

AI4SOCIETY

Hakaton za mlade inovatore

Digitalna rešenja za lokalne probleme

18 - 20. septembar 2026, Beograd

VODIČ ZA PRIJAVE

Ko može da se prijavi	Mladi uzrasta 16 - 29 godina iz Srbije (pojedinačno ili u timovima od 2 do 4 člana), srednjoškolci i studenti, nedavno diplomirani, mladi profesionalci, developeri, dizajneri i osobe na početku karijere
Gde	Beograd
Kada	18 - 20. septembar 2026. Beograd;
Format	Uživo, trodnevni hakaton
Rok za prijavu	17. avgust 2026, 23:59 CET
Veličina tima	2 - 4 člana, preporučuju se mešoviti profili, a moguće su i pojedinačne prijave
Nagrada za poredničke timove	Ukupan nagradni fond od 6.000 USD biće dodeljen za 2 - 3 porednička tima iz Srbije, Kosova* i Albanije.
Radni jezik	Srpski i engleski za predstavljanje izazova, pitch prezentacije, sesije žirija
Link za prijavljivanje	https://forms.cloud.microsoft/e/xZaZigFev8

1. O AI4Society inicijativi

AI4Society - Mladi, inovacije i transformacija lokalnih zajednica na Zapadnom Balkanu je projekat koji osnažuje mlade iz Srbije, Kosova*¹ i Albanije da razvijaju digitalna rešenja i rešenja zasnovana na veštačkoj inteligenciji (AI) za stvarne izazove koje su identifikovale opštine. Inicijativa povezuje lokalne samouprave, mlade, inovacione organizacije i tehnološke eksperte kako bi podstakla praktične inovacije koje jačaju javne usluge i unapređuju kvalitet života u zajednicama.

Umesto rada na hipotetičkim studijama slučaja, učesnici rade na stvarnim opštinskim izazovima identifikovanim kroz strukturisane konsultacije sa lokalnim vlastima. Tokom programa, učesnici dobijaju pristup ekspertskom mentorstvu, praktičnim prilikama za učenje i saradnji sa vršnjacima različitih profila, što im omogućava da ideje pretvore u funkcionalne prototipe.

¹ Ovaj naziv ne prejudicira status i u skladu je sa Rezolucijom 1244 Saveta bezbednosti UN i Mišljenjem Međunarodnog suda pravde o deklaraciji o nezavisnosti Kosova.

Hakaton predstavlja jednu fazu šireg inovacionog procesa. Nakon događaja, porednički timovi nastavljaju rad sa iskusnim mentorima kako bi dodatno razvili, validirali i unapredili svoja rešenja pre nego što ih predstave predstavnicima opština kao potencijalne buduće pilot-projekte. AI4Society zato učesnicima ne nudi samo priliku za takmičenje, već i mogućnost da doprinesu smislenoj digitalnoj transformaciji i građanskim inovacijama sa potencijalom za stvarni uticaj.

2. Ko može da se prijavi

Poziv je namenjen mladim inovatorima uzrasta od 16 do 29 godina, uključujući:

- srednjoškolce,
- studente,
- diplomce i mlade profesionalce,
- developere, dizajnere i osobe na početku karijere.

Možete se prijaviti:

- kao pojedinac/pojedinka, nakon čega možete biti povezani sa timom,
- kao već formiran tim od 2 do 4 člana.

Timovi se podstiču da okupe ljude različitih veština i formalnog obrazovanja. Ovi profili su ilustrativni, a ne obavezni, i jednako su dobrodošli timovi sa komplementarnim znanjima iz drugih disciplina.

Profil	Šta ova osoba donosi timu
Tehnički	Software development, AI/data ili inženjersko iskustvo
Dizajn/proizvod	Mapiranje korisničkog puta, dizajn interfejsa, prototipiranje
Multidisciplinarni	Razumevanje javnih usluga, lokalne samouprave, energetike, životne sredine ili građanskih pitanja
Komunikacija/biznis	Pitching, poslovno modelovanje, marketing

