УТВЕРЖДАЮ

Директор

ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.Ю. Богатов

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о региональном хакатоне «Железо рулит»**

Инициатором регионального соревнования «Железо рулит» 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 регионального соревнования «Железо рулит» (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. 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.
   2. Участник – физическое лицо из числа учащихся 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.
   3. Команда – группа Участников, объединившихся для выполнения Задания. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде ограничено – от 2-4 человек.
   4. Капитан команды — лицо, избранное Участниками Команды из состава Команды, представляющее интересы Команды, уполномоченное получать от лица Команды приз и распределять его среди Участников Команды, а также принимать организационные решения от имени Команды в ходе проведения Хакатона.
   5. Роль — определенная Участниками команды сфера ответственности каждого конкретного Участника Команды в рамках работы над продуктом.
   6. Победители – Команды, чьи Результаты признаны лучшими в результате оценки Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.
   7. Результат – проект компьютерной сети, созданный Командой в результате выполнения Задания и представленный к оценке Жюри. Одна команда вправе представить только один Результат.
   8. Задание – комплекс задач, которые необходимо выполнить Команде в срок, назначенный организаторами Хакатона. Целью Задания является создание Результата, определенного тематикой Хакатона.
   9. Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющая Победителей Хакатона.
   10. Менторы – группа лиц, оказывающих консультационную помощь Командам в процессе выполнения Задания.
   11. Эксперты – группа лиц, являющихся специалистами по тематикам, касающимся Хакатона, обучающих Участников Хакатона по этим темам и входящих в Жюри мероприятия.
   12. Информационная площадка – ресурсы в сети Интернете, для размещения информации о Хакатоне: сайт, группы в социальных сетях, модерируемые Организатором, а также информационные ресурсы спонсоров и партнеров.
2. **Общие положения**
   1. Цель Хакатона – создание проекта в компьютерной сети, созданного Командой в результате выполнения Задания, которое они представят к оценке Жюри.
   2. Задачи Хакатона:
      1. Формирование у Участников навыков работы над проектами в составе проектных Команд.
      2. Формирование у Участников навыков в области системного администрирования и создание цифровых проектов для своей будущей профессии.
      3. Формирование у Участников компетенций в сфере коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности.
      4. Формирование инновационных проектов, стимулирование и популяризация среди Участников научной и инновационной деятельности.
3. **Оргкомитет Хакатона**
   1. Непосредственную работу по организации Хакатона проводит Оргкомитет Хакатона.
   2. Состав Оргкомитета на момент утверждения настоящего Положения:

|  |  |
| --- | --- |
| Богатов Алексей Юрьевич | - директор ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ |
| Афанасьева Мария Сергеевна | - заместитель директора ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ |
| Асадова Анна Алиевна | - начальник структурного подразделения ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ Центр цифрового образования «IT-cube» |
| Дорогойченко Иван Валерьевич | - педагог дополнительного образования ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ |

* 1. Ответственность Оргкомитета:
     1. Обеспечение условий для проведения Хакатона в установленные сроки.
     2. Обеспечение безопасности и порядка проведения очных мероприятий.
     3. Информирование участников о дистанционном режиме проведения Хакатона, в случае отмены очного режима, ввиду ужесточения мер в связи с эпидемиологической обстановкой.
     4. Определение места проведения Хакатона.
     5. Обеспечение участия Менторов, членов Жюри, Экспертов.
     6. Обеспечение комфортных условий Участникам Хакатона и сопровождающим их лицам в месте проведения Хакатона.
     7. Обеспечение приглашения Команд для участия в Хакатоне.
     8. Организация награждения Победителей.
     9. Обеспечение информирования об условиях и порядке проведения Хакатона в течение срока проведения Хакатона на официальном сайте <http://www.juntech.ru/>
     10. Обеспечение сбора и хранения согласий субъекта на обработку его персональных данных (Участники Хакатона в возрасте от 14 лет и старше подписывают согласие самостоятельно).
     11. 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.

1. **Организатор Хакатона**
   1. Хакатон проводится центром цифрового образования детей IT-cube (Структурное подразделение г.о. Самара ГБОУ ДО СО Самарского областного центра детско-юношеского технического творчества) (далее Организатор).
   2. Организатор обеспечивает текущую деятельность по проведению Хакатона в соответствии с условиями настоящего Положения.
2. **Сроки и место проведения Хакатона**
   1. Календарь Конкурса: Март 2021
   2. Соревновательный этап мероприятия пройдет по адресу: г.Самара, ул. Фрунзе 98;
   3. Тематика Хакатона – формирование процесса управления, технического обслуживания и проведение других технических мероприятий, направленных на поддержание информационной компьютерной системы.
   4. Участие в Хакатоне является бесплатным.
   5. 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. Организаторы предоставляют широкополосной доступ в сеть Интернет и все необходимое для реализации задач Хакатона. Организаторы обеспечивают питьевой режим.
   7. Оплата проезда до места проведения Хакатона, проживание, горячее питание Участники обеспечивают самостоятельно.
   8. Общее количество Команд и Участников регулируется Оргкомитетом в процессе подготовки Хакатона.
   9. Соревновательный этап проходит 17.03.21 - 19.03.21 В это время Участники активно работают над своими проектами по заданной тематике.
   10. Завершается хакатон презентацией работ участников и их награждением. Презентации проектов проводятся 19.03.21.
   11. В финале конкурса команда должна предоставить на оценку выполненный проект компьютерной сети.

Объемы работ по выполнению заданий:

* презентация к защите проекта в формате (PowerPoint), в котором будут отражены результаты работы и обоснование технического задания (не более 10 слайдов).

