СОГЛАСОВАНО
Директор МАУ ДО ЦДНТТ
_____ А.С. Ермолаева
«___» _____ 2021г.

УТВЕРЖДАЮ
Начальник МКУ УОНР
_____ А.П. Аргунова
«__9__» _февраля_ 2021г.

ПОЛОЖЕНИЕ
Регионального хакатона детских команд «IT-Pro Hack 2021»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение о региональном хакатоне детских команд «IT-Pro Hack 2021» (далее Хакатон) определяет цели, задачи, порядок его организации, проведения, основные требования к предоставляемым работам.

1.2. Хакатон проводится в рамках совместной деятельности муниципальных опорных центров Вилюйского региона.

1.3. Хакатон проводится с целью выявления талантливой молодежи среди обучающихся образовательных организаций Вилюйской группы районов РС(Я) и стимулирования интереса к функционированию, разработке и развитию современных информационных систем и технологий.

1.4. Основные задачи Хакатона:

- популяризация научно-технического творчества и цифровых технологий среди участников Хакатона;
- развитие навыков проектного мышления среди участников Хакатона;
- развитие умения взаимодействовать внутри проектных команд;
- выявление и поддержка талантливых участников Хакатона;
- формирование психологической готовности к совершению осознанного профессионального выбора, соответствующего индивидуальным особенностям ребенка.

1.5. Организатором Конкурса является Центр цифрового образования детей «IT-Куб» г. Нюрба.

1.6. Вся информация о Конкурсе, включая настоящее Положение, информация о победителях размещается на сайте https://it-cubenyurba.ru и Instagram – @it_cube_nyurba.

2. Термины и определения

Используемые в настоящих Правилах термины и определения имеют следующий смысл, применимый в единственном и множественном числе в равной степени.

Хакатон – командное соревнование разработчиков, направленное на разработку ПО для решения какой-то проблемы. Миссия хакатона состоит в объединении участников с различными компетенциями и предоставление им возможности для обучения и развития в рамках работы в группах и соревновательного процесса.

Участник хакатона — физическое лицо из числа обучающихся 11-17 лет образовательных учреждений **Вилюйского региона**, зарегистрировавшееся для участия в Хакатоне, создавшее в ходе хакатона проект в команде в соответствии с требованиями настоящего Положения. Каждый участник может входить в состав только одной команды.

Команда — группа участников, действующих от своего имени, в количестве от одного до трех человек, подавших заявку на участие в хакатоне и объединившихся для выполнения задания в соответствии с требованиями настоящего Положения.

Менторы, эксперты, спикеры – представители организатора, осуществляющие консультационную и методическую поддержку команд, ИТ-специалисты, помогающие командам в реализации проектов и проводящие мастер-классы образовательного характера или выступающие на определенную тему (бизнес-консультирование, командообразование, подготовка бизнес-презентаций, консультирование в области

разработки программ). Ментор участвует в оценке проекта и принятии решения о допуске к финальной презентации проекта.

Жюри (конкурсная комиссия) — круг лиц, состоящий из экспертов, привлеченных организатором в целях оценки результатов участников Хакатона.

Чек-поинт – презентация промежуточных результатов указанное время.

Результат — итог выполнения задания, показанный участником или его командой на финальной презентации проектов Хакатона в течение срока, указанного в настоящих Правилах и на сайте мероприятия.

Победители Хакатона — участники, занявшие призовые места в соответствии с решением жюри, чьи результаты признаны лучшими на основании критериев, указанных в настоящих Правилах.

Информационная площадка – ресурсы в сети Интернет, на которых будет размещена информация о Хакатоне: сайт, группы в социальных сетях, модерируемые Организатором, а также информационные ресурсы спонсоров и партнеров.

3. Организаторы Хакатона

3.1. Обязанности Организаторов Хакатона:

- принятие решения о проведении Хакатона;
- руководство подготовкой Хакатона;
- утверждение состава организационного комитета и списка членов жюри Хакатона;
- подготовка материалов, необходимых для проведения Хакатона;
- подготовка цифровой платформы для проведения Хакатона;
- разработка и утверждение иных документов, необходимых для проведения Хакатона;
- обработка заявок и отбор участников Хакатона;
- подведение и оглашение итогов Хакатона.

4. Участники Хакатона

4.1. Хакатон организуется в онлайн-формате среди обучающихся 7-11 классов образовательных организаций Вилюйской группы районов РС(Я).

4.2. В Хакатоне могут принимать участие Команды в количестве от 2 до 5 человек (далее – Команда).

4.3. Для участия в Хакатоне команда должна в срок до **18:00 16 февраля 2021 года** отправить заявку по ссылке: https://forms.gle/BPYGqwoQF6ZxBAJ97

4.4. Команда считается зарегистрированной для участия в Хакатоне, если заполнены все поля электронной формы регистрации, дано согласие на обработку персональных данных и согласие с условиями положения.

