

## **Положение о межрегиональном дистанционном конкурсе «IT - Хакатон»**

### I. Общие положения

Настоящее положение определяет порядок организации дистанционного IT - Хакатона (далее – Хакатон), правила участия и определения победителей, призеров.

Организатором Хакатона выступает Комитет по образованию Псковской области (далее – организатор).

Общее руководство проведением Хакатона осуществляет: государственное автономное образовательное учреждение дополнительного образования Псковской области «Лидер». (далее - структурное подразделения «Детский технопарк «Кванториум»).

### II. Основные понятия и термины, используемые в настоящем Положении

Хакатон – ограниченное по времени, динамичное мероприятие, предназначенное стимулировать появление новых решений и разработок в области образовательной деятельности и доведение их до стадии апробации. Формат Хакатона позволяет объединить представителей разнообразных профессий, с различным уровнем подготовки для совместного создания работоспособных моделей решения проблем в области образования под руководством специалистов-практиков. Творческая неформальная атмосфера Хакатона способствует созданию новых идей и проектов для развития образования.

Участник – физическое лицо, действующее от своего имени и зарегистрировавшееся в соответствии с правилами настоящего Положения для участия в Хакатоне. Из участников Хакатона формируются команды. Каждый участник может входить в состав только одной команды.

Команда – группа участников численностью от 2 до 5 человек, объединенных для выполнения задания. Допускается индивидуальное участие.

Результат – модель образовательного решения, созданная в контексте требований инновационного развития страны, соответствующая критериям,

определенным в Приложении 2 настоящего Положения, включающая все материалы, созданные командой в ходе выполнения задания. Одна команда вправе представить только один результат.

Победители – команда, чей результат в очном этапе Хакатона признан лучшим в каждом из направлений по итогам процедуры оценивания экспертной комиссией, на основании критериев, установленных настоящим Положением (Приложение № 2).

Экспертная комиссия – специалисты в области IT-технологий и педагогики, осуществляющих экспертную оценку проектов. Экспертная комиссия определяет победителей и призеров Хакатона. В состав экспертной комиссии входят представители организаторов и партнеров Хакатона.

Положение – документ, устанавливающий статус Хакатона, организуемого в рамках IT- марафона, требования к участникам Хакатона, структуру, порядок проведения и подведения итогов Хакатона, а также регулирующий права и обязанности организаторов, организационного комитета и участников.

### III. Цель Хакатона

Хакатон организуется с целью создания модели сетевого взаимодействия педагогического сообщества и IT - разработчиков для совершения профессиональных компетенций.

### IV. Задачи Хакатона

Разработка и презентация инновационных образовательных решений для повышения эффективности и устранения проблем современной системы образования.

Создание условий для самовыражения творческой и профессиональной реализации личностного потенциала будущих учителей.

Развитие инициатив, связанных с модернизацией образовательных процессов и выводом на рынок новых образовательных продуктов и услуг.

### V. Участники Хакатона

Конкурс проводится для детей и молодёжи в возрасте от 12 до 18 лет.

### VI. Организационный комитет и экспертная комиссия

Для организации Хакатона создается организационный комитет (далее - Оргкомитет), который решает вопросы технического, информационного и



других видов обеспечения Хакатона, а также утверждает программу подготовки, порядок и сроки проведения Хакатона.

Оргкомитет определяет и утверждает состав экспертной комиссии и регламент её работы.

Функции экспертной комиссии:

- организация и проведение экспертизы деятельности участников Хакатона;
- подготовка экспертных заключений по результатам проведенной экспертизы;
- определение победителей и призеров Хакатона;
- подготовка предложений по совершенствованию организации и содержания Хакатона;
- проведение консультаций для участников Хакатона.

Решения экспертной комиссии оформляются в виде протоколов, подписанных членами комиссии (с приложениями в виде рейтинговых таблиц). Решения экспертной комиссии являются окончательными и обжалованию не подлежат.

Информация о проведении Хакатона публикуется на сайте <http://kvantorium.eduvluki.ru/>, в группе ВКонтакте <https://vk.com/kvantv160>.

Регистрация участников Хакатона осуществляется через форму регистрации: <https://forms.yandex.ru/u/636023203e9d08a07f67e142/>

Отправка заявки на участие в Хакатоне подразумевает согласие участника со всеми пунктами настоящего Положения.

