УТВЕРЖДАЮ

Директор

ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.Ю. Богатов

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2020 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о межрегиональном хакатоне**

**по виртуальной и дополненной реальности**

Инициатором регионального соревнования «Межрегиональный хакатон по виртуальной и дополненной реальности» является государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Самарской области «Самарский областной центр детско-юношеского технического творчества» (ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ).

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения межрегионального соревнования «Межрегиональный хакатон по виртуальной и дополненной реальности» (далее – Хакатон), его организационно-методическое обеспечение, порядок участия в Хакатоне и определения Победителей и призеров.

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

1. **Термины и определения**
	1. Хакатон – непрерывный «марафон программистов», соревновательное мероприятие, где Команды Участников в условиях ограниченного времени осуществляют деятельность, направленную на создание новых программных проектов, общедоступных социально значимых или инновационных приложений и сервисов. Миссия Хакатона состоит в объединении Участников с различными компетенциями и предоставлении им возможностей для обучения, развития, творчества в рамках работы в группах и соревновательного процесса.
	2. Участник – физическое лицо из числа учащихся в возрасте от 14 до 18 лет, зарегистрировавшееся для участия в Хакатоне. Для участия в Хакатоне каждый Участник должен состоять в Команде. Жюри оценивает Результат Команды.
	3. Команда – группа Участников, объединившихся для выполнения Задания. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде ограничено – от 2-4 человек в одной Команде.
	4. 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.
	5. Роль — определенная Участниками команды сфера ответственности каждого конкретного Участника Команды в рамках работы над продуктом.
	6. Победители – Команды, чьи Результаты признаны лучшими в результате оценки Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.
	7. Результат – приложение на базе технологий виртуальной и дополненной реальности или веб-сервис или прототип приложения на базе технологий виртуальной и дополненной реальности или веб-сервиса, созданные Командой в результате выполнения Задания и представленный к оценке Жюри. Одна команда вправе представить только один Результат.
	8. Задание – комплекс задач, которые необходимо выполнить Команде в назначенный организаторами Хакатона срок. Целью Задания является создание Результата, определенного тематикой Хакатона.
	9. Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющая Победителей Хакатона.
	10. Менторы – группа лиц, оказывающих консультационную помощь Командам в процессе выполнения Задания.
	11. Волонтеры – группа студентов самарских вузов, оказывающих консультационную помощь и эмоциональную поддержку Командам в процессе выполнения Задания.
	12. Эксперты – группа лиц, являющихся специалистами по тематикам, касающимся Хакатона, обучающих Участников Хакатона по этим темам и входящих в Жюри мероприятия.
	13. Информационная площадка – ресурсы в сети Интернете, на которых будет размещена информация о Хакатоне: сайт, группы в социальных сетях, модерируемые Организатором, а также информационные ресурсы спонсоров и партнеров.
2. **Общие положения**
	1. Цель Хакатона – популяризация технологий виртуальной и дополненной реальностей, создание условий для появления новых идей в конкретной предметной области и доведения их до непосредственной реализации на площадке Хакатона.
	2. Задачи Хакатона:
		1. Формирование у Участников навыков работы над проектами в составе проектных Команд.
		2. Формирование у Участников навыков в обработке и анализе данных, использовании элементов программирования и создания цифровых проектов для своей будущей профессии.
		3. Формирование у Участников компетенций в сфере коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности.
		4. Формирование инновационных проектов, стимулирование и популяризация среди Участников научной и инновационной деятельности.
3. **Оргкомитет Хакатона**
	1. Непосредственную работу по организации Хакатона проводит Оргкомитет Хакатона.
	2. Состав Оргкомитета на момент утверждения настоящего Положения:
* Богатов Алексей Юрьевич
* Афанасьева Мария Сергеевна
* Асадова Анна Алиевна
* Макрушен Александр Андреевич
* Жигунов Андрей Андреевич
	1. Ответственность Оргкомитета:
		1. Обеспечение условий для проведения Хакатона в установленные сроки.
		2. Обеспечение безопасности и порядка проведения очных мероприятий.
		3. Информирование участников о дистанционном режиме проведения Хакатона, в случае отмены очного режима, ввиду ужесточения мер в связи с эпидемиологической обстановкой.
		4. Определение места проведения Хакатона.
		5. Обеспечение участия менторов, членов Жюри, Волонтеров, Экспертов.
		6. Обеспечение комфортных условий Участникам Хакатона и сопровождающим их лицам в месте проведения Хакатона.
		7. Обеспечение приглашения Команд для участия в Хакатоне.
		8. Организация награждения Победителей.
		9. Обеспечение информирования об условиях и порядке проведения Хакатона в течение срока проведения Хакатона на официальном сайте <http://www.juntech.ru/>
		10. Обеспечение сбора и хранения согласий субъекта на обработку его персональных данных (Участники Хакатона в возрасте от 14 лет и старше подписывают согласие самостоятельно).
		11. Оргкомитет оставляет за собой право изменять правила Хакатона по собственному усмотрению и вносить изменения в настоящее Положение с публикацией этих изменений на сайте. Такого рода изменения вступают в силу с момента их публикации на сайте.
1. **Организатор Хакатона**
	1. Хакатон проводится центром цифрового образования детей IT-cube (Структурное подразделение г.о. Самара ГБОУ ДО СО Самарского областного центра детско-юношеского технического творчества) (далее Организатор).
	2. Организатор обеспечивает текущую деятельность по проведению Хакатона в соответствии с условиями настоящего Положения.
2. **Сроки и место проведения Хакатона**
	1. Хакатон проводится в два соревновательных этапа.
	2. Календарь Конкурса: Декабрь 2020 г.
	3. I и II соревновательный этап мероприятия пройдет по адресу: г.Самара, ул. Фрунзе 98;
	Закрытие Хакатона пройдет по адресу: г. Самара, ул. Ярмарочная 55.

