

УТВЕРЖДАЮ

Директор
ГБОУ ДО СО СОЦДИУТТ



А.Ю. Богатов

2022 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении регионального хакатона по IT

Инициатором регионального соревнования «Региональный хакатон по IT» является детский технопарк «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара (структурное подразделения ГБОУ ДО СО Самарский областной центр детско-юношеского технического творчества).

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения регионального соревнования «Региональный хакатон по IT» (далее – Хакатон), его организационно-методическое обеспечение, порядок участия в Хакатоне и определения Победителей и призеров.

Положение действует в течение всего срока проведения Хакатона и может быть изменено в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

1. Термины и определения

- 1.1. Хакатон – непрерывный «марафон программистов», соревновательное мероприятие, где Команды Участников в условиях ограниченного времени осуществляют деятельность, направленную на создание новых программных проектов, общедоступных социально значимых или инновационных приложений и сервисов. Миссия Хакатона состоит в объединении Участников с различными компетенциями и предоставлении им возможностей для обучения, развития, творчества в рамках работы в группах и соревновательного процесса.
- 1.2. Участник – физическое лицо из числа учащихся 5-11 классов школ Самарской области в возрасте от 12 до 18 лет, зарегистрировавшееся для участия в Хакатоне. Для участия в Хакатоне каждый Участник должен состоять в Команде. Жюри оценивает Результат Команды.

- 1.3. Команда – группа Участников, объединившихся для выполнения Задания. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде ограничено – 1 -4 Участника в одной Команде.
- 1.4. Капитан команды — лицо, избранное Участниками Команды из состава Команды, представляющее интересы Команды, полномочное получать от лица Команды Приз и распределять его среди Участников Команды, а также принимать организационные решения от имени Команды в ходе проведения Хакатона;
- 1.5. Роль — определенная Участниками команды сфера ответственности каждого конкретного Участника Команды в рамках работы над продуктом.
- 1.6. Победители – Команды, чьи Результаты признаны лучшими в результате оценки Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.
- 1.7. Результат – приложение или веб-сервис, или прототип приложения или веб-сервиса, созданные Командой в результате выполнения Задания и представленный к оценке Жюри. Одна команда вправе представить только один Результат.
- 1.8. Задание – комплекс задач, которые необходимо выполнить Команде в назначенный организаторами Хакатона срок. Целью Задания является создание Результата, определенного тематикой Хакатона.
- 1.9. Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющая Победителей Хакатона.
- 1.10. Менторы – группа лиц, оказывающих консультационную помощь Командам в процессе выполнения Задания.
- 1.11. Волонтеры – группа студентов самарских вузов, оказывающих консультационную помощь и эмоциональную поддержку Командам в процессе выполнения Задания
- 1.12. Эксперты – группа лиц, являющихся специалистами по определенным IT-темам, касающимся Хакатона, обучающих Участников Хакатона по этим темам и входящих в Жюри мероприятия.
- 1.13. Волонтеры – группа детей из числа учащихся “Кванториум63”, добровольно помогающих Организаторам с организацией работы на площадке.
- 1.14. Информационная площадка – ресурсы в сети Интернет, на которых будет размещена информация о Хакатоне: сайт, группы в социальных

сетях, модерируемые Организатором, а также информационные ресурсы спонсоров и партнеров.

2. Общие положения

- 2.1. Цель Хакатона – популяризация информационных технологий, создание условий для появления новых идей в конкретной предметной области и доведения их до непосредственной реализации на площадке Хакатона.
- 2.2. Задачи Хакатона:
 - 2.2.1. Формирование у Участников навыков работы над проектами в составе проектных Команд.
 - 2.2.2. Формирование у Участников навыков проектирования, обработки и анализа данных, использования технологий программирования и создания программных продуктов на практике.
 - 2.2.3. Формирование у Участников компетенций в сфере коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности.
 - 2.2.4. Формирование инновационных проектов, стимулирование и популяризация среди Участников научной и инновационной деятельности.

