



Министерство образования Пензенской области
ГАПОУ ПО «Пензенский колледж информационных
и промышленных технологий (ИТ-колледж)»
ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ИТ-Куб»



УТВЕРЖДАЮ

Директор  А.Н.Фетисов

«12» 04 2021 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытого хакатона VR/AR «Хакни Космос»

I. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение регламентирует порядок и условия проведения, открытого хакатона VR/AR «Хакни Космос» среди обучающихся образовательных организаций (далее – Хакатон).
- 1.2. Организатором Хакатона является Центр цифрового образования «ИТ-Куб», «Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Пензенской области «Пензенский колледж информационных и промышленных технологий (ИТ-колледж)», (далее - Центр).

II. Цели и задачи Хакатона

- 2.1. Цель Конкурса – выявление и поддержка высокомотивированных обучающихся, стимулирование интереса к функционированию, разработке и развитию современных информационных систем и технологий.
- 2.2. Задачи Конкурса:
- стимулировать познавательные, интеллектуальные и творческие возможности обучающихся в сфере применения графических редакторов;
 - сформировать мотивацию к занятиям IT-творчеством;
 - популяризация технологий VR направления и создание современного контента.

III. Участники Хакатона

- 3.1. В Конкурсе могут принять участие обучающиеся образовательных организаций всех видов и типов.
- 3.2. Возраст участников Конкурса: 12-17 лет.
- 3.3. Хакатон предполагает коллективное участие в дистанционном формате. Команда может состоять из 2-5 участников (12-17 лет) и наставника.
- 3.4. Один участник может состоять только в одной команде. Регистрация в двух командах одновременно запрещена.
- 3.5. Участники Хакатона гарантируют подлинность авторства предоставляемых работ.

IV. Условия Хакатона

4.1. Команды-участники создают приложение виртуальной или дополненной реальности на тему космоса, которое затем необходимо отправить по адресу: viusten@mail.ru со следующим материалом:

- 1) карта проекта (см. Приложение 1);
- 2) согласие на обработку персональных данных (см. Приложение 2);
- 3) отчёт о задании (название, объяснения этапов запуска приложения, цели, функционирование)

4) видеоролик работающего приложения длительностью 15-30 секунд;

5) готовый проект.

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

4.2. Критерии оценивания конкурсных работ:

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; 2 – 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 – используют 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 решения	0 – отсутствует; 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 реализовано, однако неэффективно по сравнению с другими существующими решениями; 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 отчёта	
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 объясняют 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 достижении 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.

V. Сроки и формат проведения Хакатона

- 5.1. Сроки проведения: с 19 апреля 2021 года по 02 мая 2021 года.
 5.2. Сроки оценки и награждения победителей: с 03 мая 2021 года по 07 мая 2021 года.
 5.3. Формат проведения – дистанционный.

VI. Порядок проведения Хакатона

6.2. Для подтверждения участия в Хакатоне родителю участника (законному представителю участника) необходимо заполнить согласие на хранение и обработку персональных данных (см. Приложение 2). Без согласия родителей (законных представителей) на обработку персональных данных участник к Хакатону не допускается. Проект, карта проекта, отчёт о проекте, скан согласия и видео, демонстрирующее работу приложения в виде архива направляются по адресу: viusten@mail.ru. в установленный срок. Можно прислать ссылку на облачное хранилище.

VII. Руководство Хакатоном

- 7.1. Общее руководство подготовкой и проведением Хакатона осуществляет Оргкомитет.
 7.2. Оргкомитет:
 -руководит подготовкой и организацией проведения Хакатона;
 -формирует программу проведения, список участников Хакатона;
 -разрешает конфликтные ситуации;
 -обеспечивает информационную поддержку Хакатона;
 -информирует об итогах проведения Хакатона.
 7.3. Оргкомитет в своей деятельности руководствуется настоящим положением. Состав оргкомитета определён в приложении 3.
 7.4. Жюри Хакатона формируется из числа ведущих наставников и специалистов направления «Разработка VR/AR-приложений», Центра цифрового образования детей «IT-куб», ГАПОУ ПО ПКИПТ (ИТ-колледж)».
 7.5. Жюри производят оценку в соответствии с установленными критериями. Состав жюри определён в приложении 4.
 7.6. Решение жюри оформляется протоколом и утверждается председателем жюри.

VIII. Подведение итогов и награждение

- 8.1. По окончании Хакатона председатель и жюри согласовывают результаты участников. Суммируются баллы и определяются победители.

- 8.2. Все участники Хакатона получают сертификаты, победители награждаются дипломами 1, 2 и 3 степени, наставники - благодарственными письмами.
- 8.3. Дипломы, благодарственные письма и сертификаты будут размещены в группе VK (<https://vk.com/itcuberpenza>) и на сайте Центра (<http://ит-куб-пенза.ит-колледж.рф/>).

