

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении всероссийского марафона программирования «Хакатон Cyber Garden»

I. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок организации, проведения и подведения итогов всероссийского марафона программирования «Хакатон Cyber Garden» (далее – Хакатон).

1.2. Положение действует в течение всего срока проведения Хакатона и может быть изменено в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

II. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

2.1. Хакатон – короткое, динамичное мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей в выбранной предметной области и доведение их до реализации непосредственно на площадке Хакатона. Формат Хакатона позволяет объединить участников различных профессий, с различными уровнями знаний и навыков, и дать им возможность познакомиться с новой предметной областью под руководством специалистов-практиков. Творческая неформальная атмосфера Хакатона способствует созданию новых команд и проектов, развитию IT-сообщества.

2.2. Участник – дееспособное и правоспособное физическое лицо, действующее от своего имени и зарегистрировавшееся в соответствии с правилами Положения для участия в Хакатоне. Для участия в Хакатоне каждый Участник должен состоять в Команде. Жюри оценивает Результат Команды.

2.3. Команда – группа Участников, действующая от своего имени, количеством от одного до пяти человек, объединившихся для выполнения задания. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды.

2.4. Задание – задание, необходимое к выполнению Командами/Участниками в срок, указанный в п. 5.2 Положения. Задание заключается в создании Результата.

2.5. Результат – приложение/сервис или прототип приложения/сервиса, соответствующие критериям допуска к оценке Жюри, определенным в п. 8 Положения, включая описание функционала, дизайн, исходный код, созданный Командой/Участником в результате выполнения Задания и представленный к оценке Жюри в срок, указанный в п.5.2 Положения. Одна Команда вправе представить только один Результат.

2.6. Победители – Команда/Участник, чьи Результаты признаны лучшими в одной из Номинаций в результате оценки Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.

2.7. Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющая Победителей Хакатона. В состав Жюри входят представители организатора, партнеры и независимые эксперты.

2.8. Менторы – группа лиц, оказывающих консультационную помощь Командам/Участникам в процессе выполнения Задания.

2.9. Официальный сайт Хакатона – информационный ресурс, размещенный в сети Интернет по адресу <https://cybergarden.ru/>, предназначенный для публикации актуальной информации, имеющей прямое отношение к Хакатону, и для направления заявки на участие.

III. ЦЕЛИ ХАКАТОНА

3.1. Развитие профессионального сообщества и компетенций в области информационных технологий.

3.2. Повышение уровня использования передовых разработок и решений в сфере информационных технологий.

3.3. Развитие перспективных идей и инициатив, связанных с выводом на рынок новых продуктов и услуг в сфере информационных технологий.

3.4. Повышение уровня проектов, создаваемых в Российской Федерации в сфере информационных технологий.

IV. ОРГАНИЗАТОР ХАКАТОНА

4.1. Организатор Хакатона – Институт компьютерных технологий и

информационной безопасности Инженерно-технологической академии Южного федерального университета (далее – Организатор).

V. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ХАКАТОНА

5.1. Регистрация Участников и Команд осуществляется с 19:00 15.11.2023 до 12:00 15.12.2023 или до момента достижения предельного количества зарегистрированных участников - 150 человек.

5.2. Хакатон проводится в период с 14:00 22.12.2023 до 20:00 24.12.2023. Выполнение задания на Хакатоне проводится в период с 15:00 22.12.2023 до 15:00 24.12.2023.

5.3. Хакатон проводится в здании корпуса «Д» Инженерно-технологической академии Южного федерального университета по адресу г. Таганрог, пер. Некрасовский, 44.

VI. ПОРЯДОК УЧАСТИЯ В ХАКАТОНЕ

6.1. Регистрация Участников осуществляется в срок, указанный в п. 5.1 Положения, путем заполнения электронной формы по ссылке <https://forms.gle/sECSBV3igT5U7n4S6> или на официальном сайте Хакатона.