Участие в Хакатоне бесплатное.

## VII. Порядок и сроки проведения Хакатона

Хакатон проводится в дистанционном формате. Кейс с конкурсным заданием размещается в Приложении № 1 настоящего Положения. Регистрация участников начинается с 7 октября по 21 октября 2024 года. Прием работ осуществляется включительно до 1 ноября 2024 года. Итоги Хакатона объявляются 11 ноября 2024 года и размещаются на официальном сайте <http://kvantorium.eduvluki.ru/> и в группе ВКонтакте <https://vk.com/kvantv160>

Хакатон представляет собой оценку и выявление лучших идей, раскрывающих возможности использования цифровых технологий (сервисов, приложений, алгоритмов и т.п.) в образовании, модернизации образовательного процесса за счёт использования цифровых ресурсов. Участники могут представить собственную технологическую идею образовательного цифрового



продукта, содержащую концепцию его функционирования и использования в образовательных целях по одному из следующих направлений.

В рамках Хакатона участникам предлагается создать решение одного из кейса, в соответствии с критериями:

- **Актуальность и социальная значимость проекта** - оценка социальной значимости, необходимости и своевременности решения указанной проблемы для обозначенной географии и целевой аудитории проекта;
- **Реализуемость проекта** - соотношение структуры и целостности всех составляющих элементов идеи проекта для достижения заявленного значения результатов проекта;
- **Опыт и компетенции команды проекта** – соответствие опыта и (или) компетенций команды и партнеров проекта видам деятельности для достижения заявленного значения результатов реализации проекта;
- **Собственный вклад и дополнительные ресурсы проекта** - оценка наличия документально подтвержденных собственных средств, ресурсов команды и партнеров проекта;
- **Результативность проекта** - оценка актуальности и значимости описанных в заявке мероприятий для достижения заявленного значения результатов реализации проекта;
- **Перспектива развития и потенциал проекта** - оценка подробного описания в заявке механизмов дальнейшего развития проекта с сохранением и (или) преумножением значения результатов реализации проекта.

Идею необходимо оформить в виде презентаций (в формате ppt, pptx, pdf) и текстовым документом объемом до 1 страницы печатного текста, 14 кеглем, шрифт Times New Roman. Необходимо загрузить материалы в облачное хранилище и прикрепить ссылку при регистрации. Прикрепляемые файлы необходимо подписать ФИО или название команды.

Перед прикреплением ссылки укажите в настройках хранилища «доступ материалов для всех по ссылке».

## VIII. Награждение победителей Хакатона

Итоги Хакатона подводятся на основании оценки результатов команд. Оценка результатов работ осуществляется экспертной комиссией по критериям, указанным в Приложении 2 настоящего Положения.

Все участники Хакатона получают сертификаты участников.

Победителем Хакатона является команда, набравшая наибольшую сумму баллов в одном из направлений Хакатона. В случае равенства суммы баллов у

нескольких команд, решающим является голос председателя экспертной комиссии.

Члены команды-победителя награждаются дипломами.

#### IX. Авторские права участников

Материалы, присланные на Хакатон, не возвращаются и не рецензируются. Оргкомитет имеет право на редактирование, публикацию и распространение любым способом описаний результатов работ в информационных, рекламных и образовательных целях без уведомления участников и без получения их согласия.

Участники гарантируют, что их проекты были созданы самостоятельно, специально для участия в этапах Хакатона, все права на разрабатываемые ими в рамках Хакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно самим участникам, их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

#### X. Контакты для связи

Любые вопросы, касающиеся проведения Хакатона, конкурсной документации, технических требований к проекту и другие, могут направляться участниками Хакатона по электронному адресу: [ribozinka@gmail.com](mailto:ribozinka@gmail.com). В теме письма необходимо указать «IT- Хакатон».

Наставник IT-квантума: Николаев Кирилл тел: +79602264848



## **Конкурсные задания**

### **Кейс №1 «Разработка игры с помощью инструмента RPG Maker» (Возрастная категория от 10 до 16 лет)**

#### **Описание проекта:**

Жанр – квест, бродилка, исследование.

Сеттинг – реализм с полной передачей.

Режимы – однопользовательский.

Визуальная часть – ввиду движка возможна лишь 2D.

