

УТВЕРЖДАЮ

Директор

ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ



А.Ю. Богатов

2023 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 СОЦДЮТТ).

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 3-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 задание 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, модерируемые организатором.

2. Общие положения

- 2.1. Хакатон проводится структурным подразделением ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ 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.
- 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 22 по 31 мая 2023 года.
- 4.2. Для участия в Хакатоне необходимо пройти регистрацию по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/642be4a243f74f17653ab961/> , заполнив все обязательные поля в форме и предоставив Организатору необходимую информацию.
- 4.3. Соревновательный этап мероприятия пройдет в дистанционном режиме согласно программе (Приложении №2).
- 4.4. Тематика Хакатона определяется несколькими направлениями, такими как:
 - 3D-моделирование (создание уникальных трехмерных моделей в среде программирования);
 - программирование (создание программных продуктов)/
- 4.5. Контрольные даты Хакатона:
 - 22 мая** – оглашение заданий.
 - 29 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.

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

31 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@samara.edu.ru (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	22.05.2023	10:00 – 10:20	Открытие Хакатона, объяснение задач	Дистанционно
		10:20 – 13:00	Работа над проектом	
		13:00 – 14:00	Перерыв	
		14:00 – 17:00	Работа над проектом	
2	23.05.2023 – 26.05.2023	10:00 – 13:00	Работа над проектом	Дистанционно
		13:00 – 14:00	Перерыв	
		14:00 – 17:00	Работа над проектом	
4	29.05.2023	10:00 – 13:00	Работа над проектом	Дистанционно
		13:00 – 14:00	Перерыв	
		14:00 – 17:00	Pitch-session	
5	31.05.2023	14:00 – 17:00	Финальная защита	Дистанционно
		17:00 – 17:15	Оглашение победителей	