

**УТВЕРЖДАЮ**

директор КГБПОУ «Канский  
технологический колледж»

Т.В. Берлинец

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **О ПРОВЕДЕНИИ ХАКАТОНА ИТ-КОМПЕТЕНЦИЙ ДЛЯ СТУДЕНТОВ СПО, ПРОФИЛЬНЫХ МОЛОДЫХ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ И МАСТЕРОВ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ОБУЧЕНИЯ**

г. Канск

2024 год

## 1. Общие положения

Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения хакатона ИТ-компетенций (далее – **хакатон**).

Хакатон — комплекс командных соревнований и образовательных мероприятий, ограниченный по времени и направленный на выявление и раскрытие потенциала специалистов в сфере информационных технологий, искусственного интеллекта, дизайна, разработки мобильных приложений и управления цифровыми проектами.

Хакатон ИТ-компетенций - это мероприятие, целью которого является повышение квалификации в области современных технологий, методик, способов работы в отрасли, в том числе с применением цифровых технологий.

Участие в хакатоне является бесплатным.

Хакатон проводится в два этапа:

**1 этап** – регистрация и отбор участников, форма проведения: дистанционная, срок проведения: 05 октября 2024г – 25 октября 2024 г;

**2 этап** – выполнение конкурсных испытаний, форма проведения: очная, срок проведения: 6 ноября 2024г – 9 ноября 2024 г.

## 2. Используемые термины

*Организатор* – юридическое лицо, указанное в соответствии с настоящими Правилами как организатор.

*Участник* – физическое лицо, получившее статус Участника в соответствии с настоящими Правилами.

*Команда* - группа Участников, действующих от своего имени и объединившихся в процессе регистрации. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды.

*Жюри* – лица, отобранные для оценки Разработок и определения Победителей хакатона. Персональный состав Жюри определяется Организатором хакатона. Жюри является представительным и публичным органом, который обеспечивает общественное доверие, статус и авторитет проекта в рамках реализации хакатона.

*Победитель* – Участник Команды, занявшей призовое место.

*Разработка* - решение, призванное с помощью ИТ-технологий автоматизировать процессы в отрасли, которое должна разработать и представить Команда.

*Демо* – разработанный на разных этапах хакатона прототип (программный код, установщик, сайт, веб-страница, веб-сервис и т.д.).

*Кейс (кейсовое задание)* – описание конкретной проблемы в соответствующей отрасли или организационном процессе, имеющее в своей основе набор данных (датасет), решением которого является Разработка.

*Отраслевой эксперт* – лицо, обладающее знаниями в отрасли, участвующий в разработке кейсового задания. Отраслевой эксперт может оказывать информационно-консультационное содействие участникам хакатона при решении кейсового задания.

*Технический эксперт* – лицо, имеющее компетенции в ИТ-отрасли, оказывающее поддержку по вопросам технической реализации прототипов решений участников хакатона. Технический эксперт оказывает информационно-консультационное содействие участникам хакатона при решении кейсового задания.

### **3. Организатор проведения хакатона**

Организатором проведения хакатона является краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Канский технологический колледж» (далее – **Колледж**). Адрес: 663600, Красноярский край, г. Канск, ул. Кайтымская, д. 56; адрес электронной почты: [kansk-ktt@mail.ru](mailto:kansk-ktt@mail.ru).

Колледж имеет право привлекать в качестве партнеров компании, ассоциации и другие юридические и физические лица для организации и обеспечения проведения хакатона.

Официальный сайт хакатона: [http://www.kansk-tc.ru/zhizn\\_kolledzha/it\\_hakaton](http://www.kansk-tc.ru/zhizn_kolledzha/it_hakaton) (далее – официальный сайт).

### **4. Участники хакатона**

Участниками хакатона могут являться лица, увлекающиеся направлениями: программирование, дизайн, веб-разработка, искусственный интеллект, разработка мобильных приложений:

- 1) команды обучающихся СПО – по 5 человек от каждого учебного заведения;
- 2) сопровождающие (преподаватели или мастера производственного обучения) среднего профессионального образования, не достигшие возраста 35 лет – 1-2 человека.

Из числа сопровождающих будет сформирована отдельная команда для участия в хакатоне.

### **5. Порядок проведения хакатона и определения победителей**

Для участия в хакатоне Участник должен пройти следующие этапы:

## **I. Регистрация и отборочный этап**

Срок проведения: 05 октября 2024г – 25 октября 2024 г.

Форма проведения: дистанционная.

Командам необходимо пройти регистрацию не позднее **25 октября 2024 г.** Регистрация осуществляется путем заполнения формы заявки. Ссылка на форму регистрации будет опубликована на сайте хакатона не позднее 5 октября 2024 г. Под успешной регистрацией понимается заполнение всех обязательных полей формы, внесение данных о команде, педагогических работниках и каждом участнике, отметка об ознакомлении с настоящим Положением, выражение согласия на обработку персональных данных по установленной форме, и, в случае участия несовершеннолетних, согласия родителей или законных представителей на его участие в хакатоне.

Для прохождения отборочного этапа команде необходимо пройти тестирование в дистанционном формате на определение степени владения компетенциями, необходимыми для выполнения конкурсного задания по направлению хакатона.

Ссылка на тестирование будет доступна после успешной регистрации.

