

Авторы проекта:

Галин Ринат Романович,
Коваленко Лариса Геннадьевна.

Регион, город, название образовательной организации (школы):

Г. Москва, ИПУ РАН

Направление конкурса: «Project Хакатон»

ПОЛОЖЕНИЕ

**международного хакатона для обучающихся
«COFEROS Project Хакатон 2024»**

Москва, 2024

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цели и задачи регионального хакатона для школьников «COFEROS Project Хакатон 2024», порядок его организации, проведения, основные требования к представляемым работам.

1.2. Участие в мероприятии позволит школьникам отработать предметные и междисциплинарные «навыки XXI века»:

- собрать команду проекта и отработать навыки командного взаимодействия;
- получить опыт проектной деятельности в сопровождении наставников;
- поработать на современном оборудовании, выполняя реальную практическую задачу;
- получить опыт профессиональных и деятельностных проб с последующей рефлексией;
- научиться решать межпредметные задачи с применением имеющихся предметных знаний;
- выявить интересные для себя направления деятельности с целью последующего профессионального самоопределения;
- выстроить на основе полученного опыта и рефлексии с тьюторским сопровождением индивидуальный образовательный маршрут за пределами хакатона.

2. Термины и определения

Используемые в настоящем положении термины и определения имеют следующий смысл, применимый в единственном и множественном числе в равной степени:

Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющая победителей Конкурса.

Задание – требование к содержанию результата и порядку его передачи организатору, указанные в настоящем Положении.

Команда – группа участников, действующих от своего имени, в количестве от двух до пяти человек, подавших заявку на участие в хакатоне и объединившихся для выполнения задания в соответствии с требованиями настоящего Положения. Каждый участник может входить в состав только одной Команды.

Компетенция – личностная способность (знания и навыки) специалиста решать определенный класс профессиональных задач.

Наставник — это педагог (не обязательно по образованию, но по призванию) — человек, обладающий профессиональным опытом, сопровождающий проектную

деятельность участников в рамках хакатона и заинтересованный во включении подростков в реальную научно-техническую и проектную деятельность.

Победители хакатона – участники, занявшие призовые места в соответствии с итоговым протоколом экспертной оценки.

Прототип – работающий образец продукта, способный решить одно из заданий хакатона.

Результат – продуктовый итог выполнения задания, показанный участником или его командой на финальной презентации проектов хакатона.

Трек – тематическое направление хакатона, в рамках которого участники работают над решением проблемных задач в определенной технологической области.

Тьютор – помогает участникам рефлексировать над тем, как проходит их работа в проекте, определять собственные потребности и дальнейший образовательный маршрут, думать над осмысленностью совершаемой работы.

Участник Project хакатона – учащиеся учреждений среднего специального и высшего образования, действующие от своего имени и создавшие в рамках хакатона проект в команде, в соответствии с требованиями настоящего Положения. Каждый участник может входить в состав только одной команды.

Project Хакатон – ограниченное во времени соревновательное мероприятие, в рамках которого участники в составе команд от 3 до 5 человек создают прототипы продуктивных решений.

Чек-поинт – промежуточная проверка результатов, отражающая динамику работы команд за определенный промежуток времени.

Эксперты – представители сфер образования, промышленности и технологического предпринимательства, принимающие решение о допуске к финальной презентации и осуществляющие итоговую экспертную оценку проектов.

3. Цели и задачи хакатона

Цели: выявление талантливой активной молодежи, стимулирование интереса к техническому творчеству, знакомство с функционированием, разработкой и развитием современных цифровых систем и технологий, профессиональное самоопределение школьников.

Задачи:

- а) сформировать базовые знания и навыки по основным направлениям хакатона;
- б) научиться представлять свои идеи и продукты в форме кратких докладов и презентаций (питчей);

- в) повысить заинтересованность обучающихся в использовании конструирования, робототехники, IT-технологий в образовательном процессе;
- г) способствовать формированию предпринимательских компетенций у учащихся;
- д) способствовать формированию навыков саморефлексии и осознанного выбора образовательной траектории;
- е) способствовать профессиональному самоопределению потенциальных абитуриентов .