5.12 Команды выполняют практическое задание в виде проекта на заданную тему.

Результатом Команды является проект в компьютерной сети, созданный в результате выполнения задания и представленный к оценке экспертам в установленный срок, данный Положением.   
После групповой работы и завершения работы над проектами Команды начинается pitch-session в рамках установленного регламента для защиты проектов.

Команда должна представить разработанный проект по предложенной структуре (названия проекта, проблемы, решение, модель и команда) членам Жюри в формате презентации и демонстрации работоспособности прототипа (регламент выступления – не более 7 минут: 3 минут на выступление, 4 минуты на демонстрацию проекта). 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.

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.

Команды прибывают с сопровождающими лицами, имеющие соответствующие разрешения на сопровождение от законных представителей несовершеннолетних Участников. Сопровождающее лицо несет ответственность за жизнь и безопасность вверенных ему Участников в пути следования и в месте проведения Хакатона. Во время проведения Хакатона сопровождающие лица не вмешиваются в содержательный процесс проведения Хакатона.

Для участия в Хакатоне Команды используют предоставленную Организатором компьютерную технику с установленным программным обеспечением, мобильные устройства, другую технику и оборудование, необходимое для участия. Собственное оборудование также разрешено к использованию.

Регистрация Участников Хакатона осуществляется в электронном виде по ссылке:

<https://docs.google.com/forms/d/1jkRdIbXhUjYOh5miOkdt32w8hjM7uYkvg-EjU-fJkA4/edit>

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».

* 1. Регистрация команды осуществляется одновременно с регистрацией Участников команды путем указания в поле электронной формы регистрации названия команды.
  2. 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.
  3. 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.
  4. Участник (и любые иные лица, планирующие присутствовать в месте проведения Хакатона, в т.ч. члены Жюри, Эксперты, Менторы, партнеры, 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.

1. **Порядок и критерии оценки Результатов**
   1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки Результатов Участников членами экспертного Жюри.
   2. Оценка Результатов работ осуществляется членами Жюри по шкале по каждому из критериев, приведенных в Приложении.
2. **Итоги Хакатона**
   1. Итоги Хакатона фиксируются протоколами, которые подписываются всеми членами Жюри и после объявления Результатов обжалованию не подлежат.
   2. Жюри имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.
   3. Работы участников Конкурса не рецензируются и могут использоваться Организаторами для популяризации деятельности сети центров цифрового образования IT-cube.
   4. Все Участники Хакатона из числа Команд получают сертификаты Участников.
   5. По результатам соревнований определяются три Победителя, занявшие 1, 2 и З места.
   6. Члены Команд, определенных в качестве Победителей, награждаются персональными дипломами.

**8. Контакты для связи**

8.1 Лицами, ответственными за проведение Хакатона являются:

* Дорогойченко Иван Валерьевич, педагог дополнительного образования центра цифрового образования детей IT-cube г.о. Самара, по вопросам содержания конкурсных заданий;
* Асадова Анна Алиевна – начальник центра цифрового образования детей IT-cube г.о. Самара, по организационным вопросам.

Телефон контакта 8 (846) 332-40-32*,* e-mail: itcube63@gmail.com (с пометкой «Хакатон Железо рулит»)

Приложение №1

к Положению

о региональном хакатоне «Железо рулит»

**Критерии оценивания работ по проекту**

**1. Работоспособность прототипа**

0 – прототип не работоспособен;

1 – прототип работоспособен, но не в полном объеме, часть функций не реализованы;

2 - прототип работоспособен, функционал реализован в полном объеме.

**2. Соответствие результата поставленному Кейсом заданием**

0 – поставленный Кейсом задачи не реализованы;

1 – поставленные Кейсом задачи реализованы не в полном объеме;

2 – поставленные Кейсом задачи реализованы в полном объеме.

**3. Экономический эффект**

0 – нерациональное использование ресурсов;

2 – ресурсы используемые для решения поставленной задачи используются рационально и обоснованно.

**4. Возможность внедрения и использования проектного решения**

0 – внедрение и использования прототипа не осуществимо;

1 – внедрение и использование прототипа возможно и осуществимо;

**5. Масштабируемость**

0 – представленное решение не масштабируемо;

2 – в решение заложена возможность масштабируемости.

**6. Презентация проектного решения**

0 – презентация не выполнена;

1 – презентация выполнена, но не отражает всей сути решения;

2 – презентация выполнена, суть решения отражена, этапы разработки освещены.

Приложение №2

к Положению

о региональном хакатоне «Железо рулит»

**Программа Хакатона**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| День | Дата | Время проведения | Деятельность Хакатона | Место проведения |
| 1. | 17.03.2021 | 08:30 – 09:00 | Регистрация участников | г. Самара,  ул. Фрунзе,  д. 98 |
| 09:00 – 09:30 | Открытие Хакатона, объяснение задач |
| 09:30 – 13:00 | Работа над проектом |
| 13:00 –14:00 | Перерыв |
| 14:00 – 17:00 | Работа над проектом |
| 2. | 18.03.2021 | 09:00 – 13:00 | Работа над проектом | г. Самара,  ул. Фрунзе,  д. 98 |
| 13:00 – 14:00 | Перерыв |
| 14:00 – 17:00 | Работа над проектом |
| 3. | 19.03.2021 | 09:00 – 10:00 | Работа над проектом | г. Самара,  ул. Фрунзе,  д. 98 |
| 10:00 – 13:00 | Защита проектов |
| 13:30 – 14:00 | Подведение итогов |