

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**№ Пл-14/2-02-2023**  
**о проведении Республиканского хакатона**  
**«Всем в IT!»**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения республиканского хакатона «Всем в IT!» для студентов колледжей и вузов.

1.2. Подготовку и проведение конкурса осуществляет оргкомитет.

**2. Цель и задачи**

2.1. Хакатон «Всем в IT!» проводится в целях:

- популяризации применения цифровых технологий в проектной деятельности для решения практически значимых задач;
- обмена идеями и опытом разработки программных решений в различных областях цифровой экономики, в том числе в образовании;
- повышения мотивации к овладению современными технологиями и конкурентоспособности выпускников технических направлений БГПУ;
- популяризации направлений подготовки БГПУ им. М. Акмуллы, в том числе и привлечения абитуриентов на направления подготовки Института физики, математики, цифровых и нанотехнологий.

2.2. Основной задачей хакатона является разработка обучающего квеста для школьников в 3D/VR пространстве, позволяющий вовлечь в обучающий процесс подростков за счет применения научного метода ассоциаций, визуализации и игровых механик, либо решение задач для банковского сектора с целью развития практических навыков самостоятельного применения IT-технологий в реальном секторе экономики.

**3. Руководство, организаторы и партнеры конкурса**

3.1 Хакатон «Всем в IT!» проводит БГПУ им. М. Акмуллы.

3.2. Учредитель и организатор хакатона – БГПУ им. М. Акмуллы.

3.3. Партнер хакатона – ПАО ВТБ.

3.4. Руководство проведением хакатона осуществляет Организационный комитет, состав которого утверждается приказом ректора ФГБОУ ВО «БГПУ им. М. Акмуллы», в который могут входить представители фирм разработчиков программного обеспечения.

3.5. Оргкомитет выполняет следующие функции: утверждает регламенты проведения и критерии оценки итоговых проектов; утверждает специальные номинации; принимает иные решения, не противоречащие данному положению и законодательству Российской Федерации.

**4. Участники**

4.1. Хакатон проводится среди обучающихся средних профессиональных и высших учебных заведений.

4.2. Участниками хакатона могут являться:

- команды студентов СПО;
- команды студентов ВО;
- смешанные команды студентов СПО и ВО.

4.3. Для участия в хакатоне каждый участник должен состоять в одной из команд. Количество участников в каждой команде от 2 до 4 человек.

## 5. Порядок и сроки проведения

5.1. Конкурс предусматривает выполнение проектов/решение задач по следующим направлениям:

№	Название секции	Состав участников	Количество призовых мест
1	<b>Разработка VR-сценариев</b>	Команды по 2-4 человека	3
2	<b>IT-решения задач для банковского сектора</b>	Команды по 2-4 человека	3

5.2. Календарь конкурса:

26.09.2023 – 11.10.2023 регистрация заявок на участие в конкурсе (<https://bspu.ru/unit/318>);

10.10.2023 – публикация программы конкурса с указанием задач в рамках секций (<https://bspu.ru/unit/318>);

13.10.2023 – открытие хакатона, проведение мастер-классов; разработка проектов/решений в очном и/или дистанционном формате;

14.10.2023 – прохождение предзащиты, подготовка презентации и защита проектов/решений; защита проектов/решений; оценка проектов/решений, подведение итогов и награждение в очном и/или дистанционном формате.

5.3. Для участия в конкурсе участникам необходимо подать заявку (регистрация участника): на странице кафедры информационных технологий <https://bspu.ru/unit/318>.

5.4. Информация о победителях и призёрах публикуется на сайте <https://bspu.ru/unit/318>, <https://bspu.ru/>

## 6. Основные требования к проектам/решениям

6.1. Для секции «Разработка VR-сценариев»: разработанный сценарий в рамках поставленной задачи (разработка квест-комнат), итог – ссылка на квест, который можно открыть с телефона, пройти по комнатам, выполняя задания, взаимодействуя не менее чем с 5ю объектами. Для секции «IT-решения задач для банковского сектора»: представленные решения задач в виде программного кода с комментариями и демонстрацией работы программы.

6.2. Итоговые результаты должны быть разработаны с соблюдением авторских прав на использованные технологии и программные продукты.

6.3. Публичная защита проектов осуществляется командами разработчиков 14 октября 2023 г. На защиту проекта одной командой отводится не более 15 минут.

## **7. Оценка итоговых проектов/решений**

7.1. В состав экспертной комиссии (жюри) для оценки итоговых решений входят представители организатора и партнёра хакатона.

7.2. Призовой фонд конкурса обеспечивается организаторами.

7.3. Вручение дипломов и призов предусмотрено победителям секций.

7.4. Организатор конкурса не несет ответственности за распределение приза между Участниками Команды, признанной Победителем. Приз распределяется между Участниками Команды по договоренности между ними самостоятельно, без участия Организатора.

## **8. Назначение экспертной комиссии (жюри)**

Члены экспертной комиссии назначаются Оргкомитетом из числа лиц, компетентных в области тематики конкурса. Контроль и подведение итогов осуществляется экспертной комиссией в соответствии с настоящим положением. По результатам комплексной процедуры оценки проектов отбираются лучшие проекты, и соответствующие команды награждаются призами и сертификатами.

## **9. Авторские права, персональные данные участников**

Передавая итоговые проекты/решения на рассмотрение экспертной комиссии, участники конкурса тем самым подтверждают, что команда не нарушает права на результаты интеллектуальной деятельности третьих лиц; права на этот проект не имеют каких-либо обременений или ограничений.

## **10. Изменение условий проведения конкурса**

Участие в конкурсе регламентируется официальными условиями, актуальная редакция которых будет размещена в интернете по адресу <https://bspu.ru/unit/318>. Оргкомитет имеет право вносить изменения в условия проведения конкурса, направленные на развитие и повышение качества и эффективности конкурсных процедур.

## **11. Место проведения**

Место проведения конкурса: г. Уфа, ул. Октябрьской революции, 3а (БГПУ им. М. Акмуллы) и/или дистанционно посредством связи в сети Интернет.

## **Оргкомитет**

### **Председатель:**

Мустаев А.Ф., первый проректор БГПУ им. М. Акмуллы;

### **Сопредседатели:**

Юсупов А.Р., директор ИФМЦН БГПУ им. М. Акмуллы;

Васильева Л.И., зав. кафедрой информационных технологий БГПУ им. М. Акмуллы

### **Члены оргкомитета:**

Филиппова А.С., профессор кафедры информационных технологий БГПУ им. М. Акмуллы;

Старцева О.Г., доцент кафедры ИТ БГПУ им. М. Акмуллы;

Забихуллин Ф.З., доцент кафедры ИТ БГПУ им. М. Акмуллы;

Богданов М.Р., доцент кафедры ИТ БГПУ им. М. Акмуллы;

Саранова Е.А., аспирант кафедры ИТ БГПУ им. М. Акмуллы;

Захаров А.В., доцент кафедры ИТ БГПУ им. М. Акмуллы.

### **13. Группа организационно-технического сопровождения**

Михайлова А.Н., аспирант, БГПУ им. М. Акмуллы;

Максимова А.А., студентка, БГПУ им. М. Акмуллы.