

Приложение 1
к приказу «О проведении хакатона «TECH STORM»
среди обучающихся краевого
государственного бюджетного профессионального
образовательного учреждения «Канский
технологический колледж» и
учащихся школ г. Канска
№ 73 - ОД от 18.05.2023г.

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ ХАКАТОНА «TECH STORM»

1. Термины и определения

В данном Положении используются следующие термины:

Организатор – КГБПОУ «Канский технологический колледж».

Хакатон – ограниченное во времени соревновательное мероприятие, проводимое Организатором в порядке и на условиях, определяемых настоящим Положением.

Место проведения Хакатона – Актовый зал КГБПОУ «Канский технологический колледж».

Участник - лицо, действующее от своего имени в рамках Хакатона.

Команда – группа Участников, действующая от своего имени, в количестве до трех человек, объединившихся для участия в Хакатоне. Каждый участник может входить в состав только одной Команды.

Свободный Участник - участник, команда для которого формируется по предусмотрению Организатора.

Жюри – группа лиц, утвержденных Организатором, осуществляющая оценку результатов работы Команды и определяющая Победителей Хакатона. В состав Жюри входят студенты, преподаватели колледжа.

Заявка – информация, предоставленная Участником Хакатона при заполнении и отправке электронной регистрационной формы.

Кейс (Кейсовое задание) – это описание конкретной проблемной ситуации в соответствующей сфере или организационном процессе, представленное к решению Командам в рамках Хакатона.

Трек - Направление, в котором принимают участие одна и более Команды.

Менторы – группа лиц, имеющие компетенции в проведении экспертизы поставленных Командам заданий, оказывающих консультационную помощь Командам в ходе проведения Хакатона.

Победители Хакатона – Команды или участники, чьи результаты признаны лучшими в результате оценки Жюри.

Результат – прототип программного продукта, включая все материалы, созданные участниками в результате выполнения задания, и представленный к оценке жюри в срок.

2. Общие положения

2.1. Настоящее Положение о Хакатоне Tech Storm (далее – Положение) определяет цель, регулирует порядок организации и проведения Хакатона (далее – Хакатон), который состоится с 5 по 8 июня 2023 года в КГБПОУ «Канский технологический колледж» в очном формате.

2.2. Организатором Хакатона является КГБПОУ «Канский технологический колледж» (далее – Организатор).

2.3. Положение действует в течение всего срока проведения Хакатона.

2.4. Вся информация о правилах и сроках проведения Хакатона, о сроках регистрации для участия в Хакатоне, сроках, месте и порядке их получения размещена в телеграм канале мероприятия.

3. Цели и Задачи Хакатона

3.1. Целью Хакатона является поиск, развитие и поддержка талантливых , перспективных студентов в сферах информационных технологий, программирования, веб-разработки, управления цифровыми проектами , дизайна и Команд , обладающих способностью создавать цифровые продукты и сервисы.

3.2. Задачами Хакатона являются:

- Создание возможностей для личностной и профессиональной самореализации участников в сфере информационных технологий, программирования, дизайна и управления;
- Создание коммуникационной площадки для формирования Команд , обмена опытом между участниками, содействие дальнейшему развитию учеников;
- Мотивация студентов к созданию новых проектов, потенциально полезных колледжу и сторонним предприятиям;
- Знакомство школьников с колледжем и уровнем проводимых мероприятий.
- Возможность отбора потенциальных соискателей со стороны потенциального работодателя.

3.3. Проведение Хакатона основывается на следующих принципах:

- а) открытость;
- б) объективность;
- в) прозрачность;
- г) честность.

4. Участники

4.1. Участниками Хакатона могут быть студенты колледжа с 1 по 3 курс и учащиеся школ с 8 по 11 класс, являющиеся воспитанниками Центра Технического Творчества.

4.2. Для участия в Хакатоне каждый участник должен состоять в команде . Команда состоит из 3 человек, объединившихся для решения кейса . Участник, не определившийся с выбором команды может зарегистрироваться как свободный участник. Свободные участники формируются в команды на усмотрение организаторов.

4.3. Каждый член Команды регистрируется в соответствии с п. 7. Положения.

4.4. Количество Команд, принимающих участие в Хакатоне, не ограничено.

4.5. Каждый Участник может входить в состав только одной команды.

4.6. Количество Участников в Команде может быть до 3 человек.

