

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой
«Информационные
технологии» ДГТУ


Б.В. Соболев

УТВЕРЖДАЮ

Программный директор
«Точка Кипения ДГТУ»


С.Н. Коцуконь

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель проекта
«CityHack»


А.Т. Абраменкова

УТВЕРЖДАЮ

Президент
Региональная общественная
организация
«Ассоциация выпускников
Президентской программы
Ростовской области»


Е.Е. Коржов

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении хакатона «CityHack»

г. Ростов- на- Дону
2020

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения хакатона «Cityhack» (далее – Хакатон).

1.2 Хакатон представляет собой короткое, динамичное, соревновательное мероприятие (конкурс), проводимое с целью стимулирования появления новых идей в конкретной предметной области и разработки прототипов будущих продуктов с использованием технологий программирования, веб-разработки.

1.3 Хакатон проводится кафедрой «Информационные технологии ДГТУ», «Точка Кипения ДГТУ», Региональная общественная организация «Ассоциация выпускников Президентской программы Ростовской области», командой «CityHack».

1.4 Целью Хакатона является поиск, развитие и поддержка талантливых, перспективных студентов, школьников, умеющие создавать продукты и сервисы в сферах информационных технологий, дизайна, администрирования, управления цифровыми проектами и способных к работе в команде.

1.5 Задачами Хакатона являются:

- создание возможностей для личностной и профессиональной самореализации студентов в сфере информационных технологий, дизайна и управления;
- развитие коммуникативных навыков, создание коммуникационной площадки для формирования команд, обмена опытом между участниками, содействие дальнейшему развитию и трудоустройству участников, содействие в экспертизе и запуске технологических проектов;
- развитие у участников компетенций в сфере цифровой экономики.
- создание общедоступных социально значимых либо инновационных приложений и сервисов для повышения экономической эффективности, комфорта проживания, безопасности в соответствии с кейсами представленной тематики Хакатона.

1.6 Проведение Хакатона базируется на следующих принципах:

- открытость;
- объективность;
- прозрачность.

1.7 Хакатон проводится по следующим тематическим направлениям:

- городское управление
- умное жкх
- инновации для городской среды
- умный городской транспорт
- интеллектуальные системы общественной безопасности
- интеллектуальные системы экологической безопасности
- туризм и сервис
- интеллектуальные системы социальных услуг (в том числе медицина и образование)

- экономическое состояние и инвестиционный климат
- инфраструктура сетей связи

1.8 В настоящем Положении используются следующие основные понятия:

Партнер – юридическое лицо, оказывающее организационную, экспертную, финансовую, информационную и иную поддержку Хакатона.

Организатор – рабочая группа Хакатона, обеспечивающая прием заявок, подготовку документации, организацию и проведение всех этапов Хакатона.

Участник – физическое лицо, обучающееся в образовательных организациях Ростовской области, достигшее 14 лет, обладающее навыками в сферах информационных технологий, дизайна, администрирования и управления цифровыми проектами, зарегистрированный на мероприятия Хакатона в установленном настоящим Положением порядке.

Команда – группа участников, действующая от своего имени, в количестве от трех до пяти человек, объединившихся для выполнения задания. Каждый участник может входить в состав только одной Команды.

Кейс (кейсовое задание) – это описание конкретной проблемной ситуации в соответствующей сфере или организационном процессе, представленное к решению Командам в рамках Хакатона.

Заявка – информация, предоставленная Участником Хакатона при заполнении регистрационной формы. Неполные, не соответствующие требованиям настоящего Положения Заявки Организатором и Оператором не рассматриваются и Заявками не признаются.

Заявка оформляется общая на команду от образовательной организации.

Капитан команды – лицо, избранное Участниками Команды из состава Команды, представляющее интересы Команды, полномочное получать от лица Команды Приз и распределять его среди Участников Команды, а также принимать организационные решения от имени Команды в ходе проведения Хакатона.

