

# ПОЛОЖЕНИЕ О КОНКУРСЕ «ХАКАТОН ШКОЛЬНИКОВ ПО РАЗРАБОТКЕ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ»

## 1. Общие положения

**1.1.** Настоящее Положение регулирует процедуру проведения конкурса «Хакатон по разработке мобильного приложения (далее - Конкурс) и подведения его результатов, определяет цели и задачи конкурса, порядок его организации, проведения, основные требования к предоставляемым работам.

Хакатон — соревновательное мероприятие (конкурс), на котором разработчики софта, графические дизайнеры, маркетологи, продюсеры, менеджеры и другие специалисты в условиях ограниченного времени разрабатывают прототип будущих продуктов в образовательном сегменте с использованием когнитивных технологий, технологий дополненной и виртуальной реальности, мобильной разработки, мультимедиа и т.д.

Миссия хакатона состоит в объединении Участников с различными компетенциями и предоставлении им возможностей обучения, развития, творчества в рамках работы в группах и соревновательного процесса и, несомненно, в ранней профилизации учащихся школ.

В результате мероприятия будут выбраны лучшие продукты или сервисы на основе конкурса. Конкурс не является лотереей, в том числе стимулирующей лотереей, азартной игрой, основанной на риске либо пари.

Республиканский хакатон проводится для обучающихся школ, которые хотят сделать что-нибудь новое и интересное; «прокачать» свою команду или найти новые «умы»; получить опыт и советы менторов и экспертов; получить большое количество контактов и обратную связь от других участников; получить «крутые» эмоции.

**Дата проведения заочного этапа конкурса с 21 января по 19 апреля 2019г.** В этот период команды должны пройти регистрацию и пройти заочный этап.

**Очный этап** будет проводиться **25 апреля 2019г.** по адресу: г. Караганда, Бульвар Мира 56 (КарГТУ).

### 1.2. Цели хакатона:

- ранняя профилизация учащихся школ;
- популяризация IT технологий и повышение интереса к программированию среди школьников;
- популяризация детской науки и знаний в области современных информационных технологий
- выявление талантливой молодежи;
- стимулирование интереса к функционированию, разработке и развитию современных информационных систем и технологий.

### Задачи хакатона:

- формирование базовых знаний по тематике хакатона;
- отработка практических навыков;
- обучение представлению идеи и продукты в форме кратких докладов и презентаций (питчей);
- развитие предпринимательских компетенций у школьников;

- повышение заинтересованности в использовании новых IT технологий в образовательном процессе;
- демонстрация возможностей молодого поколения в создании нестандартных решений и подходов для образования и др.

### 1.3 Термины и определения

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

**Участник хакатона** - обучающиеся 7-11 классов, действующие от своего имени и создавшие в ходе хакатона проект самостоятельно или в команде в соответствии с требованиями настоящего Положения. Каждый участник может входить в состав только одной команды.

**Команда** - группа участников, действующих от своего имени, в количестве от одного до нескольких человек, подавших заявку на участие в хакатоне и объединившихся для выполнения задания в соответствии с требованиями настоящего Положения.

**Менторы, эксперты, спикеры** – представители организатора, осуществляющие консультационную и методическую поддержку команд, IT-специалисты, помогающие командам в реализации проектов и проводящие мастер-классы образовательного характера или выступающие на определенную тему (бизнес-консультирование, командообразование, подготовка бизнес-презентаций, консультирование в области разработки программ). Ментор участвует в оценке проекта и принятии решения о допуске к финальной презентации проекта.

**Экспертная группа** - круг лиц, состоящий из экспертов, привлеченных организатором в целях оценки результатов участников Хакатона.

**Задание** - требования к содержанию результата и порядку его передачи организатору, указанные в настоящих Правилах и условиях, размещенные на сайте.

**Результат** - итог выполнения задания, показанный участником или его командой на финальной презентации проектов Хакатона в течение срока, указанного в настоящих Правилах и на сайте мероприятия.

**Финалист** - участник, вышедший в финал Хакатона в соответствии с решением конкурсной комиссии и условиями, определенными в настоящем Положении.

**Победители Хакатона** - участники, занявшие призовые места в соответствии с решением экспертной группы, чьи результаты признаны лучшими на основании критериев, указанных в настоящих Правилах.