5. Порядок и сроки проведения Хакатона

5.1. Хакатон проводится в очном формате в актовом зале колледжа.

5.2. Эксперты из числа работодателей подключаются дистанционно.

5.3. Участники могут свободно пользоваться сетью Интернет для получения актуальной информации по вопросам, связанным с кейсом.

5.4. Каждому Участнику выдается персональный бейдж, на котором указана команда, в которой он состоит и трек, в котором он принимает участие.

5.5. Каждому члену Жюри и Ментору выдается персональный бейдж, указывающий статус (Ментор/Жюри), а также фамилия, имя и отчество.

5.6. Участники могут свободно передвигаться по непосредственной площадке Хакатона, а также по самому колледжу. На время проведения Хакатона Участники освобождаются от всех занятий.

5.7. Сотрудник охраны обязан пропустить Участника, Ментора или Жюри с бейджем без предъявления пропуска.

5.8. Регистрация участников и команд осуществляется с 26 по 30 мая 2023 года. На этом этапе регистрируются все члены команд и свободные участники.

5.9. Основные мероприятия Хакатона проводятся в период с 9:45 5 июня 2023 до 17:00 8 июня 2023 (по красноярскому времени) согласно Приложению №1. Платформы проведения Хакатона:

- Онлайн-платформа forms.yandex.ru - подача заявки на участие, формирование команд;
- Группа ВКонтакте vk.com/ktc_it – актуальная информация по мероприятию, быстрая связь с организаторами и командами, поиск команд.

5.10. Команды Хакатона должны явиться в промежуток времени 5 июня с 9:45 до 10:00. В это время волонтеры будут регистрировать Участников и Менторов, подошедших на площадку и выдавать специальные бейджи.

5.11. После подтверждения регистрации капитанам команд 5 июня 2023 года в 10:00 необходимо получить кейс у организаторов, решением которого будет заниматься команда.

5.12. Участники гарантируют, что их проекты были созданы во время Хакатона, и не нарушают авторские и иные права третьих лиц и содержать объекты интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

5.13. Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом описаний результатов в информационных и рекламных целях без уведомления участников, и без получения их согласия.

5.14. Во время проведения Хакатона предполагается запись видео для дальнейшей публикации на официальном сайте колледжа и местных ТВ каналах.

5.15. Перед защитой проектов согласно Приложению №1 все Команды должны загрузить свои презентации на ноутбук, подготовленный для презентации в формате PPTX либо ссылкой в текстовом документе на проект в Figma.

6. Критерии оценки и подведение итогов

6.1. Итоги Хакатона подводятся на основании критериев оценки решений кейсовых заданий (Приложение №2).

6.2. Процедура определения победителей кейсов осуществляется во время демонстрации продукта Командами Хакатона 8 июня 2023 года. Вручение сертификатов участников и дипломов победителей осуществляется в срок до 13 июня 2023 включительно.

7. Порядок оформления заявки

7.1. Регистрация участников осуществляется с 5 июня по 8 июня 2023 года, путем подачи заявки через электронную форму регистрации.

7.2. Сбор и обработка персональных данных участников мероприятия осуществляется в строгом соответствии с законодательством Российской Федерации о защите персональных данных (Федеральный закон Российской Федерации от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных»).

7.3. Согласно Положению об обработке персональных целями сбора персональных данных являются:

- Регистрация участников в Хакатоне.

7.4. При заполнении электронной формы регистрации участнику необходимо указать следующие сведения:

- ФИО;

- Название команды;

- Наиболее интересующие Треки;

- Номер телефона, профессиональные навыки и E-mail, если участник отметил себя как Свободный Участник;

- Отметка о согласии на обработку персональных данных.

7.5. Участник считается свободным, если поставил нужную отметку в форме заявки. Такие участники собираются в команды организаторами Хакатона.

7.6. Участник считается зарегистрированным в Хакатоне, если он заполнил все поля электронной формы регистрации, согласился с условиями Положения.

7.7. Каждый участник имеет возможность сформировать команду для участия. Формирование команд из свободных участников осуществляется оргкомитетом. Организаторы имеют право самостоятельно формировать команды и сообщают об этом участникам в письме.