IX. Особые положения Хакатона

- 9.1. Участники Хакатона предоставляют Центру право на обработку своих персональных данных.
- 9.2. Участие в Хакатоне означает полное согласие и принятие правил данного Положения.
- 9.3 Участники Хакатона предоставляют Центру право на публичное использование своих работ, представленных на Хакатон и их демонстрацию в информационных, презентационных целях.

X. Контактная информация

По всем вопросам организации и проведения Конкурса обращаться в оргкомитет по адресу: г. Пенза, ул. Пушкина, 137, «Пензенский колледж информационных и промышленных технологий (ИТ-колледж)» ГАПОУ ПО ПКИПТ, Центр цифрового образования детей «ИТ-куб». E-mail: itkub.pkipt@list.ru.



ГАПОУ ПО Пензенский колледж
информационных и промышленных технологий
Центр цифрового образования IT-Куб. Пенза

Хакни космос!

Карточка проекта

1	Название проекта	
2	Члены творческой группы	
3	Цели, задачи проекта	
4	Описание	
5	Ссылка для скачивания	

Согласие родителя (законного представителя) на сбор, хранение, использование, распространение (передачу) и публикацию персональных данных своего несовершеннолетнего ребёнка

Наименование мероприятия: **открытый Хакатон VR/AR «Хакни Космос»**

Я, _____, (фио
родителя (законного представителя) полностью) проживающий по адресу
_____, (адрес места жительства) паспорт
_____, (серия, номер), выданный _____ (дата выдачи)

_____, (наименование
органа, выдавшего паспорт) являясь на основании _____
родителем (законным представителем) (наименование документа, подтверждающие
полномочия _____ (законного
родителя _____ (законного
представителя))

_____, (фио ребёнка
(подопечного) полностью) место учёбы в настоящее время (в соответствии с уставом
образовательной _____ организации): _____

класс обучения _____, дата рождения ребёнка (число, месяц, год): _____, паспорт
(свидетельство о рождении ребёнка) _____, выданный _____ (серия, номер)
(дата выдачи) _____
(наименование органа, выдавшего паспорт/свидетельство о рождении ребёнка)

в соответствии с требованиями статьи 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных», подтверждаю своё согласие на обработку центром цифрового образования детей «IT-куб», ГАПОУ ПО ПКИПТ (IT-колледж)», находящимся по адресу: г. Пенза, ул. Пушкина, 137 (далее – Оператор) персональных данных моего ребёнка: фамилии, имени, отчества, места учёбы, класса, даты рождения, паспортных данных/данных свидетельства о рождении с целью формирования регламентированной отчётности, размещения части данных (фамилии, имени, отчества, даты рождения, класса, места учёбы) в свободном доступе в сети Интернет. Я разрешаю Оператору производить фото- и видеосъемку моего ребёнка, безвозмездно использовать эти фото, видео и информационные материалы во внутренних и внешних коммуникациях, связанных с деятельностью Оператора, а также безвозмездно воспроизводить его авторские работы (полностью или частично) в итоговом сборнике мероприятия, на своих сайтах и в других проектах без дополнительных согласований. Фотографии, видеоматериалы и авторские работы могут быть скопированы, представлены и сделаны достоянием общественности или адаптированы для использования любыми СМИ и любым способом, в частности в буклетах, видео, в Интернете и т.д. при условии, что произведённые фотографии и видео не нанесут вред достоинству и репутации моего ребёнка. Предоставляю Оператору право осуществлять все действия (операции) с персональными данными моего ребёнка, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, обновление, изменение, использование, обезличивание, блокирование, уничтожение. Способы обработки персональных данных: смешанная обработка с передачей по сети Интернет. Данное согласие может быть отозвано в порядке, установленном законодательством Российской Федерации.

« _____ » _____ 2021 г.

_____ / _____ /

Состав Оргкомитета Открытого Хакатона VR/AR «Хакни Космос»

1.	Бочкова Ирина Александровна	Заместитель директора по работе с федеральной сетью и внешними партнерами
2.	Луныкова Виктория Алексеевна	Главный специалист по работе со средствами массовой информации
3.	Семёнова Маргарита Романовна	Специалист по работе с партнёрами
4.	Стадник Виктория Дмитриевна	Методист Центра цифрового образования детей «IT-куб», направления «Разработка VR/AR-приложений»

Председатель и жюри Открытого Хакатона VR/AR «Хакни Космос»

1.	Стенькин Сергей Сергеевич	Председатель жюри Хакатона VR/AR «Хакни Космос», UI/UX дизайнер компании Playgendary
2.	Стенькина Надежда Алексеевна	Жюри Хакатона VR/AR «Хакни Космос», наставник направления «Разработка VR/AR-приложений»
3.	Вьюнов Даниил Алексеевич	Жюри Хакатона VR/AR «Хакни Космос», наставник направления «Разработка VR/AR-приложений»
4.	Лузгина Елена Витальевна	Жюри Хакатона VR/AR «Хакни Космос», наставник направления «Разработка VR/AR-приложений»