Информация об условиях Хакатона

* 1. Тематика Хакатона - проектирование на заданную тематику с использованием открытых данных (решение проблем путем создания приложения на базе виртуальной или дополненной реальности в составе проектной группы программного продукта с использованием доступа к открытым данным).
	2. Участие в Хакатоне является бесплатным.
	3. Все Участники Хакатона соблюдают правила общественного порядка и в случае их нарушения по решению Организатора могут быть удалены с места проведения соревновательного мероприятия и лишены права продолжить в нем участвовать.
	4. Организаторы предоставляют широкополосной доступ в сеть Интернет и все необходимое для разработки приложений оборудование. Организаторы обеспечивают питьевой режим и чайные паузы.
	5. Оплата проезда до места проведения Хакатона, проживание, горячее питание Участники обеспечивают самостоятельно.
	6. Общее количество Команд и Участников регулируется Оргкомитетом в процессе подготовки Хакатона.
	7. Соревновательный этап проходит 7.12.20-10.12.20. В это время Участники активно работают над своими проектами по заданной тематике.
	8. Завершается хакатон презентацией работ участников и их награждением. Презентации проектов проводятся 11.12.20.
	9. В финале конкурса команда должна предоставить на оценку рабочее приложение на базе VR или AR, а также презентационный сопровождающий материал для собранного прототипа.

Объемы работ по выполнению заданий:

* прототип приложения на базе VR/AR
* презентация к защите проекта в формате (PowerPoint), в котором будут отражены результаты работы и обоснование технического задания (не более 10 слайдов).
	1. Каждая команда должна придумать маленькую визитку в формате idea-pitch (название команды и её состав; идею проекта, функционал и технологию, на основе которой будет разрабатываться продукт) видео до 2 минут.

Команды выполняют практическое задание в виде проекта на заданную тему.

Проектом (Результатом) команды является программный продукт (приложение на базе виртуальной или дополненной реальности), созданный командой в результате выполнения задания и представленный к оценке экспертам в установленный срок, данный Положением.
После групповой работы и завершения работы над проектами команды начинается pitch-session в рамках установленного регламента для защиты проектов.

Команда должна представить разработанный Проект по предложенной структуре (названия проекта, проблемы, решение, модель и команда) членам Жюри в формате презентации и демонстрации работоспособности прототипа (регламент выступления – не более 7 минут: 3 минут на выступление, 2 минуты на демонстрацию прототипа и 2 минуты – ответы на вопросы). Акцент необходимо сделать на: актуальность, социальную значимость, масштабируемость, проработанность идеи, наличие конкретных целей и стратегии достижения результатов.

Жюри в ходе защиты проектов задают уточняющие вопросы участникам команд.

Pitch-session (контрольная точка, на который каждая команда представляет проделанную работу) будет проходить 8 декабря.

Модератор регулирует время выступления команд. Модератор вправе остановить выступающих в момент выступления по истечению отведенного времени.

После выступления всех команд жюри объявляет итоги и дает обратную связь участникам.

Команды прибывают с сопровождающими лицами, имеющие соответствующие разрешения на сопровождение от законных представителей несовершеннолетних Участников. Сопровождающее лицо несет ответственность за жизнь и безопасность вверенных ему Участников в пути следования и в месте проведения Хакатона. Во время проведения Хакатона сопровождающие лица не вмешиваются в содержательный процесс проведения Хакатона.

 Для участия в Хакатоне Команды используют предоставленную Организатором компьютерную технику с установленным программным обеспечением, мобильные устройства, другую технику и оборудование, необходимое для участия. Собственное оборудование также разрешено к использованию.