Победители – команды, чьи Результаты признаны лучшими в каждой из Номинаций по результатам оценки Жюри.

Жюри – группа лиц, утвержденных Организатором Хакатона, осуществляющая оценку результатов работы Команды, определяющая победителей и призеров Хакатона.

Апелляция – это аргументированное заявление Участника конкурса, подаваемое апелляционной комиссией, о своем несогласии с решениями жюри.

Ментор – лицо, имеющее компетенции в проведении экспертизы, консультирования в сфере проблематики кейсовых заданий.

Эксперт - лицо, имеющее компетенции в IT-технологиях и программировании, осуществляющее консультирование при разработке прототипов при решении кейсов.

Результат – итог выполнения задания программный продукт - мобильное приложение, веб-сервис, прототип мобильного приложения или веб-сервиса,

показанный участником или его командой на финальной презентации проектов Хакатона в течение срока, указанного в настоящем Положении.

1.9 Организатор Хакатона вправе в одностороннем порядке вносить изменения в настоящее Положение.

1.10 Информирование Участников Хакатона осуществляется посредством размещения информации на официальном сайте Хакатона, в официальных группах в социальных сетях Организаторов.

2. СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ ХАКАТОНА

2.1 Хакатон проводится в период с 10:00 19 ноября 2020 года до 19:00 20 ноября 2020 года.

2.2 Регистрация Участников и Команд осуществляется до 14 ноября 2020 г. путем подачи заявок оргкомитету по форме Приложения № 1 регистрация через сайт <https://leader-id.ru/event/45644> и регистрации на сайте <https://cityhack.ru/>.

2.3 Количество участников в команде - 5 человек. В команде рекомендуется иметь участников по следующим ролям:

хакслер — генератор идей, который отвечает за питч и презентацию; этот человек распределяет задания между членами команды;

хипстер — креативщик команды; отвечает за UI/UX/front, дизайн презентации;

хакер — мозг команды; за ним back / front / ответы на технические вопросы; аналитик — человек, который обосновывает экономическую целесообразность предложенного решения;

капитан команды — роль плавающая, выбирается командой.

Распределение ролей несет рекомендательный характер. При этом необязательно, чтобы в команде были участники со всеми представленными ролями. Одну роль могут занимать несколько человек или вовсе её зоны ответственности распределить между другими ролями.

2.4 При регистрации Команды подтверждают согласие с условиями Хакатона, определенными в настоящем Положении.

3. ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ В ХАКАТОНЕ

3.1 Регистрация Участников осуществляется в срок, указанный в пункте 2. Положения.

3.2 Участники считаются зарегистрированным для участия в Хакатоне, если они предоставили согласие на обработку персональных данных (**Приложение № 2** для участников до 18 лет и **Приложение № 3** для участников старше 18 лет) и комплексную заявку (**Приложение № 1**) на команду с подписью руководителя образовательной организации и прошли регистрацию на сайте <https://cityhack.ru/>.

3.3 Команда, зарегистрированная для участия в Хакатоне, имеет право отказаться от участия в Хакатоне, изменить состав и количество участников

команды, сменить ранее заявленную концепцию и основную идею проекта, не нарушая условий Положения о Хакатоне, до начала Хакатона (16 ноября 2020 года). Информация о вышеуказанных изменениях доводится до сведения Организатора посредством электронной почты.

4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ХАКАТОНА

4.1 Общее время, отведенное на работу над проектами, составляет 24 часа. На место проведения Хакатона, «Точка кипения ДГТУ» 344000, Ростов-на-Дону, Площадь Гагарина 1, Конгресс-холл ДГТУ, 4 этаж.) участники прибывают самостоятельно.

4.2 Знакомство с кейсами зарегистрированные команды осуществляют в период с 19 по 20 ноября. В рамках хакатона командам предоставляется 2 кейса, организаторы оставляют за собой право на разбиение команд по кейсам.

4.3 В случае ухудшения эпидемиологической ситуации на территории Ростовской области Хакатон будет организован в дистанционном формате. Дополнительные условия участия будут сообщены командам до 17 ноября 2020 года.