4. Организатор мероприятия

4.1. Организатором мероприятия является, ООО «Центр искусственного интеллекта и робототехнике», ИПУ РАН, Международная ассоциация участников робототехнических соревнований КОФЕРОС.

5. Место проведения

5.1. Местом проведения является площадка Технополигон по адресу: Россия, Москва, ул. Профсоюзная д. 65

Сроки проведения: 13 апреля 2024 г.

5.2. Хакатон может проводиться 1 (один) и более раз в календарный год.

5.3. Прием заявок: до 12 апреля 2024 года.

5.4. Проведение хакатона: 13 апреля 2024 г. Закрытие и объявление победителей по итогам голосования экспертов – 13 апреля 2024 г.

6. Участие в Project Хакатоне

6.1. К участию в хакатоне допускаются лица, зарегистрировавшиеся через заполнение электронной формы заявки на сайте хакатона <https://robofinist.ru> Нажав кнопку подтверждения регистрации, участник предоставляет согласие на обработку персональных данных. Обработку и хранение персональных данных осуществляет организатор.

7. Треки хакатона

7.1. На Project хакатоне будут представлены несколько треков, в рамках которых участники будут решать поставленные задачи. Треки хакатона могут изменяться Организаторами.

Треки для проведения хакатона:

- Track #1. – Город будущего
- Track #2. – Цифровая трансформация
- Track #3. – Цифровые технологии для улучшения производственных процессов
- Track #4. – Цифровые решения для семейного благополучия

Основные этапы хакатона:



8. Обязанности организатора

8.1. В ходе мероприятия организатор предоставляет участникам: помещение, столы, стулья, оборудование, доступ в сеть Интернет. Организатор не несет ответственности за сохранность имущества и оборудования участников в месте проведения мероприятия.

8.2. Организатор предоставляет участникам во временное пользование оборудование для выполнения заданий и создания проекта.

9. Обязанности и права участника

9.1. Участник обязан соблюдать регламент мероприятия.

9.2. Участникам рекомендуется иметь собственную персональную вычислительную технику (ноутбук) и зарядное устройство к ней, а также программное обеспечение для разработки программы и её презентации в период проведения хакатона. Если участник не имеет возможности использовать собственный ноутбук, необходимо уведомить об этом организаторов в момент подачи заявки, отметив соответствующий пункт заявки.

9.3. Участник хакатона обязуется:

а) обеспечить сохранность помещения и оборудования, предоставляемых участникам организатором и используемых при проведении хакатона. В случае нанесения материального ущерба возместить сумму ущерба по требованию организатора;

- б) воздерживаться от любых действий, которые могут привести к нанесению ущерба организатору, а также связанные с риском для жизни и здоровья участников;
- в) соблюдать нормы законодательства, в том числе не раскрывать информацию о проектах участников, не передавать контакты третьим лицам во избежание нарушения закона о персональных данных. В случае нарушения настоящего пункта, нарушивший его участник несёт ответственность самостоятельно;
- г) не использовать в личных или коммерческих целях, не публиковать вне проведения хакатона, не передавать третьим лицам данные и информацию, полученные от организаторов, других команд в рамках хакатона;
- д) не вносить в содержание разработанной программы материалов непристойного содержания, а также материалов, пропагандирующих насилие, разжигающих расовую, национальную и религиозную рознь, призывов к свершению конституционного строя.

9.4. В проектах не должно содержаться элементов экстремистского характера, либо изображений персональных данных, объектов исключительных прав, принадлежащих третьим лицам. Также проекты не должны нарушать авторских прав третьих лиц и содержать элементы вирусных, шпионских, следящих программ и иных аналогичных программ, которые могут нанести вред информационной среде, нарушить конфиденциальность и иные формы действующего законодательства РФ.