Регистрация Участников Хакатона осуществляется в электронном виде по ссылке: <https://goo.su/2PTg>

* 1. При прохождении регистрации Участники Хакатона дают согласие на обработку Организатором персональных данных, указанных в форме регистрации, а также иных персональных данных (в том числе паспортных данных, идентификационного номера налогоплательщика, банковских реквизитов, контактного телефона, адреса электронной почты, сведений о месте работы или учебы, личных фотографий и видеоматериалов), направляемых Участниками Организатору в рамках организации и проведения Хакатона. В соответствии с п. 3 ст. 3 Федерального закона от 27.07.2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных» обработка персональных данных – это любое действие (операция) или совокупность действий (операций), совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение) извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных.

В случае обработки персональных данных иных лиц Организатор руководствуется Федеральным законом от 27.07.2006 года №152-ФЗ «о персональных данных».

* 1. Регистрация команды осуществляется одновременно с регистрацией Участников команды путем указания в поле электронной формы регистрации названия команды.
	2. Команда гарантирует, что все права на разрабатываемые ими в рамках Хакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно Участникам Команды и их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.
	3. Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом описаний (в т. ч. текстовых, графических и т.д.) Результатов в информационных и рекламных целях без уведомления Участников и без получения их согласия.
	4. Участник (и любые иные лица, планирующие присутствовать в месте проведения Хакатона, в т.ч. члены Жюри, Эксперты, Менторы, партнеры, Волонтеры, представители СМИ, обслуживающий персонал и т.д.) настоящим выражает согласие на осуществление любых действий со стороны Организатора и привлекаемых ими третьих лиц в отношении осуществления фото- и видеосъемки в месте проведения Хакатона, включая (без ограничений) сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокирование, фото- и видеоматериалов, в том числе с участием Участника и иных лиц, а также осуществление любых иных действий с фото- и видеоматериалами, в том числе их демонстрация на открытых ресурсах, доступных неопределенному кругу лиц.
1. **Порядок и критерии оценки Результатов**
	1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки Результатов Участников членами экспертного Жюри.
	2. Оценка Результатов работ осуществляется членами Жюри по шкале по каждому из критериев, приведенных в Приложении.
2. **Итоги Хакатона**
	1. Итоги Хакатона фиксируются протоколами, которые подписываются всеми членами Жюри и после объявления Результатов обжалованию не подлежат.
	2. Жюри имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.
	3. Работы участников Конкурса не рецензируются и могут использоваться Организаторами для популяризации деятельности сети центров цифрового образования IT-cube.
	4. Все Участники Хакатона из числа Команд получают сертификаты Участников.
	5. По результатам соревнований определяются три Победителя, занявшие 1, 2 и З места.
	6. Члены Команд, определенных в качестве Победителей, награждаются персональными дипломами, а также призами (при их наличии), определенными Оргкомитетом в рабочем порядке.
3. **Контакты для связи**
	1. Лицами, ответственными за проведение Хакатона являются:
* Жигунов Андрей Андреевич, педагог дополнительного образования центра цифрового образования детей IT-cube г.о. Самара, по вопросам содержания конкурсных заданий;
* Асадова Анна Алиевна – начальник центра цифрового образования детей IT-cube г.о. Самара, по организационным вопросам.

Телефон контакта 8 (846) 332-40-32*,* e-mail: itcube63@gmail.com (с пометкой «VR/AR хакатон»)

Приложение №1

к Положению «Межрегиональный хакатон по виртуальной и дополненной реальности»

**Критерии оценивания работ по проекту**

**1. Командная работа**

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

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. Умение видеть проблему, сформулировать цель и достичь результата, отвечающего цели**

0 – не видят проблемы, цель сформулирована нечетко, результат неясен

1 – проблему видят частично; чтобы понять цель приходится задавать много вопросов; результат достигнут частично

2 – видят проблему, четко формулирует цель, результат соответствует заявленной цели

**3. Умение разделить цель на задачи для более эффективного поиска решения**

0 – разделение на задачи отсутствует

1 – решение выделенных задач не в полной мере позволяет достичь цели проекта

2 – решение выделенных задач в полной мере позволяет достичь цели проекта

 **4. Выполнение этапа «Исследование» по теме**

**4.1. изучение аналогов, понимание тенденций в разработке приложений VR/AR**

0 – не изучалось;

1 – изучалось, но недостаточно для достижения цели проекта;

2 – изучалось достаточно для достижения цели проекта

**4.2. исследование: интервью; анкетный опрос; проведение эксперимента и т.д.**

0 – методы выбраны не адекватно поставленной цели;

1 – есть недочеты в проведении исследования;

3 – методы выбраны адекватно и обоснованно, помогли в решении поставленной задачи, исследование проведено корректно.