3. Оргкомитет Хакатона

- 3.1. Непосредственную работу по организации Хакатона проводит Оргкомитет Хакатона
- 3.2. Состав Оргкомитета на момент утверждения настоящего Положения:
 - Богатов Алексей Юрьевич
 - Макрушен Александр Андреевич
 - Афанасьева Мария Сергеевна
 - Ёжиков Владислав Михайлович
 - Мехоношин Сергей Александрович
 - Ливенцев Алексей Владимирович
- 3.3. Ответственность Оргкомитета.
 - 3.3.1. Обеспечение условий для проведения Хакатона в установленные сроки.
 - 3.3.2. Обеспечение безопасности и порядка проведения очных мероприятий.
 - 3.3.3. Определение места проведения Хакатона.
 - 3.3.4. Обеспечение участия менторов, членов Жюри, Волонтеров, Экспертов.

- 3.3.5. Обеспечение комфортных условий Участникам Хакатона и сопровождающим их лицам в месте проведения Хакатона.
- 3.3.6. Обеспечение приглашения Команд для участия в Хакатоне
- 3.3.7. Организация награждения Победителей.
- 3.3.8. Обеспечение информирования об условиях и порядке проведения Хакатона в течение срока проведения Хакатона на официальном сайте.
- 3.3.9. Обеспечение сбора и хранения согласий субъекта на обработку его персональных данных (Участники Хакатона в возрасте от 14 лет и старше подписывают согласие самостоятельно).
- 3.3.10. Оргкомитет оставляет за собой право изменять правила Хакатона по собственному усмотрению и вносить изменения в настоящее Положение с публикацией этих изменений на сайте. Такого рода изменения вступают в силу с момента их публикации на сайте.

4. Организатор Хакатона

- 4.1. Хакатон проводится детским технопарком (Структурное подразделение «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара ГБОУ ДО СО Самарского областного центра детско-юношеского технического творчества) (далее Организатор).
- 4.2. Организатор обеспечивает текущую деятельность по проведению Хакатона в соответствии с условиями настоящего Положения.

5. Сроки и место проведения Хакатона

- 5.1. Хакатон проводится в течение 5 дней.
- 5.2. Календарь Конкурса:
 - 27 января - 6 февраля 2022 года – регистрация команд.
 - 7 февраля 2022 года – открытие Хакатона. Представление задания.
 - 7 -18 февраля 2022 года – выполнение кейсов.
 - 19 -21 февраля 2022 года – выполнение задания.
 - 22 февраля 2022 года – защита лучших проектов. Подведение итогов Хакатона.
- 5.3. Хакатон будет проводиться в дистанционном формате.

6. Информация об условиях Хакатона

- 6.1. Тематика Хакатона - проектирование на заданную тематику с использованием открытых данных (решение проблем путем создания программного продукта в составе проектной группы с использованием доступа к открытым данным).

- 6.2. Участие в Хакатоне является бесплатным.
- 6.3. Все Участники Хакатона соблюдают правила общественного порядка и в случае их нарушения по решению Организатора могут быть удалены с места проведения соревновательного мероприятия и лишены права продолжить в нем участвовать.
- 6.4. Состав команды: наставник и 1-4 участника.
- 6.5. Конкурсный этап проходит с 7 по 18 февраля 2022 года. В это время Участники активно работают над своими проектами по заданной тематике.
- 6.6. Завершается хакатон презентацией лучших работ Участников и подведением итогов. Презентация лучших работ проводится 22 февраля 2022 года.
- 6.7. В финале конкурса команда должна предоставить на оценку прототип программного продукта, а также презентационный видеоролик о продукте.
- Объемы работ по выполнению заданий:
- прототип программного продукта;
 - видео ролик к защите проекта в дистанционном формате, в котором будут отражены результаты работы и обоснование технического задания (не более 5 минут).
- 6.8. В рамках видеоролика каждая команда так же должна представить маленькую визитку в формате idea-pitch (название команды и её состав; идею проекта, функционал и технологию, на основе которой будет разрабатываться продукт).
- 6.9. Регламент выступления – не более 7 минут: 5 минут на представление ролика, и 2 минуты – ответы на вопросы). Акцент необходимо сделать на: актуальность, социальную значимость, масштабируемость, проработанность идеи, наличие конкретных целей и стратегии достижения результатов.
- Жюри в после защиты проектов задают уточняющие вопросы участникам команд.
- Модератор регулирует время выступления команд. Модератор вправе остановить выступающих в момент выступления по истечению отведенного времени.
- После выступления всех команд жюри объявляет итоги и дает обратную связь участникам.
- 6.10. Регистрация Участников Хакатона осуществляется в электронном виде по ссылке:

<https://forms.gle/jTNRPY8PGdekRs36>

- 6.11. При прохождении регистрации Участники Хакатона дают согласие на обработку Организатором персональных данных, указанных в форме регистрации, а также иных персональных данных (в том числе паспортных данных, идентификационного номера налогоплательщика, банковских реквизитов, контактного телефона, адреса электронной почты, сведений о месте работы или учебы, личных фотографий и видеоматериалов), направляемых Участниками Организатору в рамках организации и проведения Хакатона. В соответствии с п. 3 ст. 3 Федерального закона от 27.07.2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных» обработка персональных данных – это любое действие (операция) или совокупность действий (операций), совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение) извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных.
- В случае обработки персональных данных иных лиц Организатор руководствуется Федеральным законом от 27.07.2006 года №152-ФЗ «о персональных данных»
- 6.12. Регистрация команды осуществляется одновременно с регистрацией Участников команды путем указания в поле электронной формы регистрации названия команды.
- 6.13. Команда гарантирует, что все права на разрабатываемые ими в рамках Хакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно Участникам Команды и их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.
- 6.14. Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом описаний (в т. ч. текстовых, графических и т.д.) Результатов в информационных и рекламных целях без уведомления Участников и без получения их согласия.
- 6.15. Участник (и любые иные лица, планирующие присутствовать в месте проведения Хакатона, в т.ч. члены Жюри, Эксперты, Менторы, партнеры, Волонтеры, представители СМИ, обслуживающий персонал и т.д.) настоящим выражает согласие на осуществление

любых действий со стороны Организатора и привлекаемых ими третьих лиц в отношении осуществления фото- и видеосъемки в месте проведения Хакатона, включая (без ограничений) сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокирование, фото- и видеоматериалов, в том числе с участием Участника и иных лиц, а также осуществление любых иных действий с фото- и видеоматериалами, в том числе их демонстрация на открытых ресурсах, доступных неопределенному кругу лиц.

7. Порядок и критерии оценки Результатов

- 7.1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки Результатов Участников членами экспертного Жюри.
- 7.2. Оценка Результатов работ осуществляется членами Жюри по шкале по каждому из критериев, приведенных в Приложении.

8. Итоги Хакатона

- 8.1. Итоги Хакатона фиксируются протоколами, которые подписываются всеми членами Жюри и после объявления Результатов обжалованию не подлежат.
- 8.2. Жюри имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.
- 8.3. Работы участников Конкурса не рецензируются и могут использоваться Организаторами для популяризации деятельности сети детских технопарков «Кванториум».
- 8.4. По результатам соревнований определяются Победители, показавшие лучшие результаты в каждом треке.

9. Треки Хакатона

1. **«Junior».** Подходит для участников только начавших знакомиться с IT технологиями.
2. **«Middle»** Подходит для учеников, начавших изучать языки программирования, но не имеющие большого опыта проектной деятельности и участия в конкурсах.

3. «Senior». Подходит для участников уже владеющих несколькими языками программирования, имеющими опыт участия в хакатонах и конкурсах по программированию.

По каждому из треков будет представлено несколько кейсов на выбор. Кейсы будут озвучены в день открытия хакатона.

10.Контакты для связи

10.1. Лицами, ответственными за проведение Хакатона являются:

- Ёжиков Владислав Михайлович – педагог дополнительного образования IT-квантума детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по вопросам содержания конкурсных заданий;
- Мехоношин Сергей Александрович – педагог дополнительного образования IT-квантума детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по вопросам содержания конкурсных заданий;
- Макрушен Александр Андреевич – начальник детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по организационным вопросам.

Телефон контакта 8 (846) 334-20-15.

