

Приложение № 1

УТВЕРЖДЕНО

приказом краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)»

от 28.03.2021 № 8611

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытого хакатона VR/AR, посвященного 60-летию полета Ю.А. Гагарина в космос, для обучающихся образовательных организаций, в том числе из удаленных территорий Хабаровского края («Точки Роста»)

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение устанавливает порядок организации и проведения открытого хакатона VR/AR, посвященный 60-летию полета Ю.А. Гагарина в космос, для обучающихся образовательных организаций, в том числе из удаленных территорий Хабаровского края («Точки Роста») (далее – Хакатон), на котором участники разрабатывают прототипы программ и сервисов с использованием когнитивных технологий, технологий дополненной и виртуальной реальности, мобильной разработки, мультимедиа и т.д. В результате мероприятия будут выбраны лучшие продукты или сервисы.

1.2. Хакатон организуется и проводится центром цифрового образования «IT-куб» краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» (далее – КГАОУ ДО РМЦ).

1.3. Целью проведения Хакатона является выявление и поддержка высокомотивированных обучающихся, стимулирование интереса к функционированию, разработке и развитию современных информационных систем и технологий.

1.4. Основные задачи Конкурса:

- расширение кругозора обучающихся;
- стимулирование обучающихся в направлении разработки и генерации собственных решений.
- популяризация технологий VR направления и создания современного контента.

2. Участники Хакатона

2.1. В Хакатоне принимают участие обучающиеся образовательных организаций всех видов и типов, в том числе учащихся из удаленных территорий Хабаровского края («Точки Роста») и негосударственных образовательных организации. Возрастные группы участников 10-17 лет.

2.2. Хакатон предполагает командное участие. Состав команды – 2 человека, участники могут быть разного возраста.

2.3. Хакатон проводится по двум направлениям: виртуальная и дополненная реальность. По каждому направлению выдается трек по теме «Космос», необходимо будет реализовать, возможность отправится в прошлое и полететь в космос вместе Ю.А. Гагариным. Формулировка задания будет доступна в день начала проведения Хакатона путем рассылки на указанные электронные почты участников.

2.4. Один участник может войти только в одну команду. Регистрация одновременно в двух командах запрещается.

2.5. В рамках Хакатона проводится свободная номинация фото-баттл «Я и мое изобретение». Нужно сделать VR-очки, сфотографироваться со своим изобретением, выложить в Инстаграмм или Вконтакте с хештегом #яимоеизобретение или отправить на электронную почту: itcube-khv-konkurs@yandex.ru с примечанием «Я и мое изобретение».

2.6. Участники Хакатона гарантируют, что все права на разрабатываемые ими в рамках Хакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно им, а их использование, и распространение не нарушает законодательство собственности и/или права третьих лиц. Работы участников будут проверены на плагиат.

3. Руководство подготовкой и проведением Хакатона

3.1. Руководство проведением Хакатона осуществляет организационный кабинет, утвержденный приказом КГАОУ ДО РМЦ (далее – Оргкомитет).

3.2. Оргкомитет выполняет следующие функции:

- осуществляет руководство подготовкой Хакатона;
- обеспечивает информационную поддержку Хакатона;
- осуществляет связь с общественностью, средствами массовой информации;
- представляет отчетную документацию.

3.3. Оргкомитет в своей деятельности руководствуется настоящим положением.

4. Жюри Хакатона

4.1. Выбор победителей Хакатона осуществляется членами жюри, утвержденным приказом КГАОУ ДО РМЦ (далее - Жюри) на основании оценки проектов участников.

4.2. Жюри производит оценку проектов в соответствии с установленными критериями.

4.3. Оценка проектов производится на бальной основе по результатам подсчета баллов, которые получила каждая из команд.

4.4. Решение Жюри оформляется в виде письменного протокола, который подписывается всеми членами.

4.5. По результатам оценки работ члены жюри вправе выставлять дополнительные баллы и отмечать особо понравившиеся работы.

4.6. Члены Жюри получают по итогам работы благодарственное письмо.

4.7. Решение Жюри является окончательным. Апелляции на решения жюри конкурса не принимаются и не рассматриваются.

5. Сроки и порядок проведения

5.1. Хакатон проводится в дистанционном формате с 15 марта по 19 апреля 2021 года.

5.2. С 15 марта до 11 апреля (до 23:59 по московскому времени) 2021 года осуществляется приём заявок на участие. Для участия в Хакатоне необходимо заполнить Регистрационную форму участника, размещенную по ссылке: <https://clck.ru/TVEei> или отправить на электронную почту: itcube-khv-konkurs@yandex.ru (в заявке указывается ФИО участника; дату рождения; наименование учреждения образования, класс; город, страну; контактный адрес электронный почты, название команды, ФИО наставника и выбор трека).

5.3. 12 апреля 2021 года (с 05:00 до 06:00 по московскому времени) участникам, прошедшим регистрацию, будет осуществлена рассылка заданий.

5.4. 18 апреля 2021 года (в 12:00 по московскому времени) осуществляется защита конкурсных работ.

5.5. 19 апреля 2021 г (не позднее 18:00 по Московскому времени) результаты Хакатона будут опубликованы в инстаграм-аккаунте [it_cube_khv](#)

5.6. При подаче заявки на Хакатон участники автоматически дают согласие на обработку персональных данных.

