

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
ГБОУ ДО СО СОЦДИУТТ

А.Ю. Богатов  
2023 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 СОЦДИУТТ).

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. Победители – Команды, чьи результаты признаны лучшими в ходе оценки жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.

1.5. Результат – решение, созданное Командой в результате выполнения задание представленное к оценке жюри. Одна Команда вправе представить только один Результат.

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

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

1.8. 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
- Митряшкин Владислав Иванович
- Милокумов Игорь Владиславович
- Яковлев Дмитрий Николаевич

3.5. Ответственность Оргкомитета.

3.5.1. Обеспечение условий для проведения Хакатона в установленные сроки.

3.5.2. Информирование участников о дистанционном режиме проведения Хакатона.

3.5.3. Обеспечение участия членов Жюри.

3.5.4. 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).

3.5.5. 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: **20 – 28 февраля 2023 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 **20-28 февраля 2023 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:

**20 февраля** – оглашение заданий.

**25 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.

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

**28 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 до 3 человек.

5.10. Регистрация на Хакатон осуществляется по ссылке <https://clck.ru/33Eh5d> до 17 февраля 14:00.

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**

Телефон: 8 (846) 332-40-32 (администраторы Елена, Полина);

e-mail: [itcube63@samara.edu.ru](mailto: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 в 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
20.02.2023	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	
21.02.2023, 22.02.2023	10:00 – 13:00	Работа над проектом	Дистанционно
	13:00 – 14:00	Перерыв	
	14:00 – 17:00	Работа над проектом	
25.02.2023	14:00 – 17:00	Pitch-session	Дистанционно
28.02.2023	14:00 – 17:00	Финальная защита	Дистанционно
	17:00 – 17:15	Оглашение победителей	