

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Республиканского хакатона «Всеm в ИТ!-2»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения республиканского хакатона «Всеm в ИТ!-2» для студентов колледжей и вузов.

1.2. Подготовку и проведение конкурса осуществляет оргкомитет.

2. Цель и задачи

2.1. Хакатон «Всеm в ИТ!-2» проводится в целях:

- популяризации применения цифровых технологий в проектной деятельности для решения практически значимых задач;
- обмена идеями и опытом в области разработки цифровых образовательных ресурсов, а также разработки программных решений в различных областях цифровой экономики;
- повышения мотивации к овладению современными технологиями и конкурентоспособности выпускников БГПУ;
- развитие навыков командной работы и получение обратной связи от экспертов;
- популяризации направлений подготовки БГПУ им. М. Акмуллы, в том числе и привлечения абитуриентов на направления подготовки Института физики, математики, цифровых и нанотехнологий.

2.2. Основной задачей хакатона является формирование цифровых компетенций обучающихся различных направлений и развитие навыков командного решения поставленной задачи за ограниченное время с помощью ИТ-технологий.

3. Руководство, организаторы и партнеры конкурса

3.1 Конкурс «Всеm в ИТ!-2» проводят:

- БГПУ им. М. Акмуллы;
- УГНТУ.

3.2. Организаторы хакатона: БГПУ им. М. Акмуллы, УГНТУ.

3.3. Партнёры и спонсоры: БГПУ им. М. Акмуллы, УГНТУ, образовательная игровая студия «Dantegrаf».

3.5. Список партнёров и спонсоров может меняться в ходе проведения конкурса.

3.4. Руководство проведением хакатона осуществляет Организационный комитет, состав которого утверждается приказом ректора ФГБОУ ВО «БГПУ им. М. Акмуллы», в который могут входить представители фирм разработчиков программного обеспечения.

3.5. Оргкомитет выполняет следующие функции: утверждает регламенты проведения и критерии оценки итоговых проектов; утверждает

специальные номинации; принимает иные решения, не противоречащие данному положению и законодательству Российской Федерации.

4. Участники

4.1. Хакатон проводится среди обучающихся средних профессиональных и высших учебных заведений.

4.2. Участниками хакатона могут являться:

- команды студентов СПО;
- команды студентов ВО;
- смешанные команды студентов СПО и ВО.

4.3. Для участия в хакатоне каждый участник должен состоять в одной из команд. Количество участников в каждой команде не более 6 человек в зависимости от выбранной секции для участия.

5. Порядок и сроки проведения

5.1. Конкурс предусматривает выполнение проектов/решение задач по следующим направлениям:

№ секции	Название секции	Состав участников	Количество призовых мест
1	VR-разработка	Команды по 2-6 человека	3
2	Парсинг сайтов с открытых web-порталов/ Интеллектуальный поиск (парсинг научных публикаций)	Команды по 2-4 человека	3
3	Конкурс IT-проектов	Команды по 2-6 человек	3

5.2. Календарь конкурса:

23.04.2024 – 15.05.2025 – регистрация заявок на участие в конкурсе (<https://hackathon-bspu.ru>, <https://bspu.ru/unit/318>)

15.05.2024 – публикация программы конкурса с описанием задач в рамках секций (<https://hackathon-bspu.ru>, <https://bspu.ru/unit/318>)

16.05.2024 – открытие хакатона, проведение мастер-классов; разработка проектов/решений в очном формате

17.05.2024 – прохождение предзащиты, подготовка презентации и защита проектов/решений; защита проектов/решений; оценка проектов/решений, подведение итогов и награждение

5.3. Для участия в конкурсе участникам необходимо подать заявку (регистрация участника): на странице кафедры информационных технологий <https://hackathon-bspu.ru>, <https://bspu.ru/unit/318>.

5.4. Информация о победителях и призёрах публикуется на сайте <https://hackathon-bspu.ru>, <https://bspu.ru/unit/318>, <https://bspu.ru/>

6. Основные требования к проектам/решениям

6.1. Итоговый результат (проект/программное решение), представляемый на защиту по секциям 1, 3, содержит:

- Представление команды
- Описание идеи проекта и целевой аудитории
- Описание функционала продукта
- Представление дизайна
- Описание востребованности продукта
- Демонстрация работы цифрового (программного) продукта (при наличии) либо описание прототипа программного продукта.

Итогом работы по секции 2 является программное решение. Критерии оценивания: полнота выполнения задачи, лаконичность кода, использование приемов программирования и библиотек, оформление самого кода и комментариев, демонстрация работы программы.

6.2. Итоговые результаты должны быть разработаны с соблюдением авторских прав на использованные технологии и программные продукты.

6.3. Публичная защита проектов осуществляется командами 17 мая 2024 г. На защиту проекта одной командой отводится не более 15 минут.

7. Оценка итоговых проектов/решений

7.1. В состав экспертной комиссии (жюри) для оценки итоговых решений входят представители организатора и партнёра хакатона.

7.2. Призовой фонд конкурса обеспечивается организаторами.

7.3. Вручение дипломов и призов предусмотрено победителям секций.

7.4. Организатор конкурса не несет ответственности за распределение приза между Участниками Команды, признанной Победителем. Приз распределяется между Участниками Команды по договоренности между ними самостоятельно, без участия Организатора.

8. Назначение экспертной комиссии (жюри)

Члены экспертной комиссии назначаются Оргкомитетом из числа лиц, компетентных в области тематики конкурса. Контроль и подведение итогов осуществляется экспертной комиссией в соответствии с настоящим положением. По результатам комплексной процедуры оценки проектов отбираются лучшие проекты, и соответствующие команды награждаются призами и сертификатами.

9. Авторские права, персональные данные участников

Передавая итоговые проекты/решения на рассмотрение экспертной комиссии, участники конкурса тем самым подтверждают, что команда не нарушает права на результаты интеллектуальной деятельности третьих лиц; права на этот проект не имеют каких-либо обременений или ограничений.

10. Изменение условий проведения конкурса

Участие в конкурсе регламентируется официальными условиями, актуальная редакция которых будет размещена в интернете по адресу <https://hackathon-bspu.ru/>, <https://bspu.ru/unit/318>. Оргкомитет имеет право вносить изменения в условия проведения конкурса, направленные на развитие и повышение качества и эффективности конкурсных процедур.

11. Место проведения

Место проведения конкурса: г. Уфа, ул. Октябрьской революции, 3а, 2 корпус БГПУ им. М.Акмиллы.