

УТВЕРЖДАЮ
Директор
ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ



А.Ю. Богатов

2021 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении регионального Хакатона «Cube Hack»

Инициатором регионального соревнования «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 регионального соревнования «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. Общие положения

1.1. 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).

1.2. Организатор обеспечивает текущую деятельность по проведению Хакатона в соответствии с условиями настоящего Положения.

1.3. Принимая участие в Хакатоне, Участники дают согласие на публикацию результатов их работы Организатором в печатных и интернет-изданиях, а также на официальном сайте.

1.4. Отправка заявки на участие в Хакатоне подразумевает согласие Участника со всеми пунктами настоящего Положения.

1.5. Хакатон проводится для обучающихся, обладающих начальным уровнем знаний в области IT – технологий.

1.6. Участие в Фестивале бесплатное.

2. Термины и определения

2.1. 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.

2.2. 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.

2.3. 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.

2.4. Капитан команды — лицо, избранное Участниками Команды из состава Команды, представляющее интересы Команды, уполномоченое получать от лица Команды приз и распределять его среди Участников Команды, а также принимать организационные решения от имени Команды в ходе проведения Хакатон

2.5. Роль — определенная Участниками команды сфера ответственности каждого конкретного Участника Команды в рамках работы над продуктом. Победители – Команды, чьи Результаты признаны лучшими в результате оценки Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.

2.6. Результат – разработка, полученная в результате командной работы участников. Одна команда вправе представить только один Результат.

2.7. Задание – комплекс задач, которые необходимо выполнить Команде в срок, назначенный организаторами Хакатона. Целью Задания является создание Результата, определенного тематикой Хакатона.

2.8. Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющая Победителей Хакатона.

2.9. Информационная площадка – ресурсы в сети Интернет, для размещения информации о Хакатоне: сайт, группы в социальных сетях, модерлируемые Организатором, а также информационные ресурсы спонсоров и партнеров.

3. Цель Хакатона

3.1. Хакатон организуется с целью приобретения учащимися дополнительных профессиональных компетенций для реализации творческого потенциала и знаний в проектной деятельности в области программирования и других дисциплин, а также приобщение обучающихся к сфере IT-технологий.

4. Жюри

4.1. Для оценки результатов выполнения конкурсных заданий формируется жюри, состоящее из экспертов из числа педагогических работников (далее – Жюри).

4.2. Жюри Хакатона утверждается Оргкомитетом. По каждому направлению в состав Жюри входит не менее 2 экспертов.

4.3. Жюри Хакатона оценивает результаты выполнения конкурсных заданий. В результате полученных оценок определяются победители Хакатона.

4.4. Финальная оценка каждого Участника в балльном виде рассчитывается путем суммирования оценок, выставленных Жюри Хакатона.

4.5. Жюри Хакатона оценивает результаты выполнения конкурсных заданий и представляет Оргкомитету итоговый отчет и предложения по присуждению дипломов победителям Хакатона. Победителями Хакатона признаются Участники, успешно выполнившие конкурсные задания.

4.6. Жюри имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.

5. Сроки и место проведения Хакатона

5.1. Хакатон проводится с 17-19 мая 2021 года, в это время Участники активно работают над своими проектами по заданной тематике.

5.2. Для участия в Хакатоне необходимо пройти регистрацию по ссылке <https://docs.google.com/forms/d/1InRAj0hnouJRamluaBCgYKIjSNk2cGxKmjKd4MU6Pkg/edit?usp=sharing>, заполнив все обязательные поля в форме регистрации и предоставив Организатору необходимую для участия информацию.

5.3. Соревновательный этап мероприятия пройдет в дистанционном режиме.

5.4. Тематика Хакатона определяется несколькими направлениями, такими как: 3D-моделирование, программирование, кибергигиена и большие данные.

5.5. Завершается хакатон презентацией работ участников и их награждением. Презентации проектов проводятся 19.05.21.

5.6. В финале конкурса команда должна предоставить на оценку выполненное задание, предоставленное Оргкомитетом Хакатона.

5.7. 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).

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

5.9. Результатом Команды является проект, выполненный на заданную тематику Хакатона.

5.10. 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, 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.

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».

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.

5.11. 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.

6. Порядок и критерии оценки Результатов

6.1 Итоги Хакатона подводятся на основании оценки Результатов Участников членами экспертного Жюри

7. Итоги Хакатона

7.1 Итоги Хакатона фиксируются протоколами, которые подписываются всеми членами Жюри и после объявления Результатов обжалованию не подлежат.

7.2. Работы участников Конкурса не рецензируются и могут использоваться Организаторами для популяризации деятельности сети центров цифрового образования IT-cube.

7.3. Все Участники Хакатона из числа Команд получают сертификаты Участников.

7.5. По результатам соревнований определяются Победители, по одной команде из каждого направления.

7.6. Члены Команд, определенных в качестве Победителей, награждаются персональными дипломами.

8. Контакты для связи

8.1 Лицами, ответственными за проведение Хакатона являются:

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

- Калмыкова Анастасия Дмитриевна - методист

Телефон контакта 8 (846) 332-40-32, e-mail: itcube63@gmail.com (с пометкой «Cube Hack»)