9.5. В случае несоблюдения указанных выше обязанностей участник хакатона может быть дисквалифицирован и удалён с места проведения мероприятия.

9.6. Участник имеет право:

- а) своевременно получать информацию о сроках и условиях проведения Конкурса;
- б) отказаться от участия в Конкурсе в любой момент.

10. Требования к проектам

10.1. На презентацию проектов Project хакатона и к участию в конкурсной борьбе за призовые места в номинациях допускаются проекты, соответствующие следующим требованиям:

- а) создан во время хакатона и не является развитием уже существующего программного продукта;
- б) выполняет заявленные командой функции;
- в) соответствует номинациям хакатона;
- г) продемонстрирован в рабочем состоянии для согласования представителю экспертного жюри до финальной презентации.

11. Процедура выбора победителей хакатона «COFEROS Project Хакатон 2024»

11.1. Выбор победителей хакатона осуществляется экспертным жюри на основании оценки проектов/прототипов проектов участников после их финальной презентации.

11.2. В каждой номинации может быть только один победитель – команда.

11.3. Жюри производит оценку проектов/прототипов проектов в соответствии с установленными критериями по своему собственному усмотрению, на основании своего профессионального опыта.

11.4. Оценка проектов производится по балльной/рейтинговой основе. Баллы участникам выставляет экспертное жюри. По результатам подсчета баллов, которые получила каждая из команд, экспертное жюри определяет победителей.

11.5. Команд-победитель получает призы спонсоров (при наличии).

11.6. В случае спорной ситуации вопрос решается голосованием, решение жюри является окончательным.

13. Финансирование Конкурса

12.1. Организатор Конкурса обеспечивает финансирование и организацию конкурсных процедур, мероприятий, образовательной программы, методическое и экспертное сопровождение, в том числе с привлечением третьих лиц.

12.2. Участники Конкурса самостоятельно несут все расходы, связанные с проездом к месту проведения хакатона. Организатор Конкурса обеспечивает организацию питания участников на площадке.

Приложение 1. Примерное расписание хакатона «COFEROS Project Хакатон 2024»

Дата проведения: 13 апреля 2024 г.

| | | |
|---------------|---|---|
| 9:00–10:00 | – | сбор и регистрация участников; |
| 10:00–12:00 | – | начало соревнований; |
| 10:30–11:00 | – | вводная лекция на тему трека хакатона; |
| 11:00–13:00 | – | работа над проектом; |
| 13:00–14:00 | – | перерыв на обед; |
| 14:00–17:00 | – | работа над проектом; |
| 17:00–18:00 | – | подведение итогов; |
| 19:00 – 20:00 | – | закрытие «COFEROS Project Хакатон 2024» |

Приложение 2. Критерии оценки (пример).

| ФИО эксперта/комментарий | Теоретическая часть | Практическая часть | |
|-----------------------------|--|---|--|
| | | Критерии оценки | Дополнительные критерии |
| | Знание специальной терминологии 0 1 2 3 4 5 | Наличие визуализации 0 1 | Соблюдение техники безопасности 0 1 2 3 4 5 |
| | Навыки взаимодействия с оборудованием(технические средства) 0 1 2 3 4 5 | Качество визуализации 0 1 2 3 4 5 | Аккуратность при работе 0 1 2 3 4 5 |
| | | Оптимальность решения 0 1 2 3 4 5 | Коммуникация внутри команды 0 1 2 3 4 5 |
| | | Техническое задание 0 1 2 3 4 5 | Взаимодействие с жюри 0 1 2 3 4 5 |
| | | Наличие частичной реализации 0 1 2 3 4 5 | Презентация работы 0 1 2 3 4 5 |
| | | | Ответы на вопросы 0 1 2 3 4 5 |
| ИТОГО: | | | |