



МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого»
(ТГПУ им. Л.Н. Толстого)

ПРИКАЗ

«08» 02 2022г.

№ 221

г. Тула

[по Университету: по основной деятельности]
{об утверждении положения о Хакатоне LeoHackDays}

В целях выявления талантливой активной молодежи, стимулирования интереса к техническому творчеству, знакомства с функционированием, разработкой и развитием современных цифровых систем и технологий:

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить положение о Хакатоне «LeoHackDays» (Приложение 1).
2. Утвердить состав рабочей группы по организации и проведению Хакатона в следующем составе:
Руководитель рабочей группы:
- Андреева Ю. П. – директор Технопарка универсальных педагогических компетенций
Члены рабочей группы:
- Федорович Д. М. – директор ИЦ «Институт передовых информационных технологий»;
- Богатырева Ю. И. – заведующая кафедры ИнИТ;
- Тетерин И. И. – директор департамента молодёжной политики и акселерационной деятельности;
- Садковая А.Д. - руководитель пресс-центра
- Лысенко Г. А. – менеджер по развитию направления VR/AR Технопарка универсальных педагогических компетенций;
- Гришин Н. С. - педагог дополнительного образования Технопарка универсальных педагогических компетенций;
- Валиев А. Р., технический редактор ОПУ и ЦК;
- Хабаров Н. Н., директор ЦТТ и ДО;
- Мальцев С. А., директор столовой;
- Сидельников В. В., директор ДОЖ и КБ.
3. Начальнику ОД и С Щипициной Н.Е. довести настоящий приказ до сведения исполнителей и всех заинтересованных лиц.
4. Контроль за исполнением приказа оставляю за собой
5. Приказ вступает в силу с момента подписания и действует до окончания проведения Мероприятия.

Приложение: Положение на 8 листах.

И.О. ректора

К.А.Подрезов



Приложение 1
к приказу от «08» февраля 2022 г. № 231

ПОЛОЖЕНИЕ

о хакатоне LeoHackDays

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели и задачи межрегионального хакатона (далее - Хакатон), порядок его организации, проведения и подведения итогов, основные требования к представляемым работам.

1.2. Участие в Хакатоне несет в себе миссию развития и отработки участникам навыков, умений, компетенций в следующих предметных областях:

1.2.1. предметные навыки: 3D-моделирование; применение знаний о цифровых двойниках; применение знаний об индустрии 4.0 – цифровое производство, фабрики будущего; применение знаний о проектировании VR/AR приложений для решения практических задач, обработка больших данных, нейросетевые технологии, технологии искусственного интеллекта, биоинженерия, цифровая химия, когнитивные технологии, цифровая дидактика, разработки мобильных приложений и прочее.

1.2.2. междисциплинарные «навыки XXI века»: командное взаимодействие; опыт проектной деятельности в ограниченных условиях; опыт решения практических межпредметных задач с применением имеющихся предметных знаний; навык самопрезентации и аргументированной защиты собственной разработки.

1.3. Организатором Хакатона является федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тульский государственный педагогический университет им. Л. Н. Толстого».

1.4. Местом проведения Хакатона является площадка Технопарка универсальных педагогических компетенций ТГПУ им. Л. Н. Толстого. Хакатон проводится в гибридном формате с возможностью подключения иногородних участников в формате онлайн.

1.5. Исключительные права на результаты интеллектуальной деятельности, созданные в процессе участия в Хакатоне, принадлежат участникам, создавшим результаты интеллектуальной деятельности, при этом Организатор вправе использовать результаты интеллектуальной деятельности в информационных и демонстрационных целях без заключения дополнительных соглашений с участниками.

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

1.7. Участие в Хакатоне бесплатное.

2. Термины и определения

Используемые в настоящем положении термины и определения имеют следующий смысл, применимый в единственном и множественном числе в равной степени:

Жюри – группа экспертов, осуществляющих оценку проектов и определяющая победителей Хакатона.

Задание – требования к содержанию результата и порядку его передачи организатору, указанные в настоящем Положении.