6.2. При заполнении электронной формы регистрации Участнику необходимо указать следующие сведения: фамилию, имя, отчество (при наличии), название команды (при наличии), город проживания, место работы/учебы, ссылку на аккаунт в социальных сетях, адрес электронной почты (e-mail), номер мобильного телефона, специализация, способ получения информации о Хакатоне, дать согласие на обработку персональных данных. Перед прохождением процедуры регистрации на площадке участникам необходимо заполнить форму согласия на распространение персональных данных по форме, утв. приказом ЮФУ от 29.03.2022 № 535.

6.3. Участник считается зарегистрированным для участия в Хакатоне, после подтверждения регистрации организаторами не позднее чем за три рабочих дня до начала Хакатона, путем уведомления участника в одной из соц. сетей, либо письмом на электронную почту, либо по телефону, по контактными

данным, которые были указаны участником в электронной форме регистрации.

6.4. Для регистрации участника в качестве члена Команды участник должен указать название Команды в соответствующем поле электронной формы.

6.5. Участники гарантируют, что программное обеспечение было написано на Хакатоне 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.

6.6. Участники обязуются, в случае победы в номинации от партнера Мероприятия, передать разработанное на Мероприятии программное обеспечение в полном объеме для дальнейшего использования партнером Мероприятия, программное обеспечение должно быть передано партнерам Мероприятия течение 7 дней после проведения процедуры награждения Победителей, в противном случае участники обязаны обеспечить возврат полученного приза.

6.7. Участники обязаны находиться на площадке проведения Мероприятия во время следующих пунктов программы:

- Завтрак;
- Обед;
- Ужин;
- Менторская сессия.

В противном случае организаторы вправе отстранить отсутствующих участников от работы на Хакатоне.

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

6.9. Организатор имеет право изменять условия Хакатона. Информация об изменении условий публикуется на Официальном сайте Хакатона.

VII. НОМИНАЦИИ

7.1. На Хакатоне предусмотрены следующие номинации:

- Лучшая команда в рамках кейса Хакатона.

7.2. Допускается представление собственных номинаций партнерами Хакатона, при условии, что номинация соответствует общей направленности Хакатона.

7.3. За Организатором Хакатона остается право изменения указанных номинаций, но не позднее 21.12.2023.

VIII. ПОРЯДОК И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ

8.1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки Результатов Участников.

8.2. Оценка Результатов работ осуществляется Жюри по пятибалльной шкале по совокупности следующих критериев:

- проработка идеи (чем более проработана идея проекта, тем выше оценка команды);
- качество реализации (чем более завершенным, технологичным, логичным и эстетически привлекательным выглядит проект, тем выше оценка команды);
- работа на Хакатоне (чем больше объем работы, выполненный командой именно за время проведения Хакатона, тем выше оценка команды);
- перспективность команды (чем более компетентна и высоко мотивирована команда, тем выше ее оценка);
- презентация проекта (чем лучше команда презентует Результат, тем выше ее оценка).

IX. ПРОГРАММА ХАКАТОНА

22 декабря 2023

14:00 – Регистрация участников;

15:00 – Старт работы;

18:00 – Торжественное открытие Хакатона, информирование о правилах

проведения Хакатона, обсуждение плана мероприятия;

19:30 – Менторская сессия;

21:30 – Ужин;

22:00 – Работа над проектом.

23 декабря 2023

10:00 – Завтрак;

10:30 – Работа над проектом;

12:00 – Менторская сессия;

14:00 – Обед;

14:30 – Работа над проектом;

20:00 – Ужин;

20:30 – Работа над проектом.

24 декабря 2023

10:00 – Завтрак;

10:30 – Работа над проектом;

11:00 – Менторская сессия;

13:00 – Обед;

15:00 – Завершение работы, подготовка к представлению результата;

15:30 – Представление проектов.

18:00 – Совещание членов экспертного жюри;

18:30 – Подведение итогов, награждение победителей, закрытие.

Процедура награждения Победителей будет проведена 24.12.2023. За Экспертным жюри остается право переноса процедур определения и награждения Победителя на более поздний срок, но не позднее 30.12.2023.