4.4 Для участия в Хакатоне Командам разрешено использовать собственную компьютерную технику с установленным программным обеспечением, мобильные устройства, другую технику и оборудование, необходимое для участия в Хакатоне.

4.5 Организатор предоставляет Командам: доступ в сеть Интернет; точки для подключения электропитания; свободный доступ к местам общего пользования.

4.6 Менторы осуществляют: консультационную помощь Командам по профильным аспектам создания программного продукта в ходе Хакатона; контроль за соблюдением Командами условий Хакатона; контроль за соблюдением общественного порядка.

4.7 Командам запрещается: использовать программное обеспечение, нарушающее работу систем Организатора Хакатона и создающее возможность изменения результатов Конкурса.

4.8 В случае систематического нарушения общественного порядка либо несоблюдения правил Хакатона Ментор как представитель Организатора имеет право дисквалифицировать Участника либо Команду, в которую Участник входит, и удалить дисквалифицированных Участников с площадки проведения Хакатона.

4.9 Команда, Участники которой покинули площадку проведения Хакатона на срок свыше трех часов, сохраняет право презентации проекта Жюри, лишаясь при этом права стать Победителем в любой из Номинаций.

5. ТРЕБОВАНИЯ И УСЛОВИЯ РАЗРАБОТКИ ПРОТОТИПА

5.1. Принимая условия настоящего Положения, Участник дополнительно подтверждает и гарантирует, что:

- созданный Участником Прототип не будет:

1) содержать элементы порнографии или других материалов сексуального характера;

2) содержать элементы и информацию, пропагандирующие насилие и (или) возбуждающих социальную, расовую, национальную или религиозную ненависть и вражду, или содержащие призывы к свержению конституционного строя и разжиганию национальной розни;

3) содержать изображения или любую другую информацию, либо результаты интеллектуальной деятельности, принадлежащие третьим лицам;

4) нарушать авторские и иные права третьих лиц и содержать объекты интеллектуальной собственности, принадлежащие третьим лицам;

5) содержать вредоносные программы, вирусы, шпионские программы и другие аналогичные электронные программы, которые могут нанести вред информационной системе или нарушить нормы закона, защищающего конфиденциальность информации;

- прототип является оригинальной разработкой Участника и не является копией произведений третьих лиц, не нарушает авторские и (или) смежные права третьих лиц в отношении интеллектуальной собственности;

- прототип не нарушает применимого законодательства Российской Федерации, не дискредитирует какое-либо лицо, проект или продукт и иным образом не даёт оснований для судебного преследования как наносящий ущерб имени, репутации, чести, достоинства, деятельности, проекта или продукции какого-либо лица, не противоречит общественным интересам;

- в случае использования в Прототипе изображений физических лиц, от таких лиц в установленном порядке получены согласия;

- прототип не обременен имущественными правами третьих лиц, не является предметом претензий, судебных исков или требований третьих лиц.

5.2 Права на результаты интеллектуальной деятельности участников (прототипы, другие произведения), созданные в период проведения Конкурса принадлежат участникам (авторам). При этом, Организатор/Оператор вправе в информационных и/или рекламных целях использовать результаты интеллектуальной деятельности участников и участники соглашаются на изменение, сокращение, дополнение и снабжение таких результатов интеллектуальной деятельности иллюстрациями, предисловием, послесловием, комментариями или какими бы то ни было пояснениями Организатора/Оператора без выплаты им денежной компенсации (вознаграждения).

5.3 Участники гарантируют, что программное обеспечение было написано на Хакатоне на основе открытых данных и все права на разрабатываемые ими в рамках Хакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат

исключительно Участникам, их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

5.4 Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом описаний Результатов в информационных и рекламных целях без уведомления Участников и без получения их согласия.

6. ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЙ ХАКАТОНА

19 ноября

10:00 – 10:40 Регистрация команд. Welcome coffee.

