

УТВЕРЖДАЮ

Директор

ГБОУ ДО СО СОЦДИУТТ



А.Ю. Богатов

2021 г.

## **ПОЛОЖЕНИЕ** **о проведении регионального соревнования** **«Областной хакатон по IT»**

Инициатором регионального соревнования «Областной хакатон по IT» является государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Самарской области «Самарский областной центр детско-юношеского технического творчества» (ГБОУ ДО СО СОЦДИУТТ).

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения регионального соревнования «Областной 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 соревновательного процесса.
- 1.2. Участник – физическое лицо, в возрасте от 12 до 18 лет, образовательных учреждений основного общего, среднего (полного) общего образования, начального профессионального, среднего профессионального и дополнительного образования Самарской области. Каждый Участник должен состоять в Команде.

- 1.3. Команда – группа Участников, объединившихся для выполнения Задания. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде ограничено – не более 4-х. Жюри оценивает Результат Команды.
- 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. Победители – Команды, чьи Результаты признаны лучшими в ходе оценки Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.
- 1.6. Результат – решение, созданное Командой в результате выполнения Задания представленное к оценке Жюри. Одна команда вправе представить только один Результат.
- 1.7. Задание – комплекс задач, которые необходимо выполнить Команде в назначенный организаторами Хакатона срок. Целью Задания является создание Результата, определенного тематикой Хакатона.
- 1.8. Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющая Победителей Хакатона.
- 1.9. Менторы – группа лиц, оказывающих консультационную помощь Командам в процессе выполнения Задания.
- 1.10. Волонтеры – группа людей, оказывающих консультационную помощь и эмоциональную поддержку Командам в процессе выполнения Задания.
- 1.11. Эксперты – группа лиц, являющихся специалистами по определенным IT-темам, касающимся Хакатона, входящие в Жюри мероприятия.
- 1.12. Информационная площадка – ресурсы в сети Интернет, на которых будет размещена информация о Хакатоне: сайт, группа в социальных сетях, модерлируемые Организатором.

## **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
- Асадова Анна Алиевна
- Афанасьева Мария Сергеевна
- Яковлев Дмитрий Николаевич
- Митряшкин Владислав Иванович
- Милокумов Игорь Владиславович

3.3. Ответственность Оргкомитета.

3.3.1. Обеспечение условий для проведения Хакатона в установленные сроки.

3.3.2. Информирование участников о дистанционном режиме проведения Хакатона, ввиду ужесточения мер в связи с эпидемиологической обстановкой.

3.3.3. Определение площадки проведения Хакатона.

3.3.4. Обеспечение участия Менторов, членов Жюри, Волонтеров, Экспертов.

3.3.5. Организация награждения Победителей.

3.3.6. Обеспечение информирования об условиях и порядке проведения Хакатона в течение срока проведения Хакатона на официальном сайте <http://www.juntech.ru/> и в группе вконтакте [https://vk.com/it\\_cube63](https://vk.com/it_cube63).

3.3.7. 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 структурным подразделением ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ центр цифрового образования детей IT-cube (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 один этап соревновательный этап.
- 5.2. Календарь Конкурса: 15 - 17 ноября.
- 5.3. Все мероприятия Хакатона будут проводиться в дистанционном формате на площадке Discord. (после регистрации, Вам придет ссылка на сервер в Discord.)

## **6. Информация об условиях Хакатона**

- 6.1. Тематика Хакатона – создание новых программных продуктов в сфере информационных технологий с помощью неограниченного множества сред программирования.
- 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. Общее количество Команд и Участников регулируется Оргкомитетом в процессе подготовки Хакатона.
- 6.5. Соревновательный этап проходит **15-17 ноября 2021 года** в дистанционном формате.
- 6.6. Завершается Хакатон защитой проектов 17 ноября.
- 6.7. В финале конкурса команда должна предоставить на оценку концепцию программного продукта, а также презентационный сопровождающий материал для собранного прототипа.