**1.4. Организаторы Конкурса** – Центр профориентационной работы Карагандинского государственного технического университета - (далее ЦПОР КарГТУ), (далее - Организаторы).

**1.5. Условия и процедуры проведения Конкурса** размещаются на текущем сайте КарГТУ [www.kstu.kz](http://www.kstu.kz)

**1.6. Участие в Конкурсе** - бесплатное.

**1.7. Оплата проезда участников к местам проведения конкурса, а также их питание и проживание** осуществляется направляющей стороной.

## **2. Порядок участия в конкурсном отборе**

**2.1.** В конкурсном отборе могут участвовать школьники 7-11 классов, интересующиеся современными информационными технологиями.

**2.2.** Конкурс предполагает командное участие. Состав команды:

- один участник - учащийся школы.
- два или несколько участников-учащиеся школ.

**2.3.** Один участник может войти только в одну команду. Регистрация одновременно в двух командах запрещается. Количество команд, участвующих от одной школы, не ограничено.

**2.4.** В случае нарушения порядка проведения Конкурса участником, Организатор может отказать ему в дальнейшем участии в Конкурсе.

## **3. Предмет и содержание Конкурса**

**3.1.** Соревновательная деятельность проводится по следующему направлению: разработка мобильного приложения на Android, iOS или Windows Phone, по номинациям: «Лучшее инновационное приложение», «Лучшее игровое приложение» и «Лучшее приложение для школы».

Результаты будут использоваться специалистами в дальнейшей разработке мобильного приложения.

**3.2.** Содержательная сторона представленных на Конкурс решений должна продемонстрировать:

- умения ориентироваться, работая над открытыми задачами;
- умения анализировать информацию;
- способности и компетенции к проведению исследований;
- способности к постановке и реализации конкретных задач;
- умения составить и следовать техническому заданию проекта;
- творческое применение освоенных знаний и технологий в коллективной работе.

## **4. Порядок проведения конкурса**

**4.1.** Регистрация участников Конкурса и команд осуществляется через сайт [www.kstu.kz](http://www.kstu.kz), в разделе Анонсы→Хакатон школьников по разработке мобильного приложения

**4.2.** Процедура регистрации:

**4.2.1.** При регистрации участники Конкурса указывают свои ФИО, контактные номера телефонов и адреса электронной почты, даты рождения; полное название и адрес образовательной организации, на базе которой организовалась команда;

Участник считается зарегистрированным для участия в хакатоне, если он заполнил поля электронной формы заявки, согласился с условиями настоящего Положения, нажав кнопку подтверждения регистрации, предоставил согласие на обработку персональных данных и получил подтверждение регистрации на указанный им адрес электронной почты. Участникам запрещается повторная подача заявок на участие в хакатоне. Обработку и хранение персональных данных участников выполняет организатор.

**4.2.2.** Для взаимодействия с участниками Оргкомитет использует контактные данные участников, указанные при регистрации.

**4.2.3.** Регистрируясь для участия в Конкурсе участники подтверждают согласие членов команды на обработку персональных данных.

**4.2.4** Регистрация Команды осуществляется одновременно с регистрацией Участника путем указания в поле электронной формы регистрации названия Команды.

### **4.3. Календарь Конкурса:**

#### **Заочный этап**

Регистрация с 21 января по 31 января 2019г.

Выполнение работ: 01 февраля – 05 апреля 2019г.

Подведение итогов заочного этапа: с 05 апреля по 19 апреля 2019г.

**Очный этап (финал):** 25 апреля 2019г.

**4.4.** Дизайн-макеты и презентации для прохождения заочного этапа должны быть размещены на любом из файлообменников, ссылка направлена на kargtu\_cmdo@mail.ru в срок до 05 апреля 2019г. включительно. Оценивается креативный подход и качество проработки идеи.

**4.5.** Выполненные задания проверяются экспертами независимо друг от друга. Результаты в балльном виде автоматически суммируются и выводится средняя оценка по каждой команде.

