod.

Mesto aktuálne zverejňuje informácie o jarmokoch na webovom sídle mesta. Jarmočný portál však neplánujeme integrovať priamo do webového sídla mesta, ale ako samostatnú webovú aplikáciu prevádzkovanú na samostatnej subdoméne (napr. jarmok.revuca.sk).

Aké dáta máme k dispozícii

- harmonogram kultúrnych podujatí mesta vo worde,
- zoznam jarmočníkov v exceli,
- VZN mesta,
- prihláška a čestné prehlásenia na jarmok vo worde,
- papierové povolenie vo worde,
- orientačná mapa umiestnenia predajných miest v papierovej podobe

<https://www.revuca.sk/jarmok-2024.html>

<https://www.revuca.sk/rezervacia.html>

<https://www.revuca.sk/organizacne-pokyny.html>

<https://www.revuca.sk/zavazna-prihlaska-a-prilohy.html>

<https://www.revuca.sk/poziadavky-na-elektricku-energiu-upozornenie.html>

Mesto nedisponuje nijakým systémom zameraným na organizáciu jarmokov a ani systémom, s ktorým by sa dal portál prepojiť.

Príklady očakávaných riešení

Prepracovaný ideový návrh / koncept / prototyp riešenia jarmočného systému, ktorý rieši

- Výber miesta pre jarmok na mape
- Vyplnenie žiadosti a zaslanie príloh cez web
- Potvrdenie o rezervácii
- Výzva na platbu vrátane QR kódu a platobná brána
- Vygenerovanie a zaslanie povolenia

S víťazným tímom prebehne diskusia po hackathone o možnostiach realizácie víťazného riešenia s mestom Revúca.

Mentori:

- Mentorské moduly:
 - Ing. Miriama Simanová – referent oddelenia životného prostredia – **vecný garant projektu** – má na starosti agendu jarmokov od roku 2019
 - Bc. Stanislav Búšovský – referent informačných systémov – **IT konzultant** – má na starosti webové sídlo mesta, správu informačných systémov – HW a SW, účasť na implementácií projektov, riešenie technických problémov, servisné činnosti a technické poradenstvo zamestnancom úradu od roku 2001
 - Ing. Bibiana Jankóšiková – vedúca oddelenia regionálneho rozvoja – **projektový manažér** – má na starosti prípravu, realizáciu a implementáciu projektov od roku 2012

Forma prezentácie riešenia:

Prezentácia riešenia v rozsahu 4 minúty a 2 minúty na otázky poroty prostredníctvom kreatívnej ukážky. Prezentácia by mala mať tento minimálny obsah:

- Definovanie problému, ciele a zosúladenie s výzvou
- Demonštráciu prototypu
- Realizovateľnosť
- Odhadovaný časový rámec reálnej implementácie
- Udržateľnosť navrhovaného riešenia