3. Zašto da se prijaviš?

- Stvaran opštinski problem za rešavanje, a ne hipotetički zadatak definisan zajedno sa opštinama uključene u hakaton;
- Direktno mentorstvo Reputeo ekspertskog tima: AI/software inženjera, mentora za dizajn proizvoda/rešenja i mentora za podatke i tehničku izvodljivost;
- Unapred obezbeđeni alati kako biste vreme posvetili izradi rešenja, a ne podešavanju: AI API krediti po timu, privatni GitHub repozitorijum, testirane besplatne opcije za postavljanje demo rešenja i low-code/no-code alati za netehničke članove tima;
- Strukturisan i mentorski vođen put do pitch-a: posebna sesija za pripremu prezentacije i puna proba sa mentorskim povratnim informacijama pre predavljanja žiriju;
- Novčana nagrada za najbolje timove;
- Ako vaš tim pobedi: četvonedeljna online mentorska faza koju vode eksperti, kako bi se vaš koncept razvio od hakatonskog prototipa do MVP-a spremnog za validaciju;
- Povezivanje sa širim inovacionim ekosistemom, spoljnim tehničkim i investicionim ekspertima i donosiocima odluka u opštinama kroz naknadni MVP Validation Lab;

- Pokriveni troškovi putovanja, hrane i smeštaja tokom trajanja hakatona u Beogradu.

4. Tematski izazovi iz Srbije

Prilikom prijave birate željeni tematski izazov; selekciona komisija nakon završetka selekcije usklađuje konačnu raspodelu po izazovima. Puni opisi izazova, uključujući data pakete i tehnička ograničenja, objavljuju se uz ovaj informativni paket.

Primeri rešenja u nastavku dati su isključivo kao inspiracija. Prijavljeni se podstiču da razmišljaju kreativno i ne budu ograničeni na sažetke ideja u tabeli ispod. Timovi mogu slobodno da predlože alternativna digitalna ili AI rešenja, pod uslovom da odgovaraju na osnovni opštinski izazov i jasno pokazuju vrednost za korisnike.

Izazov i nosilac	Opštinski problem	Ko koristi rešenje	Očekivano rešenje
Izazov A: Digitalna podrška građanima u pristupu uslugama - Pirot	Mnogi građani, posebno oni sa ograničenim digitalnim veštinama, teško samostalno pristupaju i koriste opštinske e-usluge, što dovodi do velike potražnje za ličnom asistencijom i gužvi na opštinskim šalterima.	Građani sa ograničenim digitalnim veštinama; opštinski službenici na šalteru; administratori usluga.	Digitalni samouslužni kiosk ili vođeni web/mobilni interfejs koji vodi građane kroz opštinske procedure; pojednostavljeni i pristupačni interfejsi; korak-po-korak smernice za usluge; AI virtuelni asistent; glasovno vođenje; zakazivanje termina; podnošenje i praćenje zahteva.
Izazov B: Dashboard za rukovođeće izveštavanje i podršku odlučivanju - Pirot	Rukovodstvo opštine nema integrisano rešenje za izveštavanje: izveštaj o nabavkama, finansijski i operativni izveštaji ručno se sastavljaju iz različitih sistema, što izveštavanje čini dugotrajnim i ograničava odlučivanje zasnovano na podacima.	Gradonačelnik/predsednik opštine, zamenik, viši menadžment; finansijska, administrativna i odeljenja za javne nabavke.	Rukovodeći dashboard koji integriše opštinske izvore podataka; automatsko generisanje izveštaja; praćenje KPI; interaktivne vizualizacije; analitika nabavki i finansija; AI generisani uvidi; analiza trendova; prilagodljivi izveštaji za donosiocje odluka.
Izazov C: Pametno upravljanje otpadom i angažovanje građana - Pirot	Upravljanje otpadom je prepoznato kao jedan od najvažnijih ekoloških prioriteta opštine, uz ograničene digitalne alate za prijavljivanje problema sa otpadom, praćenje usluga i uključivanje građana u zaštitu životne sredine.	Građani; opštinsko odeljenje za životnu sredinu; javna komunalna preduzeća; opštinsko rukovodstvo.	Digitalna platforma za prijavljivanje problema sa otpadom; interaktivne mape žarišta otpada; AI podržana prioritizacija prijave; dashboard-i za praćenje; funkcije za angažovanje i informisanje zajednice; analitika koja podržava planiranje prikupljanja otpada i upravljanje životnom sredinom.

