

Регламент Хакатона в рамках кубка ROBOTIC

1. Общие положения

1.1. Хакатон проводится федеральным государственным автономным образовательным учреждением высшего образования «Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева» (далее Организатор).

1.2. Организатор обеспечивает текущую деятельность по проведению Хакатона в соответствии с условиями настоящего Положения.

1.3. Принимая участие в Хакатоне, Участники дают согласие на публикацию результатов их работы Организатором в печатных и интернет-изданиях, а также на официальном сайте.

1.4. Отправка заявки на участие в Хакатоне подразумевает согласие Участника со всеми пунктами настоящего Регламента.

1.5. Хакатон проводится для учащихся вузов, обладающих знаниями в области IT – технологий и моделирования.

1.6. Участие в Фестивале бесплатное.

2. Термины и определения

2.1. Хакатон – непрерывный «марафон программистов», соревновательное мероприятие, где Команды Участников в условиях ограниченного времени осуществляют деятельность, направленную на создание новых программных проектов, общедоступных социально значимых или инновационных приложений и сервисов. Миссия Хакатона состоит в объединении Участников с различными компетенциями и предоставлении им возможностей для обучения, развития, творчества в рамках работы в группах и соревновательного процесса.

2.2. Участник – физическое лицо из числа учащихся в возрасте от 18 до 35 лет, зарегистрировавшееся для участия в Хакатоне. Участники могут объединяться в команды.

2.3. Команда – группа Участников, объединившихся для выполнения Задания. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде ограничено – 1-2 человека.

2.4. Капитан команды — лицо, избранное Участниками Команды из состава Команды, представляющее интересы Команды, уполномоченное получать от лица Команды организационные решения в ходе проведения Хакатон

2.5. Роль — определенная Участниками команды сфера ответственности каждого конкретного Участника Команды в рамках работы над продуктом. Победители – Команды, чьи Результаты признаны лучшими в результате оценки Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.

2.6. Результат – разработка, полученная в результате командной работы участников. Одна команда вправе представить только один Результат.

2.7. Задание – комплекс задач, которые необходимо выполнить Команде в срок, назначенный организаторами Хакатона. Целью Задания является создание Результата, определенного тематикой Хакатона.

2.8. Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющая Победителей Хакатона.

2.9. Информационная площадка – ресурсы в сети Интернет, для размещения информации о Хакатоне: сайт, группы в социальных сетях, модерлируемые Организатором, а также информационные ресурсы спонсоров и партнеров.

3. Цель Хакатона

3.1. Хакатон организуется с целью приобретения учащимися дополнительных профессиональных компетенций для реализации творческого потенциала и знаний в проектной деятельности в области программирования и других дисциплин, а также приобщение обучающихся к сфере IT-технологий.

4. Жюри

4.1. Для оценки результатов выполнения конкурсных заданий формируется жюри, состоящее из экспертов фестиваля (далее – Жюри).

4.2. Жюри Хакатона утверждается Оргкомитетом. По каждому направлению в состав Жюри входит не менее 2 экспертов.

4.3. Жюри Хакатона оценивает результаты выполнения конкурсных заданий. В результате полученных оценок определяются победители Хакатона.

4.4. Финальная оценка каждого Участника в балльном виде рассчитывается путем суммирования оценок, выставленных Жюри Хакатона.

4.5. Жюри Хакатона оценивает результаты выполнения конкурсных заданий и представляет Оргкомитету итоговый отчет и предложения по присуждению дипломов победителям Хакатона. Победителями Хакатона признаются Участники, набравшие большее количество баллов за выполнение заданий.

4.6. Жюри имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.

5. Сроки и место проведения Хакатона

5.1. Хакатон проводится в течение дня со 2 по 10 октября 2021 года (день назначается точнее в зависимости от формата фестиваля, но не позднее чем за неделю до начала фестиваля), в это время Участники активно работают над своими проектами по заданной тематике.

5.2. Для участия в Хакатоне необходимо пройти регистрацию на портале <https://robofinist.ru/> в разделе мероприятия «Кубок ROBOTIC», заполнив все обязательные поля в форме регистрации и предоставив Организатору необходимую для участия информацию.

5.3. Для участия в треке «Программирование» команде необходимо иметь ноутбук с установленным **Arduino IDE**.

5.4. Для участия в треке «Моделирование» команде необходимо иметь ноутбук с установленным Fusion.

5.5. Тематиками Хакатона являются: программирование Arduino-совместимых устройств, входящих в состав стенда, предоставляемого организаторами во время фестиваля, а также моделирование узла или изделия во Fusion.

5.6. Завершается хакатон презентацией работ участников и их награждением.

5.7. В финале конкурса команда должна предоставить на оценку выполненное задание, предоставленное Оргкомитетом Хакатона.

5.8. Объемы работ по выполнению заданий:

- программирование стенда на основе Arduino (трек программирование);

- моделирование узла или изделия в программном пакете Fusion.

5.9. Результатом Команды является код или модель (сборка), созданные для решения задания Хакатона.

Жюри в ходе защиты проектов задают уточняющие вопросы участникам Команд.

Модератор регулирует время выступления Команд. Модератор вправе остановить выступающих в момент выступления по истечению отведенного времени.

После выступления всех команд Жюри объявляет итоги и дает обратную связь Участникам.

6. Порядок и критерии оценки Результатов

6.1 Итоги Хакатона подводятся на основании оценки Результатов Участников членами экспертного Жюри

Критерии оценивания (трек программирование, предварительные):

- Быстродействие стенда;
- Работоспособность (повторяемость, воспроизводимость);

- Правильное решение задания;
- Оптимальность кода.

Критерии оценивания (трек моделирование, предварительные):

- Соответствие техническому заданию;
- Сложность;
- Оптимальность модели;
- Оригинальность.

6.2 Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом описаний (в т. ч. текстовых, графических и т.д.) Результатов в информационных и рекламных целях без уведомления Участников и без получения их согласия.

7. Итоги Хакатона

7.1 Итоги Хакатона фиксируются протоколами, которые подписываются всеми членами Жюри, публикуются на сайте фестиваля и после объявления Результатов обжалованию не подлежат.