

МКУ «Управление образования Нюрбинского района»



СЕРЖДАЮ

начальник

Иванов /

Ишканов /

2024 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении отборочного муниципального этапа Всероссийского конкурса «Моя профессия – ИТ»

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок проведения и условия отборочного муниципального этапа Всероссийского конкурса «Моя профессия – ИТ» в формате хакатона - командной разработки программных продуктов (далее — Конкурс);
- 1.2. Ответственным организатором выступает *Организатор*.
- 1.3. Ответственный организатор формирует состав Организационной группы по подготовке и проведению конкурса (далее — Орггруппа), состав экспертной группы (далее — Эксперты) и состав судейской группы (далее — Судьи).
- 1.4. Состав орггруппы:
 - Организаторы и соорганизаторы от муниципалитета
 - Администрация МР «Нюрбинский район»;
 - МКУ «Управление образования Нюрбинского района»;
 - МАУ ДО «ЦТИТ»
 - ЦЦОД «ИТ-куб» г. Нюрба
- 1.5. В качестве партнеров и спонсоров выступают:
 - МР «Нюрбинский район»
 - МКУ «Управление образования Нюрбинского района».
- 1.6. Кураторы:
 - Министерство инноваций, цифрового развития и инфокоммуникационных технологий РС(Я);
 - Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия);
 - Министерство по делам молодежи и социальным коммуникациям Республики Саха (Якутия)»;
 - НП «Ассоциация развития ИТ-отрасли РС(Я)»;
 - ГАУ «Технопарк «Якутия»;
 -
- 1.5. Рабочим языком конкурса является русский язык.
- 1.6. Регистрация проводится по ссылке <https://forms.gle/b9cGU86eDwnymQx78>
- 1.7. Официальный сайт Конкурса – <https://mpit.pro> (далее — Сайт).
- 1.8. Положение действует в течение всего срока проведения конкурса, но может быть изменено Орггруппой.

2. Цели

2.1. Целью конкурса является развитие экосистемы инновационного предпринимательства и ее участников посредством поддержки и профессиональной ориентации молодежи Республики Саха (Якутия) в сфере информационных технологий.

2.2. Задачи конкурса:

- Активное вовлечение молодежи в области информационных технологий;
- Популяризация информационных технологий в Республике Саха (Якутия);
- Развитие инновационного движения в сфере информационных технологий;
- Привлечение интереса молодежи к перспективным и востребованным специальностям;
- Поддержка и стимулирование творчества молодежи в области информационных технологий;
- Создание высокой репутации предприятий Республики Саха (Якутия), производящих ИТ-продукцию и предоставляющих ИТ-услуги;
- Налаживание деловых контактов между предприятиями, производящих ИТ-продукцию и предоставляющих ИТ-услуги.

3. Основные термины и определения

3.1. Хакатон — короткое, динамичное мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей в выбранной предметной области и доведение их до реализации непосредственно на площадке хакатона.

3.2. Участники — физические лица, учащиеся 7—11 классов, являющиеся гражданином Российской Федерации, действующие от своего имени.

3.3. Команда — группа участников, действующая от своего имени. Состав команды состоит из трех участников: из менеджера, программиста и дизайнера, объединившихся для выполнения соревновательного задания. Каждый участник должен входить в состав только одной команды.

3.4. Тимлидом (капитаном) команды является лицо, избранное Участниками Команды из состава Команды, представляющее интересы Команды, уполномоченное получать от лица Команды Приз и распределять его среди Участников Команды, а также принимать организационные решения от имени Команды в ходе проведения Конкурса.

3.5. Результат — мобильное приложение или веб-сервис или прототип мобильного приложения или веб-сервиса, соответствующее критериям допуска к оценке жюри, определенным в пункте 9.7. настоящего Положения, включая описания функционала, дизайн, исходный код, созданный командой в результате выполнения соревновательного задания и представленный к оценке жюри в срок, указанный в пункте 7.1. Положения. Одна команда вправе предоставить только один результат;

3.6. Победители — команды, чьи результаты признаны лучшими в результате оценки жюри, на основании критериев, установленных в пункте 9.8. настоящего Положения;

3.7. Партнеры — организации, оказывающая организационную, финансовую, информационную и иную поддержку Конкурсу.

3.8. Спонсор — любая коммерческая организация, оказавшая материальную помощь в виде ценных призов или денежных средств на безвозмездной основе.

4. Руководство проведением Конкурса

4.1. Общее руководство подготовкой и проведением Конкурса осуществляет Орггруппа.

4.2. Полномочия Орггруппы:

- Обеспечивает условия для проведения Конкурса;
- Организует награждение победителей и призеров Конкурса;
- Анализирует и обобщает итоги Конкурса и представляет отчет.

4.3. Организацию экспертизы проектов участников осуществляют Эксперты и Судьи, в состав которых входят специалисты профильных органов государственной власти и независимые эксперты. Результаты Конкурса оценивают Эксперты и Судьи.