#### **Неигровые функции проекта:**

Проект должен представлять собой игру, суть которой заключается в знакомстве с центром дополнительного образования, домом технического творчества, Детским технопарком «Кванториум» или иным образовательным учреждением технической направленности, где игрок сможет ознакомиться с вариантами возможных направлений, а также материалами, которые изучаются.

За основу можно взять само учреждение или отдельное направление (квантум, отделение и т.д.). В зависимости от количества реализованных частей учреждений и их наполнения будет зависеть итоговый балл.

#### **Геймдизайн:**

Взаимодействие с окружающими предметами, имеющие интерактив, NPC в виде персонажей, выражающих собой педагогический состав или устройств, располагающихся в данном учреждении. Общий вид игровых уровней именно внутри учреждения. Возможно добавление дополнительных фиш, имеющие связь с раскрытием и самого игрового персонажа, ввиду реализации его прямого включения и буквального обучения, таким образом наличие сюжета тоже дополняется баллами.

Реализация мини-игр на каждое отдельное направление (квантум, отделение и т.д.) для более существенного взаимодействия и знакомства с направлением.

#### **Прототипы:**

Возможно использование готовых спрайтов и других материалов, но собственное использование лично нарисованных спрайтов моделей дополняется баллами.

#### **Планируемый результат**

Итоговый продукт представляет игровой проект по привлечению и ознакомлению учащихся с центром дополнительного образования домом

технического творчества, Детским технопарком «Кванториум» или иным образовательным учреждением технической направленности.



## **Кейс №2 «Разработка игры с использованием игрового движка Unity или Unreal Engine»**

**(Возрастная категория от 12 до 18 лет)**

### **Описание проекта:**

Жанр – квест, бродилка, исследование.

Сеттинг – реализм с полной передачей.

Режимы – однопользовательский.

Визуальная часть – под видимость разработки (Изометрическая, двухмерная, трёхмерная).

### **Неигровые функции проекта:**

Проект должен представлять собой игру, суть которой заключается в знакомстве с центром дополнительного образования, домом технического творчества, Детским технопарком «Кванториум» или иным образовательным учреждением технической направленности, где игрок сможет ознакомиться с вариантами возможных направлений, а также материалами, которые изучаются.

За основу можно взять само учреждение или отдельное направление (квантум, отделение и т.д.). В зависимости от количества реализованных частей учреждений и их наполнения будет зависеть итоговый балл.

### **Геймдизайн:**

Взаимодействие с окружающими предметами, имеющие интерактив, NPC ввиду персонажей, выражающих собой педагогический состав. Общий вид игровых уровней именно внутри учреждения. Возможно добавление дополнительных фич, имеющие связь с раскрытием и самого игрового персонажа, ввиду реализации его прямого включения и буквального обучения, таким образом наличие сюжета тоже дополняется баллами.

Реализация мини-игр на каждое отдельное направление (квантум, отделение и т.д.) для более существенного взаимодействия и знакомства с направлением.

### **Прототипы:**

Возможно использование готовых ассетов и других материалов, но собственное использование личных моделей дополняется баллами.

### **Интерфейс:**

Интуитивно понятен, не перегружен, отражает только главную и текущую суть задач или хода действий, возможностей.

### **Навыки участников**

Программирование, цифровой дизайн, общее представление о структуре Кванториума, создание проектных моделей, умение работать в игровых движках, создавать презентации.



## **Оборудование и материалы**

Компьютерное оборудование, RPG Maker, Unreal Engine 4, Unreal Engine5, Google Docs, Aseprite, Microsoft Office, Canva, Mentimeter, Figma и др.

### **Правила участия:**

1. Работы принимаются до 21 октября 12:00 п МСК.
2. Работа состоит из описания проекта (документация с описанием) в формате .docx (или аналогичном), презентации проекта и архива проделанной работы (если есть) в виде рабочего билда.

В описании участники должны рассказать про используемые технологии, реализации и итог проделанной работы. В презентация состоит из следующих слайдов слайдов: титульный, описание проекта, технологии, состав команды, проделанный результат.