10.40 – 11.00 Открытие Хакатона, приветственное слово Организаторов.

11.00 – 14.00 Установки командам на проработку кейсов. Знакомство с экспертами и менторами. Начало написания кода.

14:00 – 15:00 Обед.

15:00 – 17:00 Первый чек-поинт.

17:00 – 17:30 Coffee break.

17:30 – 19:00 Продолжение работы над кейсами и прототипами.

20 ноября

10:00 – 10:40 Встреча команд на площадке. Welcome coffee.

10:40 – 13:00 Работа с экспертами и менторами. Продолжение написания кода.

13:00 – 14:00 Второй чек-поинт.

14:00 – 15:00 Обед.

15:00 – 16:30 Подготовка презентации для проекта.

16:30 – 16:50 Coffee break.

16:50 – 18:00 Презентация проектов.

18:00 – 18:30 Сопещание жюри. Свободное время для участников.

18:30 – 19:00 Объявление результатов и награждение победителей

7. НОМИНАЦИИ, КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ И ОФОРМЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ХАКАТОНА

7.1 На Хакатоне предусмотрены следующие номинации:

- Лучшая техническая реализация;
- Лучшая идея;
- Лучшая визуализация.

7.2 Жюри не менее чем из 3 человек проверяет каждое задание отдельно с выставлением баллов по заявленным критериям (**Приложении № 4**).

7.3 Конкурсное задание считается полностью выполненным в случае демонстрации функционирующего прототипа или прототипа, полностью удовлетворяющего условиям конкурсного задания, а также в случае подготовки презентации о результатах работы над конкурсным заданием и ее очной публичной защите.

7.4 В описательной части необходимо отразить следующие вопросы:

- формулировка конкурсного задания;
- цель Команды;
- описание использованных в проекте методов и оборудования;
- описание основных результатов.

7.5 Презентация к защите должна быть подготовлена в PowerPoint или Prezi, в ней должны быть отражены содержание конкурсного задания с учетом вопросов описательной части, отраженных в лаконичной форме с использованием необходимых иллюстративных материалов, результаты разработки, обоснования технического задания и дизайна приложения (не более 7 слайдов, регламент выступления – не более 5 минут).

7.6 Титульные страницы отчета и презентации должны содержать:

- ФИО, контактные данные участников Команды;
- название образовательной организации, класс, группу;
- тематическое направление Хакатона, название конкурсного задания (кейса);
- оригинальное название прототипа.

8. ИТОГИ ХАКАТОНА

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

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

8.3. Работы участников Хакатона не рецензируются и могут быть использованы Организаторами для популяризации собственной деятельности.

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

8.5. По результатам соревнований определяются три Победителя, занявшие 1, 2 и 3 места соответственно в каждой номинации.

8.6. Члены Команд, определенных в качестве Победителей, награждаются персональными дипломами, а также призами, определенными Оргкомитетом в рабочем порядке.

9. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

9.1 Изменения и дополнения в настоящее Положение доводятся до сведения всех участников Хакатона.

9.2 Дополнительную информацию о проведении Хакатона можно узнать по эл.почте: ask@cityhack.ru , в сообществе Вконтакте: <https://vk.com/cityhack>.

Заявка для участия в хакатоне «CityHack»

(название команды)

№ п/п	ФИО участника	Номер телефона	Адрес электронной почты

Капитан команды _____ Ф. И. О
(подпись)

СОГЛАСИЕ
на обработку персональных данных

Я,

,

_____ (фамилия, имя, отчество)

зарегистрированный(ая) по адресу: _____

паспорт серия _____ № _____, выдан _____ (дата)

_____ (кем выдан)

в соответствии с требованиями Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» даю согласие кафедра «Информационные технологии ДГТУ», «Точка Кипения ДГТУ», Региональная общественная организация «Ассоциация выпускников Президентской программы Ростовской области», командой «CityHack».

