

**Правила проведения
пятого окружного конкурса для разработчиков мобильных приложений
и веб-сервисов «Югорский хакатон. Хантатон-2020»
(онлайн формат)**

1. Общие положения

Настоящие Правила определяют порядок организации и проведения хакатона.

Организатор имеет право незамедлительно приостановить или отстранить от дальнейшего участия в хакатоне участников, уведомив их об этом, в случае нарушения ими настоящих правил.

Указанная информация в настоящих правилах подлежит публикации на официальном сайте хакатона (далее – сайт).

2. Термины и определения

Участник – физическое лицо, достигшее шестнадцати лет, действующее от своего имени, и зарегистрировавшееся в соответствии с правилами пунктов 6.4, 6.5 Положения для участия в хакатоне.

Соревновательное задание – задание, необходимое к выполнению командами в срок, указанный в пункте 5.1 Положения, для участия в хакатоне и получения возможности выиграть один из призов.

Команда – группа участников количеством от одного до семи человек, объединившихся для выполнения соревновательного задания. Каждый участник может входить в состав только одной команды.

Капитан команды – лицо, избранное участниками команды из состава команды, представляющее интересы команды, полномочное получать от лица команды приз и распределять его среди участников команды, а также принимать организационные решения от имени команды в ходе проведения хакатона.

Чек-поинт – промежуточная проверка результатов, отражающая динамику работы команд за определенный промежуток времени.

Менторы – группа лиц, оказывающих консультационную помощь командам в процессе выполнения соревновательного задания.

Проект – мобильное приложение или веб-сервис или прототип мобильного приложения или веб-сервиса, соответствующие критериям допуска к оценке жюри, включая описание функционала, дизайн, исходный код, созданный командой в результате выполнения соревновательного

задания и представленный к оценке жюри в срок, указанный в пункте 5.1 Положения.

MVP – минимально жизнеспособный продукт, обладающий минимальными, но достаточными для удовлетворения первых потребителей функциями.

3. Регистрация команд

Желающие принять участие в хакатоне должны зарегистрироваться на официальном сайте: хантатон.рф (<https://hackathon.uriit.ru>) до 25 ноября 2020 года.

27 ноября 2020 года участники формируют команды и регистрируют их в закрытой части на платформе проведения хакатона. Учетные данные (логин и пароль) для входа в «Личный кабинет» предоставляются капитану команды, который регистрирует свою команду, заполнив следующие поля формы регистрации: название команды; состав команды (выбирается из списка зарегистрированных участников); капитан команды (выбирается из списка зарегистрированных участников).

При регистрации команды учитывается уровень профессионализма ее участников: команда начинающих, команда профессионалов. В команду профессионалов могут входить участники любого уровня профессионализма. В команду начинающих могут входить только участники начинающего уровня профессионализма.

Команды профессионалов оцениваются в номинации «Profi», а команды начинающих в номинации «Junior».

После регистрации команды ее статус изменить нельзя.

4. Ранжирование задания

Для участия в хакатоне каждой сформированной команде необходимо проранжировать представленные на сайте задания, которые будут опубликованы до 09.00 28 ноября 2020 года.

Команда может выбрать только одно задание. Количество команд выбравших одно задание не ограничено.

5. Онлайн-хакатон

Расписание хакатона (приложение 1) будет опубликовано на сайте не позднее, чем за 3 дня до даты проведения хакатона.

Участие в хакатоне является бесплатным.

Команды выполняют соревновательное задание в виде проекта, в том числе с использованием сквозных цифровых технологий и открытых данных, проходят чек-поинты. Одна команда вправе представить только один проект.

Проект должен быть целиком и полностью создан на хакатоне и не являться развитием уже существующего программного продукта.

В период проведения хакатона менторы осуществляют консультационную помощь командам, а также контроль за соблюдением участниками условий хакатона, используя специализированную платформу.

К защите проекта допускаются команды, прошедшие регистрацию проекта/MVP, проверку кода, а также принявшие участие в 5 обязательных чек-поинтах.

Участники самостоятельно обеспечивают наличие в период хакатона необходимых им для реализации проекта персональной вычислительной техники и зарядного устройства к ней, а также программного обеспечения для разработки проекта и его презентации в период проведения хакатона.