**4.6.** На основании баллов, набранных каждой командой, строится рейтинг участников. С 05 апреля по 19 апреля 2019г. на сайте КарГТУ [www.kstu.kz](http://www.kstu.kz) будет опубликован список прошедших заочный этап, а также выслан на электронные адреса капитанов команд с замечаниями и предложениями по доработке проектов. До очного этапа команды дорабатывают свой проект согласно замечаниям под руководством менторов и опытных специалистов.

**4.7.** Во время очного этапа (25 апреля 2019г.-финал) участники презентуют свои окончательные проекты с учетом замечаний под руководством менторов и опытных специалистов.

Подробная программа очного этапа мероприятия будет выслана капитанам команд после прохождения команды заочного этапа.

### **5. Требования к оформлению конкурсных заданий**

**5.1.** Задания заочного этапа выполняются в свободной форме в указанных в п. 6.2. форматах. Выполненные задания очного этапа должны быть оформлены по задаваемым формам/шаблонам.

**5.2.** Объемы работ по выполнению заданий:

- дизайн-макет предполагаемой верстки мобильного приложения в любом формате и/или действующий прототип;
- презентация к защите проекта в формате (PowerPoint), в котором будут отражены результаты исследования, обоснование технического задания и дизайна приложения (не более 10 слайдов).

Список использованной литературы, ресурсов сети «Интернет» необходимо включить в текстовый отчет.

### **6. Состав экспертной комиссии очного этапа и критерии оценки конкурсных заданий**

**6.1.** Экспертная группа очного этапа формируется из организаторов и экспертов- ППС университета.

**6.2.** Экспертная группа проверяет каждое задание отдельно с выставлением баллов по заявленным критериям (см. в Приложении). Выбор победителей Хакатона осуществляется экспертной группой

на основании оценки проектов/прототипов проектов участников после их финальной презентации. В каждой номинации может быть выбран только один победитель.

Оценка проектов производится по бальной/рейтинговой основе. По результатам подсчета баллов, которые получила каждая из команд, определяются победители, в случае спорной ситуации вопрос решается голосованием. Решение экспертной группы является окончательным.

## **7. Результаты конкурсного отбора**

**7.1.** Работы участников Конкурса не рецензируются и могут использоваться Организаторами для публикации на сайте КарГТУ и для популяризации мероприятий такого типа как хакатоны в СМИ.

**7.2.** Победители и участники конкурса, представившие лучшие работы на финальном очном туре, награждаются дипломами, сертификатами от Организаторов;

**7.3.** Решения Экспертной группы оформляется в виде письменного протокола, который подписывается всеми членами экспертной группы. Экспертная группа имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.

**7.4.** Результаты конкурса публикуются на сайте КарГТУ [www.kstu.kz](http://www.kstu.kz), а также могут быть опубликованы в региональных СМИ.

## **8. Контакты для связи**

**8.1.** Положение о Конкурсе, а также результаты Конкурса публикуются на сайте КарГТУ [www.kstu.kz](http://www.kstu.kz).

**8.2.** Подразделением, ответственным за проведение Конкурса является Центр профориентационной работы КарГТУ. Контактный телефон: +7 (7212) 56-17-98 (вн. 1159), электронная почта: [kargtu\\_cmdo@mail.ru](mailto:kargtu_cmdo@mail.ru)

## Приложение к Положению о конкурсе

### Критерии оценки проектов

Итоги хакатона подводятся на основании оценки Результатов Участников членами Жюри. Состав жюри определяется Оргкомитетом и размещается на сайте КарГТУ не позднее 15 марта 2019г.. Жюри оценивает проекты по 5-балльной шкале, по следующим критериям:

- Продуманность идеи;
- Командная работа;
- Качество реализации и степень завершенности (использование новых технологий, макет, интерфейс, функциональность, корректность функционирования программного обеспечения, сложность работы);
- Полнота сопровождающих материалов;
- Решение реальных задач образования;
- Практическая применимость, возможность внедрения и использования;
- Реализация (макет, интерфейс, дизайн, функциональность);
- Презентация, качество презентации, описание проекта, выступление команды/участника;
- Читаемые, информативные слайды;
- Выделил ли докладчик проблемы, которые решает разработанное командой интерактивное приложение;
- Смогла ли команда ответить на вопросы жюри;
- Был ли выдержан регламент презентации по времени;
- Интерес зрителей во время презентации;

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