6. Требования к проектам

В период 12 по 18 апреля (включительно) 2021 года команды-участники решают задание и создают приложение виртуальной и дополненной реальности, которые направляют в Оргкомитет itcube-khv-konkurs@yandex.ru ссылку на облачное хранилище со следующими материалами:

- название задания
- название команды (ФИО всех участников команды, ФИО педагога (наставника)).
- Презентацию проекта;
- видеоролик презентации работающего продукта длительностью 15-30 секунд демонстрации работы,
- проект, который можно сразу запустить (т.е. для запуска не нужно использовать дополнительное приложение в виде движков Unity, Unreal

Engine и т.д.);

- документ с объяснениями этапов запуска приложения (необходим для того, чтобы эксперты могли быстрее оценить вашу работу);

- дополнительные медиа файлы (если имеются).

Задание считается выполненным полностью, если представлены все вышеперечисленные элементы итоговой работы.

7. Критерии оценивания работ.

Оценка проводится на основании следующих критериев:

Критерии оценивания работ	Расшифровка
1. Умение видеть проблему, сформулировать цель и достичь результата, отвечающего цели.	0 - не видят проблемы, цель сформулирована нечетко, результат неясен; 1- проблему видят частично; чтобы понять цель приходится задавать много вопросов; результат достигнут частично; 2 - видят проблему, четко формулирует цель, результат соответствует заявленной цели.
2. Выполнение этапа «Исследование» по теме трека.	
2.1. Изучение истории вопроса и опыта решения данной проблемы со ссылками на источники, изучение альтернативных решений, если имеются	0 - не изучалось; 1- изучалось, но недостаточно для достижения цели проекта; 2 - изучалось достаточно для достижения цели проекта.
2.2. Анализ результатов	0 - нет анализа результатов исследования; 1 - анализ результатов есть, но выводы неполные; - анализ результатов есть, сделаны компетентные выводы.
3. Выполнение этапов «Проектирование» и «Прототипирование» по теме трека	
3.1. Уместное использование теоретических знаний для достижения поставленной цели	0 - совсем не использует теоретические знания, хотя это нужно для достижения поставленной цели; 1 - используют частично; 2 - использует теоретические знания там, где это нужно для достижения цели проекта.
3.2. Практическая апробация возможного решения	0 - способ выбора решения носит апробация возможного теоретический характер; 1 - была проведена апробация, однако ее результаты не полностью учтены/недостаточно проанализированы/не внесены корректировки; 2 - решение апробировано, внесены необходимые корректировки.
3.3. Прототип предлагаемого	0 - отсутствует;

решения	1 - есть, но он недостаточно проработан; 2 - есть, но он требует незначительной доработки 3 - полностью готов к внедрению.
3.4. Значимость для практики, возможность масштабирования и внедрения	0 - предлагаемое решение не может быть 1 - предлагаемое решение может быть реализовано, однако неэффективно по сравнению с другими существующими решениями; 2- предлагаемое решение может быть реализовано и эффективно по сравнению с другими существующими решениями; 3- предлагаемое решение может быть реализовано и эффективно по сравнению с другими существующими решениями; решение масштабируемо, у команды есть понимание, каким образом можно в дальнейшем реализовать и внедрить продукт.
4. Качество презентации	
4.1. Умение структурировать материал, логично и последовательно его излагать	0 - совсем не умеют; 1 - структура материала и логика подачи нуждается в доработке; 2 - ясная логика и структура подачи материала
4.2. Умение объяснить и защитить свои идеи	0 - совсем не умеют; 1 - отдельные идеи объясняются хорошо; 2 - команда убедительно отстаивает свои идеи.
4.3. Владение понятийным аппаратом	0 - совсем не владеют; 1 - могут объяснить понятия частично; 2 - владеет достаточно для работы над проектом и достижения цели проекта.
5. Креативный подход	
5.1. Оригинальность решения	0 - в проекте нет оригинальных идей и подходов; 1 - есть отдельные оригинальные идеи; 2 - в проекте наблюдается творческий подход.

По результатам оценки члены жюри вправе выставить дополнительные баллы и отмечать особо понравившиеся работы.

8. Финансирование

Финансовое обеспечение Хакатона, связанное с организационными расходами по подготовке и проведению Хакатона несет КГАОУ ДО РМЦ за счет средств субсидии, выделенной на выполнение государственного задания.

9. Подведение итогов Хакатона и награждение

8.1. Победители и призеры определяются по количеству баллов и распределяются по трём призовым местам (первое, второе, третье) в двух направлениях.

8.2. Все участники, подавшие полную заявку в срок и, принявшие участие в Хакатоне, получают свидетельства участника.

8.3. Победители и призеры Хакатона получают дипломы КГАОУ ДО РМЦ 1, 2 и 3 степени и ценные призы.

8.4. В свободной номинации шесть лучших работ получают ценные призы.

8.5. Рассылка дипломов и свидетельств участников осуществляется до 10 мая 2021 года в электронном формате, призов - почтовым отправлением.

Директор центра цифрового
образования «IT-куб»



Е.А. Кудревич