на обработку или совокупность действий (операций), совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение, извлечение, использование, передачу, следующих персональных данных:

- фамилия, имя, отчество, дата рождения;
- адреса регистрации, временной регистрации, фактического проживания, телефоны;
- реквизиты документа, удостоверяющего личность (серия, номер, дата выдачи, наименование органа, выдавшего документ);
- другая персональная информация, необходимая для предоставления мне ежегодных грантов Губернатора Ростовской области на реализацию молодежных проектов.

Отзыв настоящего согласия в случаях, предусмотренных Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных».

« ___ » _____ 20__ г.

_____ (подпись)

СОГЛАСИЕ
на обработку персональных данных

Я, _____,
(ФИО родителя или законного представителя)
проживающий (- ая) по адресу _____,
_____ (адрес регистрации),
_____ (телефон)

(документ, удостоверяющий личность, серия, номер, кем и когда выдан)
в соответствии с нормами ФЗ №152-ФЗ «О персональных данных» от 27.07.2006 г. даю согласие операторам персональных данных кафедры «Информационные технологии ДГТУ», «Точка Кипения ДГТУ», Региональная общественная организация «Ассоциация выпускников Президентской программы Ростовской области», командой «CityHack».

на обработку (внесение в электронную базу данных, использования в отчетных документах) моих персональных данных ИЛИ персональных данных моего ребенка _____

_____ (фамилия, имя, отчество ребенка)
проживающего по адресу:

Мои персональные данные, в отношении которых дается согласие, включают: фамилию, имя, отчество, дату рождения, пол, адрес, номер телефона, степень родства (с ребёнком), рабочий телефон, и иные персональные данные в объеме, необходимом для достижения цели обработки персональных данных.

Персональные данные моего ребенка, в отношении которых дается согласие, включают: фамилию, имя, отчество, дату рождения, пол, гражданство, адрес, свидетельство о рождении (паспортные данные при достижении 14 лет), СНИЛС, телефон, адрес электронной почты, класс/группа, образовательное учреждение, форму обучения, программу обучения и иные персональные данные в объеме, необходимом для достижения цели обработки персональных данных.

Цель обработки персональных данных: ведение учета и обработки информации об участниках _____
(наименование мероприятия)

Срок, в течение которого действует согласие: до достижения цели обработки персональных данных или до момента утраты необходимости в их достижении.

Настоящее согласие может быть отозвано мной путем подачи письменного заявления об отзыве согласия.

«___» _____ 20___ г. _____ (подпись)

Критерии оценки результатов работы Команд

1. Командная работа

0 – в команде нет четкого распределения ролей и зон ответственности, большая часть работы сделана одним из членов команды или наставником;

1 – в команде распределены роли и зоны ответственности, однако есть отдельные участники команды, чье присутствие в команде номинально – они переложили свои задачи на других участников;

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. Качество разработки (макет, интерфейс, дизайн, функциональность)

0 – приложение не работоспособно на уровне прототипа и не выполняет заявленные в конкурсном задании функции;

1 – приложение работоспособно на уровне прототипа и частично выполняет заявленные в конкурсном задании функции;

2 – приложение полностью работоспособно на уровне прототипа и выполняет заявленные в конкурсном задании функции.

3. Описание использованных для решения задания методов и оборудования

0 – описание отсутствует;

1 – описание представлено не в полном объеме;

2 – описание есть.

4. Оформление презентации и защита решения

4.1. Презентация наглядно и понятно раскрывает всю необходимую информацию

0 – презентация отсутствует;

1 – презентация сложна для восприятия;

2 – презентация понятна и раскрывает всю информацию.

4.2. Очная защита решения

0 – нарушен регламент выступления, нет ответов на дополнительные вопросы от жюри, выступление не раскрывает решения проблемы;

1 – выдержан регламент выступления, нет ответов на дополнительные вопросы от жюри, выступление раскрывает решение проблемы;

2 – выдержан регламент выступления, даны ответы на дополнительные вопросы от жюри, выступление раскрывает решение проблемы.