

УТВЕРЖДАЮ

Директор

ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ



А.Ю. Богатов

2022 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении областного хакатона по разработке мобильных приложений «MobileGeek»

Инициатором областного хакатона по разработке мобильных приложений «MobileGeek» является государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Самарской области «Самарский областной центр детско-юношеского технического творчества» (ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ).

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения областного хакатона по разработке мобильных приложений «MobileGeek» (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.
- 1.4. Капитан команды — лицо, избранное Участниками Команды из состава Команды, принимающее интересы Команды в принятии организационных решений 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. 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 цифровых технологий среди молодежи, создание условий для появления новых идей в области мобильной разработки 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 в систематизации обработке запросов.
 - 2.2.3. Формирование у Участников компетенций в сфере коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности.

3. Организатор Хакатона

- 3.1. Хакатон проводится структурным подразделением ГБОУ ДО СО СОЦДИУТТ центр цифрового образования детей IT-cube (далее Организатор).

- 3.2. Организатор обеспечивает текущую деятельность по проведению Хакатона в соответствии с условиями настоящего Положения.
- 3.3. Непосредственную работу по организации Хакатона проводит Оргкомитет Хакатона
- 3.4. Состав Оргкомитета на момент утверждения настоящего Положения:
 - Асадова Анна Алиевна
 - Митряшкин Владислав Иванович
 - Милокумов Игорь Владиславович
 - Яковлев Дмитрий Николаевич
- 3.5. Ответственность Оргкомитета.
 - 3.5.1. Обеспечение условий для проведения Хакатона в установленные сроки.
 - 3.5.2. Информирование участников о дистанционном режиме проведения Хакатона.
 - 3.5.3. Обеспечение участия членов Жюри.
 - 3.5.4. 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.
 - 3.5.5. 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. Сроки и место проведения Хакатона

- 4.1. Хакатон проводится в один этап соревновательный этап.
- 4.2. Календарь Конкурса: **21 - 28 февраля 2022 года**.
- 4.3. Все мероприятия Хакатона будут проводиться в дистанционном формате на площадке Discord (после регистрации, Вам придет ссылка на сервер в Discord).

5. Информация об условиях Хакатона

- 5.1. Тематика Хакатона – создание новых программных продуктов в сфере мобильной разработки. Мобильное приложение должно быть создано с использованием нативных или кроссплатформенных инструментов, исключая визуальные среды программирования и конструкторы.
- 5.2. Участие в Хакатоне является бесплатным.
- 5.3. 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.

- 5.4. Общее количество Команд и Участников регулируется Оргкомитетом в процессе подготовки Хакатона.
- 5.5. Соревновательный этап проходит **21-28 февраля 2022 года** в дистанционном формате. Программа хакатона (Приложение №2) предполагает вариативность времени работы над проектом. Во временной диапазон, указанный в программе вы можете задать вопрос экспертам и проконсультироваться по техническим вопросам.
- 5.6. Контрольные даты Хакатона:
- 21 февраля** – оглашение заданий.
- 25 февраля** – pitch-session в рамках установленного регламента для защиты проектов. Команда должна представить частично выполненное задание в формате презентации и сопровождающей речи, либо формате видеоролика. Выступление или ролик не должны превышать 5 минут.
- 26 февраля** до 10.00 будут объявлены команды, которые выйдут на финальную защиту.
- 28 февраля** – финальная защита проектов. Жюри в ходе защиты проектов задают уточняющие вопросы участникам команд.
- 5.7. 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 (желательно ссылку на репозиторий);
 - презентация к защите проекта в электронном виде, в которой будут отражены результаты работы и обоснование технического задания (не более 10 слайдов), либо свой вариант демонстрации проекта.
 - видеоролик отражающий работу приложения (предоставляется на pitch-session)
- 5.8. Проектом (Результатом) команды является концепция мобильного приложения, созданного командой в результате выполнения задания, представленный к оценке жюри в установленный срок, данный Положением.
- 5.9. Командой является группа лиц от 2-4 человек.
- 5.10. Регистрация на Хакатон осуществляется по ссылке <https://clck.ru/ahzsl> до 18 февраля 14:00.
- 5.11. 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»

- 5.12. Регистрация Команды осуществляется одновременно с регистрацией Участников Команды путем указания в поле электронной формы регистрации названия Команды.
- 5.13. 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.
- 5.14. 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.
- 5.15. Участники и Жюри 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.

6. Порядок и критерии оценки Результатов

- 6.1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки Результатов Участников членами экспертного Жюри.
- 6.2. Оценка Результатов работ осуществляется членами Жюри по шкале по каждому из критериев, приведенных в Приложении №1.

7. Итоги Хакатона

- 7.1. Итоги Хакатона фиксируются протоколами, которые подписываются всеми членами Жюри и после объявления Результатов обжалованию не подлежат.
- 7.2. Жюри имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.
- 7.3. Работы участников Конкурса не рецензируются и могут использоваться Организаторами для популяризации деятельности сети центров цифрового образования детей «IT-cube».
- 7.4. Все Участники Хакатона получают сертификаты Участников.
- 7.5. Наставники команд получают благодарственные письма.
- 7.6. По результатам соревнований определяются Победители, показавшие лучшие результаты.

8. 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, Полина); e-mail: itcube63@gmail.com (с пометкой «Хакатон по мобильной разработке»)

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 мобильной разработке

- 0 – не изучалось;
- 1 – изучалось, но недостаточно для достижения цели проекта;
- 2 – изучалось достаточно для достижения цели проекта

5. Загрузка проекта на репозиторий

- 0 – не использовалась;
- 2 – выполнена.

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.

9. 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. Оригинальность решения

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

13. Дизайн приложения

- 0 – совсем не проработан;
- 1 – проработан частично;
- 2 – полностью реализован.

Приложение №2
к Положению об областном хакатоне
по разработке мобильных приложений
«MobileGeek»

Программа Хакатона

День	Дата	Время проведения	Деятельность Хакатона	Место проведения
1	21.02.2022	9:00 – 10:00	Открытие Хакатона, объяснение задач	Дистанционно
		10:00 – 13:00	Работа над проектом	
		13:00 – 14:00	Перерыв	
		14:00 – 17:00	Работа над проектом	
2	22.02.2022, 24.02.2022	10:00 – 13:00	Работа над проектом	Дистанционно
		13:00 – 14:00	Перерыв	
		14:00 – 17:00	Работа над проектом	
4	25.02.2022	10:00 – 13:00	Работа над проектом	Дистанционно
		13:00 – 14:00	Перерыв	
		14:00 – 17:00	Pitch-session	
5	28.02.2022	14:00 – 17:00	Финальная защита	Дистанционно
		17:00 – 17:15	Оглашение победителей	