

УТВЕРЖДАЮ

И.о. директора

ГБОУ ДО СО СОЦДИОТТ



Б.Н. Тукабайов

2024 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 СОЦДИОТТ).

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 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, 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:

— Формирование у Участников навыков работы над проектами в составе проектных Команд.

— Формирование у Участников навыков в систематизации обработке запросов.

— 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;
- Милокумов Игорь Владиславович;
- Яковлев Дмитрий Николаевич;
- Быков Денис Юрьевич.

3.5. Ответственность Оргкомитета:

— Обеспечение условий для проведения Хакатона в установленные сроки.

— Информирование участников о дистанционном режиме проведения Хакатона.

— Обеспечение участия членов Жюри.

— Обеспечение информирования об условиях и порядке проведения Хакатона в течение срока проведения Хакатона на официальном сайте <http://www.juntech.ru/> и в официальной группе ВКонтakte https://vk.com/it_cube63.

— 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: **19 - 26 февраля 2024 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 **19-26 февраля 2024 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:

19 февраля – оглашение заданий.

22 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.

25 февраля до 10.00 будут объявлены команды, которые выйдут на финальную защиту.

26 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 до 14.00 часов 16 февраля 2024 года.

Участникам необходимо пройти регистрацию на сайте ЯНДЕКС.ФОРМЫ: <https://forms.yandex.ru/u/65a3a25d068ff0653b85be80/> и на сайте АСУ РСО – НАВИГАТОР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ: <https://navigator.asurso.ru/additional-education/meetings/3842>.

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:

— Асадова Анна Алиевна – начальник центра цифрового образования детей IT-cube, по организационным вопросам.

— 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;

— Быков Денис Юрьевич – педагог дополнительного образования центра цифрового образования детей IT-cube, по вопросам содержания конкурсных заданий;

Телефон – 8 (846) 332-40-32 (администраторы Елена, Полина);
e-mail: itcube63@samara.edu.ru (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.

10. 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.

Программа Хакатона

Дата	Время проведения	Деятельность Хакатона	Место проведения
19.02.2024	09:00 – 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	
20-21.02.2024	10:00 – 13:00	Работа над проектом	Дистанционно
	13:00 – 14:00	Перерыв	
	14:00 – 17:00	Работа над проектом	
22.02.2024	14:00 – 17:00	Pitch-session	Дистанционно
26.02.2024	14:00 – 17:00	Финальная защита	Дистанционно
	17:00 – 17:15	Оглашение победителей	