


Утверждаю:
Генеральный директор
ТРМОФ «Сэлэт»
Р.С. Степанова 
«07» 12 2021 г.



ПОЛОЖЕНИЕ о проведении Хакатона «Тел»

1. Общие положения

1.1. Хакатон «Тел» (далее - Хакатон) - совместное мероприятие института прикладной семиотики Академии наук Республики Татарстан, АО «Татсофт», Татарстанского республиканского молодежного общественного фонда «Сэлэт» (далее – ТРМОФ «Сэлэт»), Государственного бюджетного учреждения «Молодежный центр «Сэлэт» (далее – МЦ «Сэлэт»).

1.2. Для планирования и проведения Хакатона создается Оргкомитет, руководство которым осуществляет ТРМОФ «Сэлэт».

1.3. Участие в Хакатоне бесплатное.

2. Термины и определения

2.1. Хакатон - соревновательное мероприятие (конкурс), на котором разработчики софта, Data Science специалисты, графические дизайнеры, маркетологи, продюсеры, менеджеры и другие специалисты разрабатывают прототипы будущих продуктов по различным направлениям с использованием когнитивных технологий, технологий дополненной и виртуальной реальности, мобильной разработки, Web-разработки, мультимедиа и т.д.

2.2. Положение - документ, устанавливающий статус Хакатона, требования к участникам Хакатона, структуру, порядок проведения и подведения итогов Хакатона, а также регулирующий права и обязанности организатора, организационного комитета и участников.

2.3. Трек - тематическое направление Хакатона.

2.4. Участник - физическое лицо, являющееся гражданином Российской Федерации или иностранным гражданином, не состоящее в трудовых или иных договорных отношениях с организатором или партнерами, действующее от своего имени.

2.5. Команда - группа участников, действующая от своего имени, количеством от 2 до 5 человек, объединившихся для выполнения задания. Каждый участник может входить в состав только одной команды.

2.6. Наставник - физическое лицо старше 18 лет, заинтересованное в участии команды в Хакатоне, отвечающее за своевременность прохождения командой всех этапов Хакатона и верификацию предоставляемых документов, а также не состоящее в трудовых или иных договорных отношениях с организатором или партнерами.

2.7. Лига - соревнование группы команд. Хакатон предусматривает Школьную и Студенческую Лиги.

2.8. Конкурсное задание - задание, необходимое к выполнению командами в рамках треков в срок, установленный настоящим Положением.

2.9. Жюри - группа специалистов из числа научных работников, представителей

предприятий отрасли и государственных корпораций, бизнес-сообщества и вузов, сформированная Оргкомитетом, оценивающая результаты выполнения командами конкурсного задания.

2.10. Победители - команды, которые набрали по результатам оценок жюри наибольшее количество баллов в рамках лиги.

3. Цели Хакатона

3.1. Популяризация программирования и информационных технологий среди школьников и студентов.

3.2. Выявление и поддержка стартап-проектов в области информационных технологий для сохранения и развития татарского языка.

3.3. Внедрение IT в образование и стимулирование интереса детей и молодежи к цифровым технологиям через нестандартные формы и подходы (конкурсы, игры и т.п.).

3.4 Знакомство и выстраивание дальнейшего сотрудничества с технологичными командами-участниками мероприятий.

4. Задачи Хакатона

4.1. Создание IT продуктов для развития татарского языка и его популяризации среди школьников и студентов.

4.2. Создание мотивационных условий для активного использования татарского языка в области программирования.

4.3. Выявление способных наукоориентированных школьников и студентов.

4.4. Активизация творческой, познавательной и интеллектуальной инициативы учащихся посредством привлечения их к исследованиям в различных научных областях.

4.5. Привлечение к работе с участниками Хакатона ученых, сотрудников научно-исследовательских институтов и высших учебных заведений, специалистов из IT-индустрии.

5. Основное направление Хакатона

5.1. Хакатон проводится для создания инновационных приложений и сервисов, направленных на поддержку и развитие татарского языка в сфере информационных технологий.

6. Участники Хакатона

6.1. В Хакатоне участвуют команды в составе от 2-х до 5-и человек.

6.2. Участниками Школьной лиги Хакатона могут быть учащиеся 7-11 классов, студенты 1-2 курсов колледжей Республики Татарстан, а также регионов РФ и зарубежных стран. В случае если в составе команды есть несовершеннолетние участники, к команде должен быть прикреплен совершеннолетний наставник. Наставник может сопровождать неограниченное количество Команд.