5. Tok hakatona

AI4Society hakaton je više od trodnevnog događaja. To je strukturisan inovacioni program koji vodi učesnike od izbora izazova, preko razvoja rešenja, do validacije nakon hakatona. Svaki tim prati istu metodologiju, koja kombinuje ekspertske mentorstvo, strukturisane kontrolne tačke, kolaborativni razvoj i naknadnu podršku radi maksimalnog iskorišćenja potencijala rešenja.

Faza	Šta se dešava
Otvoreni poziv i prijave	Otvoreni poziv se objavljuje, opštinski izazovi se predstavljaju, a kandidati podnose prijave pojedinačno ili kao timovi, birajući izazov kojim žele da se bave. Organizuju se online informativne sesije radi predstavljanja programa, odgovaranja na pitanja i podrške kandidatima.
Selekcija i priprema timova	Prijave pregleda selekciona komisija. Odabrani učesnici se obaveštavaju, a po potrebi se individualni kandidati povezuju u multidisciplinarne timove. Timovi dobijaju vodič za hakaton, opise izazova, setove podataka, tehničke resurse, kriterijume ocenjivanja i ostale informacije od značaja za učešće.
Dan 1 hakatona: Istraživanje i definisanje (petak)	Dolazak i registracija, sesija dobrodošlice, predstavljanje AI4Society, pravila hakatona i kriterijuma ocenjivanja, predstavljanje izazova od strane opštinskih predstavnika, potvrda timova, brifing o izazovima i predaja podataka potrebnih za rad. Timovi započinju <i>ideacijski</i> sprint uz podršku mentora i završavaju Kontrolnu tačku 1 - definisanje problema, čime potvrđuju problem, ciljne korisnike i pravac predloženog rešenja pre početka razvoja. Dan se završava networking aktivnostima.
Dan 2 hakatona: Izrada i validacija (subota)	Timovi tokom dana razvijaju prototip kroz iterativni dizajn i razvoj, uz podršku planiranih mentorskih rotacija koje obuhvataju tehnologiju, AI, dizajn proizvoda, biznis i ekspertizu javnog sektora. Timovi završavaju Kontrolnu tačku 2 : funkcionalni prototip, demonstrirajući radno osnovno rešenje, nakon čega sledi radionica za pitch radi jačanja storytelling-a i prezentacionih veština. Razvoj se nastavlja do Kontrolne tačke 3 : definisanje obima, kada timovi finalizuju funkcije koje će biti predstavljene tokom završnog pitch-a.
Dan 3 hakatona Pitch (nedelja)	Timovi dorađuju svoje prototipe i prezentacije, učestvuju u završnoj probi pitch-a koju vode mentori i predaju prezentaciju, prototip/demo i prateće materijale pre roka za predaju. Svaki tim ima pitch od 5 minuta, nakon čega slede 3 minuta pitanja žirija. Žiri ocenjuje sva rešenja, donosi odluku i proglašava poredničke timove tokom završne ceremonije.
Nagrađeni timovi	Nakon završetka oba hakatona, žiri razmatra najbolje ocenjene timove iz Albanije, Kosova* i Srbije. Na osnovu kriterijuma evaluacije, biraju se 2-3 porednička tima iz Albanije, Kosova* i Srbije. Izabrani timovi prelaze u narednu fazu u kojoj dodatno razvijaju svoja rešenja uz ekspertske podršku.
Mentorstvo nakon hakatona (4 nedelje)	Radeći sa iskusnim mentorima, timovi validiraju potrebe korisnika, jačaju svoje tehničko rešenje, unapređuju poslovni i održivi model, poboljšavaju prototip i pripremaju se za pilot-implementaciju, buduće mogućnosti finansiranja, inkubaciju ili startup razvoj. Timovi nastavljaju da koriste mogućnosti umrežavanja i ekspertske podrške i nakon formalnog mentorskog perioda kroz AI4Society inovacioni ekosistem.

6. Okvirni datumi

Tema	Datum
Objavljivanje otvorenog poziva	28. jul 2026.
Rok za prijavu	17. avgust 2026, 23:59 CET
Pregled prijava i uži izbor	18 - 24. avgust 2026.
Obaveštavanje izabranih učesnika; početak formiranja timova	25 - 26. avgust 2026.
Online pripremni sastanak za izabrane timove pre hakatona	Prva ili druga nedelja septembra 2026.
Hakaton u Srbiji	18 - 20. septembar 2026.
Hakaton Albanija/Kosovo*	25 - 27. septembar 2026.
Objava poredničkih timova	Nakon završetka oba hakatona

*Svi datumi i rokovi navedeni u ovom vodiču su okvirni i mogu biti promenjeni. Sve izmene biće komunicirane učesnicima putem zvaničnih kanala.