Объемы работ по выполнению заданий:

- прототип программного продукта;
  - презентация к защите проекта в электронном виде, в которой будут отражены результаты работы и обоснование технического задания (не более 10 слайдов).
- 6.8. Проектом (Результатом) команды является концепция программного продукта, созданного командой в результате выполнения задания, представленный к оценке экспертам в установленный срок, данный Положением.

После завершения работ команд над проектами, начинается pitch-session в рамках установленного регламента для защиты проектов. Команда должна представить выполненное задание по предложенной структуре (названия проекта, проблемы, решение, модель и команда) членам Жюри в формате презентации и демонстрации работоспособности прототипа (регламент выступления – не более 10 минут: 5 минут на



выступление, 3 минуты на демонстрацию прототипа 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 ходе защиты проектов задают уточняющие вопросы участникам команд.

Pitch-session (контрольная точка, на которой каждая команда представляет проделанную работу) будет проходить **17 ноября**.

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.

6.9. Командой является группа лиц от 2-4 человек.

6.10. Регистрация на Хакатон осуществляется по ссылке <https://clck.ru/YDQDc> до 12 ноября 14:00.

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, 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. Участники (и любые иные лица, в т.ч. члены Жюри, Эксперты, Менторы, партнеры, Волонтеры, представители СМИ, обслуживающий персонал и т.д.) выражают 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 №1.

## **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 центров цифрового образования IT-cube.
- 8.4. Все Участники Хакатона из числа Команд получают сертификаты Участников.



8.5. По результатам соревнований определяются Победители, показавшие лучшие результаты в каждом треке.

### **9. Контакты для связи**

Лицами, ответственными за проведение Хакатона являются:

- Яковлев Дмитрий Николаевич – педагог дополнительного образования центра цифрового образования детей IT-cube, по вопросам содержания конкурсных заданий;
- Милокумов Игорь Владиславович - педагог дополнительного образования центра цифрового образования детей IT-cube, по вопросам содержания конкурсных заданий;
- Митряшкин Владислав Иванович – педагог дополнительного образования центра цифрового образования детей IT-cube, по вопросам содержания конкурсных заданий;
- Асадова Анна Алиевна – начальник центра цифрового образования детей IT-cube, по организационным вопросам.

Телефон контакта- 8 (846) 332-40-32 (администраторы Елена, Татьяна); e-mail: [itcube63@gmail.com](mailto:itcube63@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. 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

### **5. Анализ результатов**

- 0 – нет анализа результатов исследования;
- 1 – анализ результатов есть, но выводы неполные;
- 2 – анализ результатов есть, сделаны компетентные выводы.

### **6. 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.

### **7. 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.

### **8. Прототип предлагаемого решения**

0 – отсутствует;

2 – есть, но он недостаточно проработан;

5 – есть и он требует незначительной доработки/полностью готов к внедрению.

### **9. 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.

### **10. 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.

### **11. Умение объяснить и защитить свои идеи**

0 – совсем не умеют;

1 – отдельные идеи объясняются хорошо;

3 – команда убедительно отстаивает свои идеи.

### **12. Владение понятийным аппаратом**

0 – совсем не владеют;

1 – могут объяснить понятия частично;

2 – владеет достаточно для работы над проектом и достижения цели проекта.

### **13. 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 и уровень технической подготовки команды.



Приложение №2  
к Положению  
о региональном соревновании  
«Областной хакатон по IT»

Программа Хакатона

День	Дата	Время проведения	Деятельность Хакатона	Место проведения
1	15.11.2021	9:00 – 10:00	Регистрация Участников	Дистанционно
		10:00 – 11:00	Открытие Хакатона, вступительное слово от партнеров, объяснение задач	
		11:00 – 13.00	Работа над проектом	
		13:00 – 14:00	Перерыв	
		14:00 – 16:00	Работа над проектом	
2	16.11.2021	9:00 – 13:00	Работа над проектом	Дистанционно
		13:00 – 14:00	Перерыв	
		14:00 – 16:00	Работа над проектом	
3	17.11.2021	9:00 – 11:00	Работа над проектом.	Дистанционно
		11:00 – 12:00	Перерыв	
		13:00 – 16:00	Pith session Презентация проектов каждой команды.	
		16:00 – 17:00	Подведение итогов Хакатона.	