6.3. Участниками Студенческой лиги Хакатона могут быть учащиеся студенты вузов, 3-5 курсов колледжей Республики Татарстан, а также регионов РФ и зарубежных стран.

6.4. Регистрация участников осуществляется путем заполнения электронной формы регистрации. Команды формируются на основании заполненной заявки.

7. Сроки и порядок проведения Хакатона

7.1. Дата проведения основного этапа Хакатона: 18 - 19 декабря 2021 года. Место проведения основного этапа Хакатона: г. Казань, ул. Островского, 23, «Дом Сэлэт».

7.2. Дата проведения подготовительного этапа Хакатона: 1 ноября - 17 декабря 2021 года.

7.3. Хакатон проводится в несколько основных этапов:

7.3.1. Подготовительный этап – подача заявок на участие и отбор команд.

7.3.2. Основной этап – решение задач, защита проектов.

7.4. Режим работы в рамках очного этапа Хакатона:

7.4.1. Работа над проектами в рамках Школьной лиги будет осуществляться 18 декабря с 10:00 до 20:00 и 19 декабря с 09:00 до 16:00.

7.4.2. Работа над проектами в рамках Студенческой лиги будет осуществляться с 10:00 18 декабря до 16:00 19 декабря.

7.5. Завершающим мероприятием Хакатона является защита проектов команд. Команды представляют свои проекты членам Жюри в формате презентации (представление команды; название проекта; постановка проблемы и предлагаемое решение) и демонстрируют работоспособность продукта (регламент выступления не более 7 минут: 3 минуты на выступление, 2 минуты на демонстрацию прототипа и 2 минуты на ответы на вопросы).

7.6. Трансфер участников осуществляется за счет участвующей стороны.

7.7. Участникам предоставляются рабочие места: стул, стол, сетевой фильтр для подключения ноутбука, доступ к сети Интернет.

8. Порядок подведения итогов Хакатона

8.1. Все выполненные в рамках Хакатона задания оценивает Экспертное жюри, в состав которого входят, в том числе эксперты из Института прикладной семиотики Академии наук Республики Татарстан, Казанского федерального университета, Университета Иннополис.

8.2. Оценка проектов производится по пяти основным критериям:

– оригинальность идеи;

– функциональность и техническая реализация продукта;

– менеджмент (распределение ролей, соблюдение тайминга);

– дизайн продукта (продуманность UX/UI, узнаваемость, качество исполнения); – презентация проекта (полнота раскрытия темы, качество выступления).

8.3. Победителями конкурса признаются команды, набравшие наибольшее количество баллов в соответствии с критериями оценивания. Каждый пункт оценивается по 10-балльной системе.

8.4. Победители Хакатона награждаются дипломами и денежными призами.

8.5. Призовой фонд Хакатона составляет 135 тысяч рублей и распределяется среди победителей Хакатона.

9. Контакты Оргкомитета

9.1. Оргкомитет располагается в Доме «Сэлэт» по адресу РТ, г. Казань, ул. Островского, 23. Электронная почта: xat@selet.biz. Контактный телефон для справок: +7 8432921600.

10. Заключительные положения

10.1. Участник гарантирует, что для разрабатываемых на Хакатоне прототипов, включая концепции, принципы, методы, системы, способы решения технических, организационных и иных задач, он предоставляет Организаторам неисключительную, безвозмездную, действующую на территории всего мира в течение всего срока действия исключительного права на соответствующий объект интеллектуальной собственности лицензию с правом использования без указания имени Автора вышеназванных объектов всеми способами, прямо предусмотренными применимым законодательством, включая, но не ограничиваясь правами воспроизведения (копирования), распространения, внесения любых изменений, перевода и любой иной переработки (включая любые изменения, создание производных объектов интеллектуальной собственности), публичного показа, доведения до всеобщего сведения таким образом, что любое лицо может получить доступ к объекту из любого места и в любое время по собственному выбору, правом на импорт в целях распространения, правом на использование в составе составных произведений и т.д.

10.2. 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;

10.3. Прототип создан в рамках участия в конкурсе и не содержит заранее заготовленный код/часть кода (только для технических кейсов);

10.4. Все вопросы, не отраженные в настоящем Положении, решаются Организатором, исходя из компетенции в рамках сложившейся ситуации в соответствии с документами АН РТ, настоящим Положением и действующим законодательством Республики Татарстан и Российской Федерации.

Руководитель проекта  Сабитова Л.И.