Программа хакатона

**"Всем в IT!-3"**

10-11 апреля 2025 г.

(2 корпус БГПУ им. М. Акмуллы,

ул.Октябрьской революции, 3а)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**10 апреля 2025 г.**

9:30-10:00 – регистрация команд

10:00 – 10:20 – открытие Хакатона (приветственное слово организаторов, условия проведения и требования к результатам)

10:20 – 11:00 – презентации партнеров конкурса, мастер-классы

11:00 – 12:30 – разбиение участников по секциям, формулировка заданий для хакатона, начало работы в командах

12:30 – 13:00 – экскурсия по Кванториуму, демонстрация оборудования для проведения исследований/разработок

13:00 – 14:00 – перерыв на обед

14:00 -15:30 – checkPoint

с 16:00 – самостоятельная работа над заданиями в очном или дистанционном формате

**11 апреля 2025 г.**

09:00 – 11:00 – самостоятельная работа над заданиями в очном или дистанционном формате

11:00 – 13:00 – checkPoint, подготовка к предоставлению итоговых решений

13:00 – 15:00 – защита итоговых проектов/решений по секциям

15:00 -15:30 – подведение итогов членами жюри (по секциям)

15:30 – 16:00 – оглашение результатов и награждение победителей секций

*\*\*\*В расписании могут быть изменения в зависимости от количества команд-участников*

*\*\*\** ***Из положения о хакатоне:***

**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 не более 4 человек в зависимости от выбранной секции для участия.

**5. Порядок и сроки проведения**

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ секции** | **Название секции** | **Состав участников** | **Количество призовых мест** |
|
| 1 | **Геймификация в социально-экономической сфере** | Команды по 2-4 человека | 3 |
| 2 | **Создание интеллектуальных помощников для бизнеса и образования** | Команды по 2-4 человека | 3 |
| 3 | **Оптимизация программных решений** | Команды по 2-4 человек | 3 |

5.2. Календарь конкурса:

24.03.2025 – 08.04.2025 – регистрация заявок на участие в конкурсе (<https://bspu.ru/unit/318>)

09.04.2025 – публикация программы конкурса с описанием задач в рамках секций (<https://bspu.ru/unit/318>)

10.04.2025 – открытие хакатона, проведение мастер-классов; разработка проектов/решений в очном формате

11.04.2025 – прохождение предзащиты, подготовка презентации и защита проектов/решений; защита проектов/решений; оценка проектов/решений, подведение итогов и награждение

 5.3. Для участия в конкурсе участникам необходимо подать заявку (регистрация участника): на странице кафедры информационных технологий БГПУ <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. Примерный итоговый результат (проект/программное решение), представляемый на защиту, в зависимости от выбранной секции содержит:

* Представление команды
* Описание идеи проекта и целевой аудитории (*если предусмотрено тех.заданием*)
* Описание функционала продукта
* Представление дизайна
* Описание востребованности продукта
* Демонстрация работы цифрового (программного) продукта (при наличии) либо описание прототипа программного продукта.

Критерии оценивания зависят от выбранной секции и формулируются при открытии хакатона и оглашении технических заданий (по секциям).

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

6.3. Публичная защита проектов осуществляется командами 11 апреля 2025 г. На защиту проекта одной командой отводится не более 15 минут.