За Организатором остается право корректировки и изменения программы Хакатона, но не позднее 21.12.2023.

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ ВСЕРОССИЙСКОГО МАРАФОНА ПРОГРАММИРОВАНИЯ «ХАКАТОН CYBER SCHOOL»

II. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок организации, проведения и подведения итогов всероссийского марафона программирования «Хакатон Cyber Garden School» (далее – Хакатон).

1.2. Положение действует в течение всего срока проведения Хакатона и может быть изменено в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

III. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

2.1 Хакатон – короткое (обычно 24 или 48 часов), динамичное мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей в выбранной предметной области и доведение их до реализации непосредственно на площадке Хакатона. Формат Хакатона позволяет объединить участников различных профессий, с различными уровнями знаний и навыков, и дать им возможность познакомиться с новой предметной областью под руководством специалистов-практиков. Творческая неформальная атмосфера Хакатона способствует созданию новых команд и проектов, развитию IT-сообщества.

2.2 Участник – дееспособное и правоспособное физическое лицо, действующее от своего имени и зарегистрировавшееся в соответствии с правилами Положения для участия в Хакатоне. Для участия в Хакатоне каждый Участник должен состоять в Команде. Жюри оценивает Результат Команды.

2.3 Команда – группа Участников, действующая от своего имени, количеством от одного до пяти человек, объединившихся для выполнения задания. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды.

2.4 Задание – задание, необходимое к выполнению Командами/Участниками в срок, указанный в п. 5.2 Положения. Задание

закключается в создании Результата.

2.5 Результат – приложение/сервис или прототип приложения/сервиса, соответствующие критериям допуска к оценке Жюри, определенным в п. 8 Положения, включая описание функционала, дизайн, исходный код, созданный Командой/Участником в результате выполнения Задания и представленный к оценке Жюри в срок, указанный в п. 5.2 Положения. Одна Команда вправе представить только один Результат.

2.6 Победители – Команда/Участник, чьи Результаты признаны лучшими в одном из Заданий в результате оценки Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.

2.7 Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющая Победителей Хакатона. В состав Жюри входят представители организатора, партнеры и независимые эксперты.

2.8 Менторы – группа лиц, оказывающих консультационную помощь Командам/Участникам в процессе выполнения Задания.

IV. ЦЕЛИ ХАКАТОНА

3.1 Развитие профессионального сообщества и компетенций в области информационных технологий.

3.2 Повышение уровня использования передовых разработок и решений в сфере информационных технологий.

3.3 Развитие перспективных идей и инициатив, связанных с выводом на рынок новых продуктов и услуг в сфере информационных технологий.

3.4 Повышение уровня проектов, создаваемых в Российской Федерации в сфере информационных технологий.

V. ОРГАНИЗАТОР ХАКАТОНА

4.1. Организаторы Хакатона – Институт компьютерных технологий и информационной безопасности Южного федерального университета и муниципальное автономное общеобразовательное учреждение лицей № 28 –

региональный ресурсный центр программы «Школьная лига РОСНАНО» (далее – Организатор).

VI. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ХАКАТОНА

5.1. Регистрация Участников и Команд осуществляется с 19:00 15.11.2023 до 12:00 15.12.2023 или до момента достижения предельного количества зарегистрированных участников - 100 человек.

5.2. Хакатон проводится в период с 14:00 22.12.2023 до 20:00 24.12.2023. Выполнение задания на Хакатоне проводится в период с 15:00 22.12.2023 до 15:00 24.12.2023.

5.3. Хакатон проводится в здании корпуса «Д» Инженерно-технологической академии Южного федерального университета по адресу г. Таганрог, пер. Некрасовский, 44.

VII. ПОРЯДОК УЧАСТИЯ В ХАКАТОНЕ

6.1. Регистрация Участников осуществляется в срок, указанный в п. 5.1 Положения, путем заполнения электронной формы по ссылке <https://forms.gle/sECSBV3igT5U7n4S6> или на официальном сайте Хакатона.