8. Направления Хакатона

8.1. На Хакатоне представлены следующие треки:

1. Web: Разработка веб-приложения по кейсу, представленному Организатором;

2. Design: Проектирование дизайна Командой согласно кейсу, указанному Организатором;

3. Desktop: Разработка настольного приложения для ОС Windows согласно кейсу;

4. Mobile: Разработка мобильного для OS Android или IOS приложения согласно кейсу;
5. Gamedev: Разработка игры согласно кейсу, предоставленному Организатором.

9. Волонтерский Состав

9.1 Волонтерский Состав в количестве двух-трех человек обязан:

- Регистрировать Участников и Менторов в начале каждого дня согласно Приложению №1.
- Организация кофе паузы.

10. Жюри

10.1. В состав Жюри входят эксперты из числа студентов, преподавателей.

10.2. Жюри оценивает результат команды и определяет победителей в каждом Треке Хакатона.

11. Менторы

11.1. Менторы Хакатона набираются из состава студентов и сотрудников колледжа.

11.2. Менторы не имеют права писать код, проектировать и вручную помогать Участникам.

11.3. Менторы имеют право давать подсказки по реализации какого-либо функционала.

11.2. Список менторов:

- Фомин Никита Алексеевич;
- Морозов Вадим Валерьевич.

12. Награждение

13.1. Победители награждаются дипломами на линейке 13 июня 2023 года.

Приложение №1: Программа Хакатона

Понедельник, 5 июня	
Время	Название мероприятия
8:00 - 9:45	Подготовка к проведению Хакатона. Прибытие менторов и волонтеров.
9:45 - 10:00	Регистрация команд на площадке
10:00 - 17:00	Получение Кейса и дальнейшее его решение
17:00	Участники уходят домой, по желанию решая кейс дальше
Вторник - Среда, 6-7 июня	
8:45 - 9:00	Регистрация команд на площадке
9:00 - 17:00	Решение кейса.
17:00	Участники уходят домой, по желанию решая кейс дальше
Четверг, 8 июня	
8:45 - 9:00	Регистрация команд на площадке
9:00 - 13:00	Решение кейса.
13:00 - 14:15	Подготовка к выступлению: создание презентации, написание речи и т.д.
14:15 - 14:30	Регистрация жюри, сохранение проектов участниками
14:30 - 15:30	Выступление Команд с защитой проектов
15:30 - 16:00	Роспуск Участников. Итоговый подсчет баллов, определение победителя.
Понедельник, 13 июня	
08:15	Награждение победителей

Приложение №2: Критерии

Трек	Критерий	Количество баллов
Mobile	Пользователь может зарегистрироваться	1
	Пользователь может войти в аккаунт	1
	Пользователь может войти в аккаунт через социальную сеть (ВКонтакте и пр.)	2
	Пользователь может войти в аккаунт через Яндекс ID	2
	В регистрации и авторизации пользователя имеется почта	0.5
	У пользователя присутствует профиль	1
	Пользователь может редактировать информацию о себе	1
	Присутствует поиск других пользователей	1
	Присутствует возможность добавления в друзья других пользователей	1
	Присутствует возможность общаться с другими пользователями	1
	Пользователь может отправить жалобу на сообщение или профиль	1
	В чате присутствует возможность загрузки файлов и фотографий	2
	В чате присутствует возможность просмотра фотографий	1
	Пользователь может сменить фотографию профиля	1
	Пользователь может ставить оценку другому пользователю (upvote/downvote)	0.5
	Общее впечатление от продукта	0-5
Общее впечатление от дизайна продукта	0-5	
WEB	Пользователь может зарегистрироваться и войти на платформу	1
	Регистрация/авторизация с помощью Яндекс ID	2
	На аккаунт можно привязать двухфакторную аутентификацию, используя почту	2

	Работодатель может разместить вакансию, добавить к ней описание, требования и заработную плату	1
	Работодатель может просмотреть список резюме	1
	Работодатель может искать резюме по названию, ключевым навыкам, курсу студента	2
	Студенты могут просмотреть список вакансий	1
	Студенты могут заполнять резюме различной информацией: ключевые навыки, о себе, специальность, курс, достижения	1
	Студенты могут искать вакансии по: названию, фирме, ключевым навыкам	2
	Студенты могут просматривать информацию о фирме/компании, которая разместила вакансию	1
	Работодатели и авторы резюме могут выгружать резюме в формате PDF или DOCX	2
	Сайт адаптивен для мобильных устройств	1
	У компаний и студентов присутствует личный рейтинг	1
	Студенты могут подавать заявку на подтверждение прохождения работы по конкретной вакансии	1
	Работодатели могут подтверждать заявки студентов о том, что они работали в их компании	1
	Студенты могут выставлять оценку компании после подтверждения заявки	1
	Работодатель может выставить оценку студенту после подтверждения заявки	1
	Сайт загружен и опубликован на хостинге	0.5
	Общее впечатление от продукта	0-5
Общее впечатление от дизайна продукта	0-5	
Desktop	При запуске приложения открывается dashboard с основной информацией: расходы по категориям, общие расходы за сегодня	1
	Присутствуют диаграммы расходов по категориям	3
	Пользователь может установить пароль либо другое средство защиты	1
	При запуске приложения с установленным паролем открывается окно с вводом пароля	1