7. Proces selekcije i evaluacije

Proces selekcije sastoji se od dve faze: pregleda prijava pre hakatona i evaluacije prototipa tokom završne pitch sesije.

Faza 1: Pregled prijava

Sve pristigle prijave pregledaće projektno partnerstvo radi odabira učesnika za hakaton. Prijave će se ocenjivati na osnovu:

- Relevantnosti interesovanja, iskustva i veština prijavljenog za odabrani opštinski izazov.
- Motivacije i spremnosti za aktivno učešće tokom celog programa.
- Sastava i kapaciteta tima (ili potencijala za povezivanje kod individualnih prijava).
- Tehničke, kreativne, poslovne, dizajnerske ili tematske ekspertize relevantne za izabrani izazov.
- Dostupnosti za učešće u celom trodnevnom hakatonu i povezanim logističkim aktivnostima.
- Potencijala da se doprinese razvoju kredibilnog rešenja tokom hakatona i naknadnog mentorskog programa.

Faza 2: Evaluacija žirija tokom hakatona

Na kraju hakatona, svaki tim će predstaviti svoj prototip žiriju koji čine predstavnici opština, tehnički eksperti, stručnjaci za inovacije i projektni partneri. Prototipi će biti ocenjivani prema sledećim kriterijumima:

Kriterijum	Udeo	Kako izgleda najviša ocena
Relevantnost za opštinu	20%	Rešenje odgovara na izazov kako je definisan; nosilac opštinskog izazova prepoznaje svoj problem u demo prikazu
Izvodljivost	20%	Radni prototip sa kredibilnim tehničkim pretpostavkama; realistično je nastaviti razvoj u mentorskoj fazi
Upotreba AI / digitalne tehnologije	15%	AI donosi stvarnu vrednost, nije samo dodatak; rešenje je iskreno u pogledu ograničenja
Korisnička logika	15%	Stvarni građanin ili opštinski službenik bi mogao da koristi rešenje; tok ima smisla od početka do kraja
Inovativna vrednost	10%	Zaista bolji pristup, a ne samo nova verzija postojećeg alata
Skalabilnost	10%	Prenosivo na druge opštine ili slučajeve upotrebe
Jasnoća narednih koraka	10%	Konkretan, kredibilan plan za četvoronedeljnu mentorsku fazu i eventualno pilotiranje

8. Prijava

Prijave se podnose isključivo putem online prijavnog formulara kome možete pristupiti na sledećem linku: <https://forms.cloud.microsoft/e/xZaZigFev8>

Prijavni formular od kandidata traži da:

- Odaberu željeni tematski izazov i ukratko objasne zašto su zainteresovani za taj izazov i kako oni ili njihov tim mogu doprineti.
- Prijave se pojedinačno (uz mogućnost povezivanja u multidisciplinarni tim) ili kao unapred formiran tim od 2 do 4 člana. Kod timskih prijava, svaki član tima mora pojedinačno popuniti formular i navesti isti naziv tima.
- Opišu svoju motivaciju, relevantne veštine, obrazovno ili profesionalno iskustvo i prethodno iskustvo povezano sa digitalnim tehnologijama, AI, dizajnom, preduzetništvom, javnim uslugama ili izabranim izazovom.
- Potvrde dostupnost za učešće u celom programu hakatona i, ukoliko budu izabrani kao pobednički tim, u mentorskom programu nakon hakatona.

Prijava se ne naplaćuje. Prijave će biti otvorene do 17. avgusta 2026. godine (23:59 CET). Iako će sve prihvatljive prijave podnete pre roka biti razmotrene, preporučuje se ranije prijavljivanje jer omogućava dodatno vreme za formiranje timova i pripremu.

9. Pravila i uslovi učešća

Podnošenjem prijave i učešćem na AI4Society hakatonu, svi učesnici prihvataju da poštuju sledeća pravila i uslove. Nepoštovanje ovih zahteva može dovesti do diskvalifikacije, prema odluci organizatora.

