

УТВЕРЖДАЮ

Директор

ГБОУ ДО СО СОЦДИОТТ

А.Ю. Богатов

« 14 » *август* 2022 г.

## ПОЛОЖЕНИЕ

### о проведении областного хакатона для начинающих «Cube Hack»

Инициатором областного хакатона для начинающих «Cube Hack» является государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Самарской области «Самарский областной центр детско-юношеского технического творчества» (ГБОУ ДО СО СОЦДИОТТ).

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения областного хакатона для начинающих «Cube Hack» (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.
- 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. Хакатон проводится структурным подразделением ГБОУ ДО СО СОЦДИЮТТ центр цифрового образования детей IT-cube (далее Организатор).
- 2.2. Организатор обеспечивает текущую деятельность по проведению Хакатона в соответствии с условиями настоящего Положения.
- 2.3. Хакатон проводится для обучающихся, обладающих начальным уровнем знаний в области IT – технологий.
- 2.4. Цель Хакатона – повышение уровня профессиональных компетенций Участников в области программирования и других дисциплин IT сферы среди начинающих.
- 2.5. Задачи Хакатона:
  - 2.5.1. Формирование у Участников навыков работы над проектами в составе проектных Команд.
  - 2.5.2. Повышение уровня цифровой компетентности Участников.

## **3. Оргкомитет и жюри**

- 3.1. Непосредственную работу по организации Хакатона проводит Оргкомитет Хакатона
- 3.2. Ответственность Оргкомитета.

- 3.2.1. Обеспечение условий для проведения Хакатона в установленные сроки.
- 3.2.2. Информирование участников о дистанционном режиме проведения Хакатона.
- 3.2.3. Обеспечение участия членов Жюри.
- 3.2.4. 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](https://vk.com/it_cube63).
- 3.3. 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.
- 3.4. Для оценки результатов выполнения конкурсных заданий формируется жюри, состоящее из экспертов из числа педагогических работников (далее – Жюри).
- 3.5. Жюри Хакатона оценивает результаты выполнения конкурсных заданий и представляет Оргкомитету итоговый отчет и предложения по присуждению дипломов победителям Хакатона.

#### **4. Сроки и место проведения Хакатона**

- 4.1. Хакатон проводится с 23 по 30 мая 2022 года.
- 4.2. Для участия в Хакатоне необходимо пройти регистрацию по ссылке <https://clck.ru/emgn5>, заполнив все обязательные поля в форме и предоставив Организатору необходимую информацию.
- 4.3. Соревновательный этап мероприятия пройдет в дистанционном режиме согласно программе в Приложении №2.
- 4.4. Тематика Хакатона определяется несколькими направлениями, такими как:
  - 3D-моделирование (создание уникальных трехмерных моделей в среде программирования);
  - программирование (создание программных продуктов);
  - разработка игр (разработка программных продуктов с элементами 3D графики).
- 4.5. Контрольные даты Хакатона:
  - 23 мая** – оглашение заданий.
  - 27 мая** – 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.

**28 мая** до 10.00 будут объявлены команды, которые выйдут на финальную защиту.

**30 мая** – финальная защита проектов.

- 4.6. В финале конкурса команда должна предоставить на оценку выполненное задание, предоставленное Оргкомитетом Хакатона.
- 4.7. Объемы работ по выполнению заданий:
  - прототип программного продукта (желательно ссылку на репозиторий);
  - презентация, в которой отражены результаты работы и обоснование технического задания, либо свой вариант демонстрации проекта.
- 4.8. Команда должна представить разработанный проект по предложенной структуре (название проекта, проблемы, решение, модель и команда) членам Жюри в формате презентации и/или демонстрации работоспособности прототипа (регламент выступления – не более 7 минут: 3 минут на выступление, 4 минуты на демонстрацию проекта). Акцент необходимо сделать на: актуальность, масштабируемость, проработанность идеи, наличие конкретных целей и стратегии достижения Результатов. Модератор регулирует время выступления Команд. Модератор вправе остановить выступающих в момент выступления по истечению отведенного времени.
- 4.9. При прохождении регистрации Участники Хакатона дают согласие на обработку Организатором персональных данных, указанных в форме регистрации, а также иных персональных данных (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.
- 4.10. В случае обработки персональных данных иных лиц Организатор руководствуется Федеральным законом от 27.07.2006 года №152-ФЗ «о персональных данных».
- 4.11. 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.

- 4.12. 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. Порядок и критерии оценки Результатов**

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

### **6. Итоги Хакатона**

- 6.1. Итоги Хакатона фиксируются протоколами, которые подписываются всеми членами Жюри и после объявления Результатов обжалованию не подлежат.
- 6.2. Работы участников Конкурса не рецензируются и могут использоваться Организаторами для популяризации деятельности сети центров цифрового образования IT-cube.
- 6.3. Все Участники Хакатона из числа Команд получают электронные сертификаты Участников.
- 6.4. По результатам соревнований определяются Победители, по одной команде из каждого направления.
- 6.5. Члены Команд, определенных в качестве Победителей, награждаются электронными дипломами и памятным подарками.

### **7. Контакты для связи**

Лицами, ответственными за проведение Хакатона являются:

- Асадова Анна Алиевна – начальник центра цифрового образования детей IT-cube;
- Гармышева Екатерина Михайловна – педагог-организатор центра цифрового образования детей IT-cube.  
Телефон: 8 (846) 332-40-32,  
e-mail: itcube63@gmail.com (с пометкой «Cube Hack»)

## **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 по тематике**

- 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.

### **10. Умение структурировать материал и логично 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.

Приложение №2  
к Положению областного хакатона  
для начинающих «Cube Hack»

Программа Хакатона

| День | Дата                    | Время проведения | Деятельность Хакатона               | Место проведения |
|------|-------------------------|------------------|-------------------------------------|------------------|
| 1    | 23.05.2022              | 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    | 24.05.2022 – 26.05.2022 | 10:00 – 13:00    | Работа над проектом                 | Дистанционно     |
|      |                         | 13:00 – 14:00    | Перерыв                             |                  |
|      |                         | 14:00 – 17:00    | Работа над проектом                 |                  |
| 4    | 27.05.2022              | 10:00 – 13:00    | Работа над проектом                 | Дистанционно     |
|      |                         | 13:00 – 14:00    | Перерыв                             |                  |
|      |                         | 14:00 – 17:00    | Pitch-session                       |                  |
| 5    | 30.05.2022              | 14:00 – 17:00    | Финальная защита                    | Дистанционно     |
|      |                         | 17:00 – 17:15    | Оглашение победителей               |                  |