4.4. Полномочия Экспертов:

- Обучающие мастер классы;
- Осуществление оценки проектов во время экспертизы проектов;
- Решение спорных вопросов (апелляция), возникающих в процессе проведения Конкурса;
- Составление итогового рейтинга участников и протокол итогов Конкурса;
- Определение победителей Конкурса.

4.5. Полномочия Судей:

- Осуществление оценки проектов во время защиты проектов;
- Решение спорных вопросов (апелляция), возникающих в процессе проведения Конкурса;
- Определение победителей Конкурса.

4.6. Успешную групповую коммуникацию и консультационную помощь участникам в ходе проведения Конкурса в процессе выполнения Задания осуществляет Фасилитатор.

4.7. Полномочия Фасилитатора:

- Обеспечение успешной групповой коммуникацию внутри команды;
- Обеспечение комфортной атмосферы для продуктивной работы участников;
- Мониторинг всего процесса выполнения Заданий;
- Консультирование участников Конкурса по вопросам технических аспектов создания программного продукта в ходе Хакатона;
- Помощь в координации действий участников;
- Контроль за временем для того, чтобы обсуждение проходило по плану и равнозначно для всех участников;
- Контроль соблюдения Командами условий Конкурса;
- Контроль соблюдения общего порядка;
- Помощь в координации действий Менторов.

4.8. Ведение команд и консультационную помощь участникам в ходе проведения Конкурса в процессе выполнения Задания осуществляют Менторы.

4.9. Полномочия Менторов:

- Консультирование участников Конкурса по вопросам технических аспектов создания программного продукта в ходе Конкурса;
- Помощь в координации действий участников;
- Контроль соблюдения Командами условий Конкурса;
- Контроль соблюдения общего порядка.

4.10. Контроль соблюдения условий и правил Конкурса участникам осуществляет Администратор.

4.11. Полномочия Администратора:

- Координация действий фасилитаторов и менторов;

- Контроль соблюдения Командами условий Конкурса;
 - Контроль соблюдения общего порядка;
 - В случае несоблюдения порядка проведения Конкурса Участником администратор имеет право дисквалифицировать Участников либо Команду участника и удалить дисквалифицированных Участников с площадки проведения Конкурса.
- 4.12. За безопасность Участников в отсутствии их законных представителей несет ответственность Сопровождающий.
- 4.13. Полномочия Сопровождающего (несовершеннолетних участников):
- Связь с Организаторами и иными лицами Орггруппы;
 - Обеспечение безопасности Участников в отсутствии их законных представителей.
- 4.14. Поддержку в организации Конкурса осуществляют Партнеры и Спонсоры.
- Полномочия Партнера и Спонсора:
 - Оказание организационной, финансовой, информационной поддержки Хакатона.

5. Условия участия в Конкурсе

- 5.1. Участие в хакатоне является бесплатным;
- 5.2. Участие в хакатоне командное, не более 3 участников;
- 5.3. Участники, не достигшие совершеннолетия допускаются с письменного согласия (прилагается в приложении) одного из родителей (попечителя) или органа опеки и попечительства с указанием ответственного лица (Сопровождающего), не принимающего участие в Конкурсе.
- 5.4. Участникам на период выполнения соревновательного задания Орггруппой предоставляется рабочее место с доступом в Интернет. Участники используют собственную компьютерную технику с установленным программным обеспечением, мобильные устройства, другую технику и оборудование, необходимое для участия в Конкурсе.
- 5.5. Организатор не предоставляет участникам программного обеспечения и не контролирует наличие лицензий на программное обеспечение, установленное на оборудование, указанное в пункте 6.5.
- 5.6. Участники Конкурса настоящим обязуются руководствоваться правилами поведения и технике безопасности проведения Конкурса. Участники должны поддерживать общий порядок и партнерскую атмосферу в месте проведения Конкурса;
- 5.7. В случае нарушения правил проведения Конкурса участник дисквалифицируется.

6. Участники конкурса

- 6.1. Участниками конкурса являются учащиеся с 7 по 11 классы общеобразовательных школ, образовательных организаций дополнительного образования детей;

7. Сроки и место проведения

- 7.1. Срок проведения хакатона: с 6-7 декабря 2024 года по адресу кв. Энергетик 55Б - здание ЦЦОД «IT-куб»;
- 7.2. 6 декабря с 10 ч. открытие и начало конкурса, 7 декабря - конкурс и закрытие.

8. Авторские права

8.1. Авторские права на созданные в рамках хакатона проекты сохраняются за Участниками Конкурса. Организаторы Конкурса оставляют за собой право некоммерческого использования работ Участников по завершении Конкурса с целью повышения уровня общественного внимания к результатам его деятельности.

8.2. Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом (в том числе текстовых, графических и т.д.) результатов в информационных и рекламных целях без уведомления участников и без получения их согласия.

