

УТВЕРЖДАЮ

Директор
ГБОУ ДО СО СОЦДИУТТ



А.Ю. Богатов

« 05 » *сентября* 2022 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении регионального хакатона по виртуальной и дополненной реальности «Самарская губерния»

Инициатором регионального соревнования «Региональный хакатон по виртуальной и дополненной реальности «Самарская губерния» 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 виртуальной и дополненной реальности «Самарская губерния» (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 – не более 5-ти Участников 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, модерлируемые Организатором, а также информационные ресурсы спонсоров и партнеров.

2. Общие положения

- 2.1. Цель Хакатона – популяризация технологий виртуальной и дополненной реальности, создание условий для появления новых идей в конкретной предметной области и доведения их до непосредственной реализации на площадке Хакатона.
- 2.2. Задачи Хакатона:
 - Формирование у Участников навыков работы над проектами в составе проектных Команд.
 - Формирование у Участников навыков проектирования, обработки и анализа данных, использования технологий программирования и создания программных продуктов на практике.
 - Формирование у Участников компетенций в сфере коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности.
 - 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
Арочкин Евгений Александрович
Жигунов Андрей Андреевич
Тимошкин Данила Андреевич
- 3.3. Ответственность Оргкомитета.
- 3.4. Обеспечение условий для проведения Хакатона в установленные сроки.
- 3.5. Обеспечение безопасности и порядка проведения очных мероприятий.
- 3.6. Определение места проведения Хакатона.
- 3.7. Обеспечение участия менторов, членов Жюри, Волонтеров, Экспертов.
- 3.8. Обеспечение комфортных условий Участникам Хакатона и сопровождающим их лицам в месте проведения Хакатона.
- 3.9. Обеспечение приглашения Команд для участия в Хакатоне
- 3.10. Организация награждения Победителей.
- 3.11. Обеспечение информирования об условиях и порядке проведения Хакатона в течение срока проведения Хакатона на официальном сайте.

- 3.12. Обеспечение сбора и хранения согласий субъекта на обработку его персональных данных (Участники Хакатона в возрасте от 14 лет и старше подписывают согласие самостоятельно).
- 3.13. 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 «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 с 18 марта по 1 апреля 2022 года.
- 5.2. Календарь Конкурса:
 - 5 марта 2022 года – начало регистрации команд.
 - 17 марта 2022 года – окончание регистрации команд.
 - 18 марта 2022 года – открытие хакатона.
 - 18 – 28 марта 2022 года – выполнение задания.
 - 1 апреля 2022 года – 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 18 по 28 марта 2022 года. В это время Участники активно работают над своими проектами по заданной тематике.

- 6.6. Завершается хакатон защитой лучших работ Участников и подведением итогов. Экспертиза присланных работ 28-30 марта 2022 года, защита лучших работ будет проходить 1 апреля 2022 года.
- 6.7. Для экспертизы выполненной работы команда должна предоставить на оценку прототип программного продукта, а также презентационный видеоролик о продукте.
- Объемы работ по выполнению заданий:
- прототип программного продукта;
 - видеоролик к защите проекта в дистанционном формате, в котором будут отражены результаты работы команды (не более 10 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 разрабатывался продукт).
- 6.9. Для защиты лучших работ экспертами будет отобрано не менее 3 команд в каждом треке.
- 6.10. Наставникам команд будут высланы ссылки для подключения к дистанционной защите лучших работ.
- 6.11. Команде будет предоставлено не более 10 минут: 8 минут на представление продукта, и 2 минуты – ответы на вопросы. Акцент необходимо сделать на: актуальность, социальную значимость, масштабируемость, проработанность идеи, наличие конкретных целей и стратегии достижения результатов.
- 6.12. Жюри после защиты проектов задают уточняющие вопросы участникам команд.
- 6.13. Модератор регулирует время выступления команд. Модератор вправе остановить выступающих в момент выступления по истечению отведенного времени.
- 6.14. После выступления всех команд жюри дает обратную связь участникам.
- 6.15. Итоги конкурса будут опубликованы в официальном сообществе детского технопарка «Кванториум-63 регион» Вконтакте <https://vk.com/kvantorium63>
- 6.16. Регистрация Участников Хакатона осуществляется в электронном виде по ссылке:
<https://forms.yandex.ru/u/62232a14effe94dd9b61008e/>
- 6.17. 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»

- 6.18. 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.
- 6.19. 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.
- 6.20. 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. Все Участники Хакатона из числа Команд получают сертификаты Участников.
- 8.5. По результатам соревнований определяются Победители, показавшие лучшие результаты в каждом треке.

9. Треки Хакатона

- 9.1. **VR.** Подходит для участников, которые занимаются приложениями в виртуальной реальности.
- 9.2. **AR.** Подходит для участников, которые занимаются приложениями в дополненной реальности.
- 9.3. 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:
 - Арочкин Евгений Александрович – педагог дополнительного образования VR/AR - квантума детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по вопросам содержания конкурсных заданий;

- Жигунов Андрей Андреевич – педагог дополнительного образования VR/AR -квантума детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по вопросам содержания конкурсных заданий;
- Тимошкин Данила Андреевич – педагог дополнительного образования VR/AR -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.

10.2. Телефон контакта 8 (846) 334-20-15, e-mail: kvantorium63@gmail.com (с пометкой «VR/AR-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.