4.5. Рекомендуемые роли в команде:

- **Программист.** В команде должен состоять как минимум один участник, уверенно владеющих навыками программирования.
- **Дизайнер.** Рекомендуем включить участника, который будет разрабатывать дизайн приложения или сервиса (иконки, объекты, модели и т.д).
- **Менеджер.** В качестве совмещения или как отдельная роль, может быть выделен член команды, обладающий лидерскими навыками. Этот человек будет организовывать работу команды, тестировать (принимать результат) и демонстрировать решение жюри, а также презентовать и защищать проект.

5. Сроки и порядок проведения Хакатона

5.1. Хакатон проводится в дистанционном формате с **17 февраля** по **18 февраля 2021 года** с использованием платформы Zoom:
https://zoom.us/j/97609867097?pwd=eU1TMlI3cjZZbTUybHNnZXp5S3ljQT09

Идентификатор конференции: 976 0986 7097
Код доступа: 315124

5.2. Участие в Хакатоне является бесплатным.

5.3. Для участия в Хакатоне команды используют собственную компьютерную технику с установленным программным обеспечением, мобильные устройства, другую технику и оборудование, необходимые для участия в Хакатоне.

5.4. Хакатон проводится по трем трекам (направлениям):

- Игровые инновации – участникам хакатона предлагается разработать игровое приложение или симулятор.

- Социальные сервисы - всё, что улучшает жизнь человека нуждается в разработке. И мы приглашаем Вас принять участие в создании полезных сервисов для людей.

- Обучение и образование – разработка инновационных цифровых образовательных сервисов.

5.5. Команда должна представить разработанный Проект членам Жюри в формате проекта (прототип) и презентации. Регламент выступления – не более 7 минут (3 минуты – выступление, 2 минуты – демонстрация прототипа, 2 минуты – ответы на вопросы).

6. Подведение итогов и награждение участников Хакатона

6.1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки результатов Жюри, сформированного Организатором.

6.2. Победителем может стать любая команда, разработавшая и реализовавшая Проект, удовлетворяющий целям и задачам Хакатона. Для оценки Жюри команды представляют прототип устройства или программный продукт, функционирующий на уровне MVP (минимальный жизнеспособный продукт). Проект должен быть полностью разработан в ходе мероприятия, не должен являться развитием уже существующего программного продукта или копией системы, не повторять в полной мере функциональность уже существующих программных продуктов или систем. В целях создания программного продукта не допускается модификация свободно распространяемых программных средств.

6.3. Оценка Проектов проводится по десятибалльной шкале по совокупности следующих критериев:

- идея проекта инновационность, социальная полезность);
- продукт (функциональность, техническое исполнение); примененные технологии;
- дизайн (интерфейс, узнаваемость, качество исполнения);
- выступление (полнота раскрытия темы, качество выступления).

6.4. Победителями Хакатона признаются команды, а также отдельные лица (номинанты), набравшие наибольшее количество баллов в соответствии с критериями оценивания. Каждый пункт оценивается по 10-бальной системе.

6.5. Участники Хакатона получают сертификат об участии в Региональном хакатоне детских команд «IT-Pro Hack 2021».

6.6. Победители и призеры конкурса награждаются дипломами.

7. Контактная информация

7.1. По всем вопросам организации и проведения Хакатона обращаться в оргкомитет по E-mail: it_cube_nyurba@mail.ru в Центр цифрового образования детей «IT-куб» г. Нюрба.

Приложение

Программа хакатона детских команд
«IT-Pro Hack 2021»

17 февраля, среда	
10:00-10:30	Открытие хакатона: представление и приветственное слово от организаторов, экспертов. Информирование о правилах и программе проведения, постановка задач
10:30-11:00	Выступление приглашенного спикера моушн-дизайнера компании MyTona, Антона Никифорова
11:00	Работа команд над проектами
14:00	Чек-поинт №1: сбор первых результатов работ (описание идеи, план работы, распределение ролей)
14:30	Работа команд над проектами
17:00	Чек-поинт №2: сбор промежуточных результатов работы
17:30	Работа команд над проектами
18 февраля, четверг	
10:00	Онлайн-зарядка
10:30	Работа команд над проектами
12:00	Чек-поинт №3: описание результатов работы
14:00	Завершение работы, подготовка к представлению результата
15:00	Защита проектов
17:00	Закрытие хакатона

Приложение

Состав оргкомитета
по проведению Регионального хакатона детских команд
«IT-Pro Hack 2021»

Председатель:
Заместитель председателя:
Члены оргкомитета:

Состав экспертной группы
Регионального хакатона детских команд
«IT-Pro Hack 2021»

Председатель экспертной группы:
Члены экспертной группы:

1. Акимов Яков Яковлевич, заместитель руководителя ЦЦОД «IT-Куб», г. Нюрба
2. Семенов Егор Артемович, педагог дополнительного образования ЦЦОД «IT-Куб»
3. Миронов Егор Герасимович, педагог дополнительного образования ЦЦОД «IT-Куб»