**4.3. анализ результатов**

0 – нет анализа результатов исследования;

1 – анализ результатов есть, но выводы неполные;

2 – анализ результатов есть, сделаны компетентные выводы.

**5. Выполнение этапов «Проектирование» и «Прототипирование»**

**5.1. уместное использование теоретических знаний для достижения поставленной цели**

0 – совсем не использует теоретические знания, хотя это нужно для достижения поставленной цели;

1 – используют частично;

2 – использует теоретические знания там, где это нужно для достижения цели проекта.

**5.2. практическая апробация возможного решения**

0 – способ выбора решения носит теоретический характер;

2 – была проведена апробация, однако ее результаты не полностью учтены/ недостаточно проанализированы/не внесены корректировки

5 – решение апробировано, внесены необходимые корректировки

**5.3. прототип предлагаемого решения**

0 – отсутствует;

2 – есть, но он недостаточно проработан;

5 – есть и он требует незначительной доработки/полностью готов к внедрению.

**5.4. значимость для практики, возможность масштабирования и внедрения**

0 – предлагаемое решение не может быть реализовано;

1 – предлагаемое решение может быть реализовано, однако неэффективно по сравнению с другими существующими решениями;

4 – предлагаемое решение может быть реализовано и эффективно по сравнению с другими существующими решениями;

6 – предлагаемое решение может быть реализовано и эффективно по сравнению с другими существующими решениями; решение масштабируемо, у команды есть понимание, каким образом можно в дальнейшем реализовать и внедрить продукт.

**6. Качество презентации**

**6.1. умение структурировать материал, логично и последовательно его излагать**

0 – совсем не умеют;

1 – структура материала и логика подачи нуждается в доработке;

3 – ясная логика и структура подачи материала.

**6.2. умение объяснить и защитить свои идеи**

0 – совсем не умеют;

1 – отдельные идеи объясняются хорошо;

3 – команда убедительно отстаивает свои идеи.

**6.3. владение понятийным аппаратом**

0 – совсем не владеют;

1 – могут объяснить понятия частично;

2 – владеет достаточно для работы над проектом и достижения цели проекта

**7. Оригинальность решения**

0 – в проекте нет оригинальных идей и подходов

2 – есть отдельные оригинальные идеи

5 – в проекте наблюдается действительно творческий подход

Кроме вышеперечисленного учитывается **качество презентации** – визуальное оформление

В случае наличия рабочей версии сайта и/или качественной альфа версии приложения оценивается **уровень технической подготовки команды.**

По результатам взаимооценки члены жюри вправе выставлять дополнительные баллы и отмечать особо понравившиеся работы.

Приложение №2

к Положению «Межрегиональный хакатон по виртуальной и дополненной реальности»

 **Программа Хакатона**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| День | Дата | Время проведения | Деятельность Хакатона | Место проведения |
| **I этап** |
| 1 | 7.12.2020 | Группа №1 |
| 8:30 – 9:00 | Регистрация участников | г. Самара, ул.Фрунзе 98 |
| 9:00 – 9:45  | Открытие Хакатона, вступительное слово от партнеров, объяснение задач. |
| 9:45 – 11:40 | Работа над проектом |
| 11:40 –12:00 | Перерыв |
| 12:00 – 13:45 | Работа над проектом |
| Группа №2 |
| 13:30 – 14:00 | Регистрация участников | г.Самара, ул.Фрунзе 98 |
| 14:00 – 15:40 | Работа над проектом |
| 15:40 – 16:00 | Перерыв |
| 16:00 – 18:00  | Работа над проектом |
| 2 | 8.12.2020 | Группа №1 |
| 9:00 – 11.30 | Работа над проектом | г. Самара,ул. Фрунзе 98 |
| 11:30 – 11:50 | Перерыв |
| 11:50–13.00  | Работа над проектом |
| Группа №2 |
| 13:30 – 15:40 | Работа над проектом | г.Самара, ул.Фрунзе 98 |
| 15:40 – 16:00 | Перерыв |
| 16:00 – 17:30 | Работа над проектом |
| 17:30 – 18.30  | Pitch-session. Подведение итогов I этапа. |
| II этап |
| 3, 4 | 9.12.2020,10.12.2020 | 9:00 – 13:00 | Работа над проектом | г.Самара, ул.Фрунзе 98 |
| 13:00 – 14:00 | Обед |
| 14:00 – 17.00 | Работа над проектом |
| 5 | 11.12.2020 | 11:00 – 11:30 | Сбор участников | г. Самара,ул. Ярмарочная, д. 55. |
| 11:30 – 13:00 | Презентация проектов каждой команды. |
| 13:00 – 14:00 | Подведение итогов Хакатона. |
| 14:00 – 15:00 | Награждение участников. |