E-mail: kvantorium63@gmail.com (с пометкой «IT-хакатон»)

Критерии оценивания работ по проекту

1. Командная работа

- 0 – в команде нет четкого распределения ролей и зон ответственности, большая часть работы сделана одним из членов команды или наставником;
- 2 – в команде распределены роли и зоны ответственности, работа над проектом проведена в соответствии с этим распределением, каждый из участников команды внес свой вклад в результаты работы над проектом.

2. Умение видеть проблему, сформулировать цель и достичь результата, отвечающего цели

- 0 – не видят проблемы, цель сформулирована нечетко, результат неясен
- 1 – проблему видят частично; чтобы понять цель приходится задавать много вопросов; результат достигнут частично
- 2 – видят проблему, четко формулирует цель, результат соответствует заявленной цели

3. Умение разделить цель на задачи для более эффективного поиска решения

- 0 – разделение на задачи отсутствует
- 1 – решение выделенных задач не в полной мере позволяет достичь цели проекта
- 2 – решение выделенных задач в полной мере позволяет достичь цели проекта

4. Выполнение этапа «Исследование» по теме

4.1. Изучение аналогов, понимание тенденций в разработке приложений.

0 – не изучалось;

1 – изучалось, но недостаточно для достижения цели проекта;

2 – изучалось достаточно для достижения цели проекта

4.2. Исследование: интервью; анкетный опрос; проведение эксперимента и т.д.

0 – методы выбраны не адекватно поставленной цели;

1 – есть недочеты в проведении исследования;

3 – методы выбраны адекватно и обоснованно, помогли в решении поставленной задачи, исследование проведено корректно.

4.3. Анализ результатов

0 – нет анализа результатов исследования;

1 – анализ результатов есть, но выводы неполные;

2 – анализ результатов есть, сделаны компетентные выводы.

5. Выполнение этапов «Проектирование» и «Прототипирование»

5.1. Уместное использование теоретических знаний для достижения поставленной цели

0 – совсем не использует теоретические знания, хотя это нужно для достижения поставленной цели;

1 – используют частично;

2 – использует теоретические знания там, где это нужно для достижения цели проекта.

5.2. Практическая апробация возможного решения

- 0 – способ выбора решения носит теоретический характер;
- 2 – была проведена апробация, однако ее результаты не полностью учтены/недостаточно проанализированы/не внесены корректировки;
- 5 – решение апробировано, внесены необходимые корректировки.

5.3. Прототип предлагаемого решения

- 0 – отсутствует;
- 2 – есть, но он недостаточно проработан;
- 5 – есть и он требует незначительной доработки/полностью готов к внедрению.

5.4. Значимость для практики, возможность масштабирования и внедрения

- 0 – предлагаемое решение не может быть реализовано;
- 1 – предлагаемое решение может быть реализовано, однако неэффективно по сравнению с другими существующими решениями;
- 4 – предлагаемое решение может быть реализовано и эффективно по сравнению с другими существующими решениями;
- 6 – предлагаемое решение может быть реализовано и эффективно по сравнению с другими существующими решениями; решение масштабируемо, у команды есть понимание, каким образом можно в дальнейшем реализовать и внедрить продукт.

6. Качество презентации

6.1. Умение структурировать материал, логично и последовательно его излагать

- 0 – совсем не умеют;
- 1 – структура материала и логика подачи нуждается в доработке;
- 3 – ясная логика и структура подачи материала.

6.2. Умение объяснить и защитить свои идеи

- 0 – совсем не умеют;
- 1 – отдельные идеи объясняются хорошо;
- 3 – команда убедительно отстаивает свои идеи.

6.3. Владение понятийным аппаратом

- 0 – совсем не владеют;
- 1 – могут объяснить понятия частично;
- 2 – владеет достаточно для работы над проектом и достижения цели проекта.

7. Оригинальность решения

- 0 – в проекте нет оригинальных идей и подходов;
- 2 – есть отдельные оригинальные идеи;
- 5 – в проекте наблюдается действительно творческий подход.

Кроме вышеперечисленного учитывается **качество презентации** – визуальное оформление

В случае наличия рабочей версии сайта и/или качественной альфа версии приложения оценивается **уровень технической подготовки команды**.

По результатам оценок члены жюри вправе выставлять дополнительные баллы и отмечать особо понравившиеся работы.