8.3. Организатор и партнеры не несут ответственности в случае возникновения проблемных ситуаций, связанных с копированием готовых решений, а работы, оказавшиеся в такой ситуации, с участия в хакатоне снимаются.

9. Порядок и критерии оценки результатов

9.1. Конкурсные кейсы будут опубликованы не позднее 5 декабря 2024 года на сообщество ВК <https://vk.com/club213320340>

9.2. Проекты участников должны отвечать вышеуказанному направлению в виде мобильного приложения, веб-приложения, игры или десктоп приложения.

9.3. Для оценки Экспертов Команды представляют программный продукт, функционирующий на уровне прототипа.

9.4. Проект должен быть полностью разработан в ходе мероприятия, не должен являться развитием уже существующего программного продукта, не повторять функциональность уже существующих программных продуктов. В целях создания программного продукта не допускается модификация свободно распространяемых программных средств.

9.5. Команда должна представить разработанный Проект членам Судейской коллегии в формате презентации и видео-демонстрации работоспособности прототипа (регламент выступления: 3 минуты на выступление, 2 минуты на демонстрацию прототипа и ответы на вопросы — не более 2 минут).

9.6. Оценка Проектов проводится в два этапа и осуществляется: на основании экспертизы проекта и судейства на защите проектов.

9.7. Экспертиза Проектов проводится Экспертами по десятибалльной шкале по совокупности следующих критериев:

- Менеджмент
 - o Концепт продукта (ценность и продуманность проекта);
 - o План работы и соблюдение тайминга;
 - o Командная работа;
- Дизайн
 - o Визуальная концепция (брендинг, единый стиль);
 - o Качество исполнения;
 - o Удобство использования (UI/UX);
- Разработка;
 - o Объём проделанной работы (завершенность прототипа);
 - o Функциональность;
 - o Технологичность (использование фреймворков, профессиональных инструментов).

9.8. Защита Проектов проводится Судьями по десятибалльной шкале по совокупности следующих критериев:

- Идея
 - о Новизна и актуальность идеи; о Бизнес модель (ценностное предложение);
- Дизайн
 - о Дизайн презентации; о Дизайн прототипа;
- Разработка;
 - о Функциональные возможности;
 - о Работоспособность прототипа (завершенность прототипа);
- Защита проекта
 - о Полнота раскрытия темы; о Качество публичного выступления.

9.9. Победителями конкурса признаются команды, а также отдельные лица (номинанты), набравшие наибольшее количество баллов, в соответствии с критерием оценивания.

9.10. Алгоритм вычисления баллов: Суммарный балл = 0,5 Оценка Экспертов + 0,5 Оценка Судей.

9.11. Награждение:

- I место — Участники команды, награждаются призами и дипломами I степени;
 - II место — Участники команды, награждаются призами и дипломами II степени;
 - III место — Участники команды, награждаются призами и дипломами III степени.
 - Личные номинации «Лучший менеджер», «Лучший дизайнер», «Лучший разработчик».
- Номинанты награждаются призами и дипломами.

9.12. 1 (одна) или 2 (две) лучшие команды по решению Орггруппы получают путевки в Финальный этап Конкурса.

9.13. Всем участникам выдается сертификат об участии в конкурсе.

10. Финансирование конкурса

10.1. Призы для победителей конкурса предоставляются Ответственным организатором от партнеров, спонсоров и иных источников.

10.2. Мероприятия по сбору и распределению призов осуществляются Ответственным организатором.

Ответственный организатор:

Иванов Николай Альбертович, руководитель ЦЦОД «IT-куб. Нюрба» – 89142329098

Николаев Дьулустан Витальевич, заместитель руководителя ЦЦОД «IT-куб. Нюрба» – 89991748066

СОГЛАСИЕ

**родителя (законного представителя) на обработку персональных данных
несовершеннолетнего**

Я, _____ (ФИО родителя), зарегистрированный по адресу:
_____, паспорт: _____ (серия, номер) выдан _____
дата _____ являюсь законным представителем
несовершеннолетнего _____ (ФИО) на основании ст. 64 п. 1
Семейного кодекса РФ.

Настоящим даю свое согласие на обработку в ГАУ «Технопарк «Якутия» персональных
данных моего несовершеннолетнего ребенка _____ (ФИО), относящихся
исключительно к перечисленным ниже категориям персональных данных:

- фамилия, имя, отчество;
- пол;
- дата рождения;
- e-mail;
- номер телефона.

Данное Согласие действует до достижения целей обработки персональных данных в
ГАУ «Технопарк «Якутия» или до отзыва данного Согласия. Данное Согласие может быть
отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.

Я подтверждаю, что, давая настоящее согласие, я действую по своей воле и в интересах
ребенка, законным представителем которого являюсь.

Дата: __. __. ____ г.

Подпись: _____ (_____)