6.2. При заполнении электронной формы регистрации Участнику необходимо указать следующие сведения: фамилию, имя, отчество (при наличии), название команды (при наличии), название проекта (при наличии), город проживания, место работы/учебы, ссылку на аккаунт в социальных сетях, адрес электронной почты (e-mail), номер мобильного телефона, специализация, способ получения информации о Хакатоне, дать согласие на обработку персональных данных. Перед прохождением процедуры регистрации на площадке участникам необходимо заполнить форму согласия на распространение персональных данных по форме, утв. приказом ЮФУ от 29.03.2022 № 535.

6.3. Участник считается зарегистрированным для участия в Хакатоне, после подтверждения регистрации организаторами не позднее чем за три

рабочих дня до начала Хакатона, путем уведомления участника в одной из соц. сетей, либо письмом на электронную почту, либо по телефону, по контактными данным, которые были указаны участником в электронной форме регистрации.

6.4. Регистрация Команды осуществляется одновременно с регистрацией Участника при заполнении электронной формы регистрации.

6.5. Участники гарантируют, что программное обеспечение было написано на Хакатоне 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.

6.6. Участники обязуются, в случае победы в номинации от партнера Мероприятия, передать разработанное на Мероприятии программное обеспечение в полном объеме для дальнейшего использования партнером Мероприятия, программное обеспечение должно быть передано партнерам Мероприятия течение 7 дней после проведения процедуры награждения Победителей.

6.7. Участники обязаны находиться на площадке проведения Мероприятия во время следующих пунктов программы:

- Обед;
- Менторская сессия.

В противном случае организаторы вправе отстранить отсутствующих участников от работы на Хакатоне.

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

6.9. Организатор имеет право изменять условия Хакатона. Информация об изменении условий публикуется на Официальном сайте Хакатона.

VIII. НОМИНАЦИИ

7.1. На Хакатоне предусмотрены следующие номинации:

- Лучшая команда в рамках кейса Хакатона.

7.2. Допускается представление собственных номинаций партнерами Хакатона, при условии, что номинация соответствует общей направленности Хакатона.

7.3. За Организатором Хакатона остается право изменения указанных номинаций, но не позднее 21.12.2023.

IX. ПОРЯДОК И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ

8.1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки Результатов Участников.

8.2. Оценка Результатов работ осуществляется Жюри по 5-бальной шкале по совокупности следующих критериев:

- перспективность идеи (чем более оригинальная и перспективная идея лежит в основе проекта, тем выше оценка команды);
- качество реализации (чем более завершенным, технологичным, логичным и эстетически привлекательным выглядит проект, тем выше оценка команды);
- работа на Хакатоне (чем больше объем работы, выполненный командой именно за время проведения Хакатона, тем выше оценка команды);
- перспективность команды (чем более компетентна и высоко мотивирована команда, тем выше ее оценка);
- презентация проекта (чем лучше команда презентует Результат, тем выше ее оценка).

Х. ПРОГРАММА ХАКАТОНА

22 декабря 2023

14:00 – Регистрация участников;

15:00 – Старт работы;

16:00 – Менторская сессия;

18:00 – Торжественное открытие Хакатона, информирование о правилах проведения Хакатона, обсуждение плана мероприятия;

23 декабря 2023

10:00 – Работа над проектом;

12:00 – Менторская сессия;

14:00 – Обед;

14:30 – Работа над проектом;

24 декабря 2023

10:00 – Работа над проектом;

11:00 – Менторская сессия;

13:00 – Обед;

15:00 – Завершение работы, подготовка к представлению результата;

15:30 – Представление проектов.

18:00 – Совещание членов экспертного жюри;

18:30 – Подведение итогов, награждение победителей, закрытие.

Процедура награждения Победителей будет проведена 24.12.2023. За Экспертным жюри остается право переноса процедур определения и награждения Победителя на более поздний срок, но не позднее 30.12.2023.

За Организатором остается право корректировки и изменения программы Хакатона, но не позднее 21.12.2023.