Список команд, прошедших отборочный этап, будет опубликован на сайте хакатона не позднее 30 октября 2024г.

## **II. Этап конкурсных испытаний**

Срок проведения: 6 ноября 2024г – 11 ноября 2024 г.

Форма проведения: очная.

Место проведения: Красноярский край, г. Канск, ул. Кайтымская, д. 5б.

По факту прохождения отборочного этапа Участнику хакатона предоставляется возможность прохождения основного этапа – выполнение конкурсных испытаний.

Хакатон ИТ–компетенций предполагает трехдневное погружение участников в решение конкретного кейса, разработанного совместно с отраслевыми экспертами. Команды будут работать над разработкой прототипов будущего программного продукта, веб–сайта, мобильного приложения с применением нейросистем (искусственного интеллекта).

Для прохождения этапа Команда должна разработать и представить решение кейсового задания (далее – Разработка), которое будет использовать ИТ-технологии для автоматизации бизнес-процесса в отрасли.

Для достижения поставленных целей в период проведения хакатона будут проходить целевые лекции по применяемым технологиям, используемых при создании готового продукта. При решении кейса командам будет оказано информационно-консультационное содействие экспертами хакатона.

По итогам решения кейсового задания команды защищают свои разработки.

Оценивание Разработок осуществляют члены жюри. Количество членов жюри – не менее трех человек.

Подведение итогов хакатона осуществляется в последний день проведения.

Победителем объявляется Команда, набравшая наибольшее количество баллов. Всего присуждается 1, 2 и 3 место.

Оценка результатов Разработки осуществляется по следующим основным критериям:

- инновационность и креативность решения;
- практическая применимость;
- техническая реализация;
- презентация;

## **6. Права и обязанности участника и организатора**

### *6.1. Участник имеет право:*

- ознакомиться с настоящим Положением;
- принимать участие в хакатоне в порядке, определенном настоящим Положением;
- знакомиться с информацией об изменениях в настоящем Положении;
- использовать для решения кейсовых заданий персональный компьютер и программное обеспечение.

### *6.2. Участник обязан:*

- соблюдать все условия настоящего Положения;
- при регистрации использовать только достоверную информацию и данные;
- в случае нарушения обязательств, участник несет ответственность в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, будет дисквалифицирован, а все его результаты – аннулированы;
- участники самостоятельно несут транспортные и иные расходы, связанные с участием в хакатоне.

### *6.3. Организатор имеет право:*

- пользоваться всеми правами, предусмотренными настоящим Положением и действующим законодательством Российской Федерации;

– отказать в участии команде, которая нарушила требования и обязанности, предусмотренные настоящим Положением;

– в безусловном одностороннем порядке в любое время вносить в настоящее Положение изменения и/или дополнения путем размещения соответствующей информации на Интернет-сайте Организатора. Информирование о хакатоне осуществляется на сайте Организатора. Организатор вправе использовать иные способы информирования Участников, в том числе с использованием предоставленной ими контактной информации;

– решения Организатора по всем вопросам, связанным с проведением хакатона, являются окончательными и не подлежащими пересмотру;

– права на результаты интеллектуальной деятельности участников, созданные в период проведения хакатона, принадлежат Организатору.

#### *6.4. Организатор обязан:*

- провести хакатон в соответствии с настоящим Положением;
- обеспечить конфиденциальность персональных данных, полученных Организатором от Участников для целей проведения хакатона и безопасность при их обработке в рамках исполнения своих обязательств, предусмотренных настоящим Положением, в соответствии с требованиями Федерального закона РФ от 27.07.2006 г. «О персональных данных» № 152-ФЗ;
- не предоставлять информацию об участниках хакатона третьим лицам для целей, не связанных с проведением хакатона, за исключением случаев, предусмотренных законодательством Российской Федерации;
- опубликовать расписание хакатона на официальном сайте не позднее чем за 1 день до даты проведения;
- обеспечить информирование всех участников хакатона об изменениях в настоящем Положении или отмене хакатона не менее чем за 3 (три) дня до внесения изменений или отмены. Информация об изменениях подлежит публикации на официальном сайте;
- обеспечить наличие в период проведения хакатона необходимой участникам вычислительной техники, программного обеспечения для разработки решения.

## **7. Требования и условия разработки решения кейсового задания**

Принимая условия настоящего Положения, участник подтверждает и гарантирует, что созданное участником решение не будет:

- содержать элементы и информацию, пропагандирующие насилие и/или возбуждающие социальную, расовую, национальную или религиозную ненависть и вражду, содержать призывы к свержению конституционного строя и разжиганию национальной розни;

- содержать вредоносные программы, вирусы, шпионские программы и другие аналогичные электронные программы, которые могут нанести вред информационной системе или нарушить нормы закона, защищающего конфиденциальность информации;
- нарушать авторские и любые другие исключительные права третьих лиц на принадлежащие таким лицам результаты интеллектуальной деятельности, в том числе содержать изображения либо любые иные охраняемые в соответствии с законодательством объекты исключительных прав третьих лиц, не принадлежащие участнику на законных основаниях;
- использовать нелицензионное программное обеспечение.

Решение не должно нарушать законодательство Российской Федерации, дискредитировать какое-либо лицо, проект или продукт и противоречить общественным интересам.