	Пользователь может создать категорию расходов	1
	Пользователь может экспортировать расходы в CSV/XLSX/PDF	2
	Пользователь может установить бюджет	1
	Пользователь может вносить расходы для каждой категории	1
	Общее впечатление от продукта	0-5
	Общее впечатление от дизайна продукта	0-5
Design	Присутствует мобильная версия макета	2
	Присутствует ночная версия макета	2
	Присутствует иконка	0.5
	Присутствует монохромная версия иконки (чернобелая)	1
	Присутствует главный экран с последними новостями	1
	Присутствует экран авторизации и регистрации	1
	Экраны регистрации и авторизации разделены	1
	На главном экране присутствуют закрепленные новости	0.5
	Присутствует экран полной статьи/новости	1
	Присутствует админ панель	1
	Присутствует экран редактирования новости	0.5
	У новостей присутствуют комментарии	1
	У новостей присутствуют бейджи с категориями	0.5
	Присутствует сохранение новости в избранное	0.5
	Присутствует экран просмотра избранных новостей	1
	Присутствует функция рассылки в социальные сети	0.5
Макет интерактивен	2	

	Общее впечатление от дизайна макета	0-10
Gamedev	Игроку доступен выбор двух и более персонажей	1
	Каждый персонаж имеет уникальные навыки	1
	Игрок может повышать уровень персонажа и выбирать новые навыки	1
	У персонажа имеется инвентарь	2
	Игрок может экипировать персонажа	1
	Персонаж может сражаться с монстрами	2
	Персонаж может подбирать предметы в инвентарь после сражения	0.5
	Некоторые предметы могут повышать характеристики персонажа	1
	В игре присутствуют квесты с наградами	1
	Игра сделана с помощью игрового движка (Unity, Unreal Engine, Godot engine) Участники должны продемонстрировать запуск проекта из движка	2
	Игра сделана с помощью игрового конструктора (Construct 2, Team Fusion, Game Maker, RPG maker и т.д.) Участники должны продемонстрировать запуск проекта из движка	0.5
	Игра сделана с помощью системы визуального программирования Участники должны продемонстрировать код	0.5
	Игра сделана с использованием программного кода Участники должны продемонстрировать код	2
	В игре присутствуют наработки сюжета	2
	В игре присутствует система диалогов	3
	В игре присутствуют игровые локации, по которым может перемещаться персонаж	2
	В игре присутствует музыкальное сопровождение или звуки	1
Общее впечатление от проекта	0-10	

Приложение 2
к приказу «О проведении
хакатона «TECH STORM»
среди обучающихся краевого
государственного бюджетного профессионального
образовательного учреждения «Канский
технологический колледж» и
учащихся школ г. Канска
№ 73 - ОД от 18.05.2023г.

Организационный комитет и состав жюри

Организационный комитет состоит из сотрудников и студентов КГБПОУ «Канский технологический колледж»:

- Булатов Сергей Сергеевич, оператор ЭВМ, renardein@kansk-tc.ru, +7 (913) 046 12-32
- Фомин Никита Алексеевич, студент II курса qtless@kansk-tc.ru, +7 (923) 306-47-50
- Морозов Вадим Валерьевич, студент II курса horanchikk@kansk-tc.ru, +7 (965) 892-86-62

Состав жюри

- Булатов Сергей Сергеевич
- Дроздов Андрей Андреевич
- Гринь Диляра Халельевна
- Хлебникова Юлия Александровна
- Рачева Тамара Сергеевна
- Лопарев Александр Юрьевич
- Кирейцева Алена Николаевна
- Фомин Никита Алексеевич
- Морозов Вадим Валерьевич