6. Правила поведения участника хакатона

6.1. Участник обязуется:

- соблюдать все условия настоящих Правил;
- проходить чек-поинты в назначенное время;
- предоставить организатору данные, необходимые для обеспечения призовых выплат, в случае победы его команды.

6.2. Участник имеет право:

- своевременно получать информацию о сроках и условиях проведения хакатона;
- в любой момент отказаться от участия в хакатоне.

7. Жюри и эксперты

7.1. Деятельность жюри и эксперта должна основываться на принципах независимости мнения, профессионализма и компетентности оценки, непредвзятости заключений.

7.2. Член жюри обязан:

- проводить анализ материалов, представленных участниками на соответствие критериям отбора;
- оценивать проект каждой команды с выставлением баллов в соответствии с утвержденными критериями;

- заявить организатору о самоотводе в случае необходимости оценки команды, с участником или участниками которой член жюри связан определенными финансовыми обязательствами или другими интересами.

7.3. Эксперт обязан:

- проводить анализ материалов, представленных участниками на соответствие критериям отбора;

- оценивать код каждой команды с выставлением баллов в соответствии с утвержденными критериями;

- заявить организатору о самоотводе в случае необходимости оценки команды, с участником или участниками которой эксперт связан определенными финансовыми обязательствами или другими интересами.

Приложение 1
Правил проведения
пятого окружного конкурса
для разработчиков мобильных
приложений и веб-сервисов
«Югорский хакатон. Хантатон-2020»
(онлайн формат)

Расписание хакатона

28 ноября

- 10.00–11.00 – Открытие хакатона. Вводная часть. Разъяснение правил хакатона (в общей ВКС комнате)
- 11.00–13.00 – Распределение по комнатам команд, работа над задачами, подготовка backlog проекта.
- 11.30–12.00 – Практикум по MVP для участников хакатона (в общей комнате ВКС, подключение участников хакатона по желанию)
- 11.00–22.15 – Консультирование по использованию ресурсов gitlab ЮНИИИТ (чат + комната ВКС для технических консультаций)
- 12.15–13.00 – Подключение менторов к командам для обсуждения вопросов планирования работы и анализа задачи
- 13.00–13.30 – Практикум по анализу изображений и видеопотоков (в общей комнате ВКС, подключение участников хакатона по желанию)
- 13.00–14.00 – Работа над задачами, формализация backlog проекта для сдачи на 1 этапе
- 14.00–14.30 – Чек-поинт (сдача backlog проекта на gitlab)
- 14.00–18.00 – Работа над задачами, подготовка MVP продукта
- 16.15–17.00 – Подключение менторов к командам для обсуждения вопросов подготовки MVP и анализа задачи
- 17.00–17.30 – Практикум по анализу пространственных данных и данных видеопотоков (в общей комнате ВКС, подключение участников хакатона по желанию)
- 18.00–18.15 – Чек-поинт (сдача кода + backlog + changelog проекта на gitlab)
- 18.00–00.00 – Работа над задачами, подготовка MVP продукта
- 20.15–21.00 – Подключение менторов к командам для обсуждения вопросов подготовки MVP и анализа задачи

29 ноября

00.00–12.00 – Работа над задачами, подготовка MVP продукта

07.00–07.15 – Чек-поинт (сдача кода + backlog + changelog проекта на gitlab)

08.00–09.00 – Практикум по представлению проектов и самопрезентации для участников хакатона (в общей комнате ВКС, подключение участников хакатона по желанию)

09.00–11.00 – Подключение менторов к командам для обсуждения вопросов подготовки MVP и представления проекта жюри

11.00–12.00 – Работа над задачами, подготовка MVP продукта, подготовка представления продукта

11.00–11.15 – Чек-поинт (сдача кода + backlog + changelog + презентация проекта на gitlab)

12.00–18.00 – Защита проектов, номинация «Junior»

13.30–18.00 – Защита проектов, номинация «Profi»

14.30–15.00 – Перерыв в защите проектов

18.00–18.30 – Сопещание жюри

18.30–19.00 – Подведение итогов хакатона.