9.1 Uslovi za učešće

- Učesnici moraju ispunjavati uslove navedene u ovom Pozivu za učesnike.
- Od odabranih učesnika se očekuje da prisustvuju i aktivno učestvuju u celom programu hakatona, uključujući sve obavezne sesije, mentorske aktivnosti, kontrolne tačke i završnu pitch sesiju.

9.2 Zahtevi za razvoj rešenja

- Osnovni koncept, prototip i predstavljeno rešenje moraju biti u značajnoj meri razvijeni tokom hakatona.
- Timovi mogu koristiti postojeće znanje, javno dostupne resurse, open-source biblioteke, framework-e i ranije razvijene pomoćne komponente, pod uslovom da to jasno navedu u završnoj prijavi.
- Korišćenje alata veštačke inteligencije (npr. code assistants, veliki jezički modeli, generativna AI ili slične tehnologije) dozvoljeno je i podstiče se, pod uslovom da se njihova upotreba transparentno navede prilikom predaje i prezentacije.

9.3 Zaštita podataka i privatnost

- Učesnici mogu koristiti isključivo setove podataka, API-je i informacije koje obezbede ili odobre organizatori.
- Korišćenje ličnih, poverljivih ili na drugi način neodobrenih podataka strogo je zabranjeno.
- Svaki pokušaj obrade ili unošenja stvarnih ličnih podataka bez prethodnog odobrenja može dovesti do trenutne diskvalifikacije.

9.4 Intelektualna svojina

- Timovi zadržavaju puno vlasništvo nad intelektualnom svojinom razvijenom tokom hakatona.
- Učešćem, timovi opštinama učesnicama i projektnim partnerima daju neekskluzivnu, besplatnu licencu za pregled, demonstraciju, testiranje i pilotiranje predloženog rešenja u okviru AI4Society projekta.
- Svaka dalja komercijalizacija, licenciranje ili korišćenje rešenja ostaje odgovornost i vlasništvo tima učesnika.

9.5 Zahtevi za predaju rešenja

Svaki tim mora predati sve zahtevane materijale do roka koji saopšte organizatori, uključujući:

- prezentaciju;
- prototip ili demo link;

- repozitorijum izvornog koda (gde je primenljivo);
- izjavu o korišćenim AI alatima, spoljnim resursima i prethodno razvijenim komponentama.

Samo potpune prijave pristigle pre zvaničnog roka biće razmatrane za završnu evaluaciju.

9.6 Kodeks ponašanja

Od svih učesnika, mentora, članova žirija, organizatora, volontera i gostiju očekuje se da tokom programa doprinose okruženju koje je puno poštovanja, inkluzivno, saradničko i profesionalno.

Učesnici moraju:

- da se prema svim učesnicima i organizatorima ophode sa poštovanjem i profesionalnošću;
- da podstiču inkluzivno okruženje bez diskriminacije, uznemiravanja, zastrašivanja ili nasilnog ponašanja;
- da poštuju odluke organizatora, mentora i žirija;
- da poštuju sva zdravstvena, bezbednosna i pravila prostora tokom događaja.

Organizatori zadržavaju pravo da uklone svakog učesnika čije ponašanje krši ova načela, bez prava na nagrade ili dalje učešće.

9.7 Prava organizatora

Organizatori zadržavaju pravo da:

- proveriti ispunjenost uslova za učešće i informacije navedene u prijavi;
- izmeniti raspored programa kada je to neophodno zbog operativnih potreba;
- otkazati ili spojiti tematske izazove ako to zahteva broj učesnika;
- diskvalifikovati timove koji prekrše ova pravila, učestvuju u akademskom ili tehničkom neprimerenom postupanju, predaju plagiran rad ili na drugi način naruše integritet hakatona.

Učešće na AI4Society hakatonu podrazumeva prihvatanje ovih Pravila i uslova, kao i svih dodatnih uputstava koja organizatori saopšte pre ili tokom događaja.

10. Pitanja i kontakt

Za pitanja o uslovima učešća, procesu prijavljivanja ili tematskim izazovima, na raspolaganju vam je adresa: ai4society@bos.rs

AI4Society hakaton organizuje konzorcijum projekta AI4Society - Mladi, inovacije i transformacija lokalnih zajednica na Zapadnom Balkanu, uz podršku Fondacije za otvoreno društvo - Zapadni Balkan.