3. Итоговая работа должна быть в zip архиве и доступна для скачивания.
4. Для составления заявки на участие необходимо заполнить следующую форму:

<https://forms.yandex.ru/u/636023203e9d08a07f67e142/>

**Критерии оценки качества проектов, представленных командами**

<b>№</b>	<b>Критерий оценки</b>	<b>Баллы</b>
1	Наличие документации, описывающей проделанный проект.	0 – 1
2	Умение видеть проблемы, сформулировать цель и достичь результата, отвечающего цели.	0 – 3
3	Умение объяснить и защитить свои идеи.	0 – 3
4	Владение понятийным аппаратом.	0 – 3
5	Видео-презентация проекта полностью раскрывает концепцию работы.	0 – 5
6	Оригинальность подхода к решению.	0 – 5
7	Жизнеспособный прототип предлагаемого варианта.	0 – 5
8	Значимость и возможность к масштабированию и внедрению.	0 – 6
9	Наличие презентации	0 – 5
10	Наличие архива проекта	0 – 5
11	Реализация за каждый отдельный квантум	1
12	Логичное наполнение каждого квантума	1
13	Использование собственных спрайтов и моделей	3



Состав экспертной комиссии:

- Председатель экспертной комиссии: Баринов Артём Сергеевич, руководитель СП «ДТ «Кванториум» ГАОУ ДО «Лидер» .

Члены экспертной комиссии:

- Цветкова Екатерина Валерьевна – ведущий инженер-программист по деятельности ООО «ПОТОК», резидента технопарка «Электрополис»;

- Голяшкина Екатерина Алексеевна – педагог дополнительного образования направления промробоквантум, структурного подразделения «Детский технопарк «Кванториум» ГАОУ ДО «Лидер».

- Белоус Виктор Викторович – педагог дополнительного образования направления промробоквантум, структурного подразделения «Детский технопарк «Кванториум» ГАОУ ДО «Лидер».

- Долматова Анна Валерьевна- педагог дополнительного образования направления промдизайнквантума и IT-квантума, структурного подразделения «Детский технопарк «Кванториум» ГАОУ ДО «Лидер».

СОГЛАСИЕ  
на обработку персональных данных

Я (далее - Субъект), \_\_\_\_\_,  
(фамилия, имя, отчество)  
документ, удостоверяющий личность \_\_\_\_\_ серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_  
(вид документа)  
выдан \_\_\_\_\_,  
(кем и когда)  
зарегистрированный (ая) по адресу: \_\_\_\_\_,  
действующий(ая) за себя и в интересах своего несовершеннолетнего  
ребенка \_\_\_\_\_ года рождения,  
проживающего по адресу \_\_\_\_\_  
даю свое согласие ГАОУ ДО «Лидер» (далее - СП ДТ «Кванториум»), юридический и  
фактический адрес: 182110, г. Великие Луки, ул. Дружбы, д. 31, на обработку своих  
персональных данных, персональных данных моего сына/дочери, на следующих условиях  
(необходимое подчеркнуть):  
Оператор осуществляет обработку персональных данных Субъекта исключительно в целях  
осуществления образовательных отношений с ним.  
Перечень персональных данных, передаваемых Оператору на обработку: фамилия, имя,  
отчество, дата рождения, данные паспорта и(или) свидетельства о рождении, контактный  
телефон, электронный адрес, образовательная организация.  
Субъект дает согласие на обработку Оператором персональных данных, то есть совершение,  
в том числе, следующих действий: обработку (включая сбор, систематизацию, накопление,  
хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание,  
блокирование, уничтожение персональных данных), при этом общее описание  
вышеуказанных способов обработки данных приведено в Федеральном законе от 27.07.2006  
№ 152-ФЗ, а также на передачу такой информации третьим лицам, в случаях, установленных  
нормативными документами вышестоящих органов и законодательством.  
Настоящее согласие действует бессрочно.  
Настоящее согласие может быть отозвано Субъектом в любой момент по соглашению сторон.  
В случае неправомерного использования предоставленных данных соглашение отзывается  
письменным заявлением субъекта персональных данных.  
Субъект по письменному запросу имеет право на получение информации, касающейся  
обработки его персональных данных (в соответствии с п.4 ст.14 Федерального закона от  
27.06.2006 № 152-ФЗ).  
Положения Федерального закона от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных», права и  
обязанности в области защиты персональных данных мне известны и понятны.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 г.

\_\_\_\_\_  
Подпись

\_\_\_\_\_  
ФИО