Команда – группа участников, действующих от своего имени, в количестве от двух до четырех человек, подавших заявку на участие в Хакатоне и объединившихся для выполнения задания в соответствии с требованиями настоящего Положения. Каждый участник может входить в состав только одной Команды.

Компетенция – личностная способность (знания и навыки) участника решать определенный класс профессиональных задач.

Наставник — это педагог (не обязательно по образованию, но по призванию) — человек, обладающий профессиональным опытом, сопровождающий практическую проектную деятельность участников в рамках Хакатона и заинтересованный во включении обучающихся в реальную научно-техническую и проектную деятельность.

Победители Хакатона – участники, индивидуальные или в составе команды, занявшие призовые места в соответствии с итоговым протоколом экспертной оценки.

Прототип – работающий образец продукта, способный решить одно из заданий Хакатона.

Результат – продуктовый итог выполнения задания, показанный участником или его командой на финальной презентации проектов Хакатона.

Трек – тематическое направление Хакатона, в рамках которого участники работают над решением проблемных задач в определенной технологической области.

Тьютор – педагог, организующий пространство рефлексии практической деятельности и командного взаимодействия, помогающий определить собственные потребности и дальнейший образовательный маршрут, думать над осмысленностью совершаемой работы.

Участник Хакатона – обучающийся в образовательных учреждениях общего, среднего специального или высшего образования, действующий от своего имени или от имени представляемой им образовательной организации, создавший в рамках Хакатона проект самостоятельно или в команде, в соответствии с требованиями настоящего Положения. Каждый участник может входить в состав только одной команды.

Хакатон – ограниченное во времени соревновательное мероприятие, в рамках которого участники в составе команд от 3 до 5 человек создают прототипы продуктивных решений.

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

Эксперты – представители сфер образования, промышленности и технологического предпринимательства, принимающие решение о допуске к финальной презентации и осуществляющие итоговую экспертную оценку проектов.

3. Цели и задачи Хакатона

3.1. Хакатон организуется в целях:

3.1.1. выявления талантливой активной молодежи, стимулирования интереса к техническому творчеству, знакомства с функционированием, разработкой и развитием современных цифровых систем и технологий, профессионального самоопределения и развития.

3.1.2. популяризации естественнонаучной и технической направленности дополнительного образования, популяризации современной науки и знаний в области современных информационных технологий;

3.1.3. развития научной и образовательной составляющей Университета;

3.1.4. знакомства с функционированием, разработкой и развитием современных цифровых систем и технологий;

3.1.5. профессионального самоопределения и развития.

3.2. Задачами проведения Хакатона являются:

3.2.1. формирование базовых знаний и навыков по основным направлениям Хакатона;

3.2.2. повышение заинтересованности обучающихся в конструировании и использовании иммерсивных технологий в образовательном процессе;

3.2.3. формирование предпринимательских компетенций у обучающихся;

3.2.4. формирование навыков саморефлексии и осознанного выбора образовательной и профессиональной траектории.

3.2.5. апробирование в практической деятельности базовых знаний и навыков в области 3D технологий;

3.2.6. формирование навыков представления своих идей и продуктов в форме кратких докладов и презентаций (питчей).

4. Сроки проведения

4.1. Хакатон может проводиться по отдельным направлениям подготовки.

4.2. Прием заявок заканчивается за 5 дней до начала Хакатона.

4.3. Срок проведения определяется отдельными распорядительными документами, в зависимости от образовательного процесса, инициативных предложений научных и промышленных партнёров организатора, органов исполнительной власти.

5. Участие в Хакатоне

5.1. К участию в Хакатоне допускаются лица, зарегистрировавшиеся через заполнение электронной формы заявки на сайте Хакатона – <https://hackathon.tsput.ru/> Нажав кнопку подтверждения регистрации, участник предоставляет согласие на обработку персональных данных. Обработку и хранение персональных данных осуществляет организатор.

6. Треки Хакатона

6.1. На Хакатоне представлены треки, в рамках которых участники будут решать задачи, представленные партнёрами в соответствии с тематическими треками:

- Образование
- Туризм
- Промышленность

7. Обязанности организатора

7.1. В ходе проведения Хакатона организатор предоставляет участникам: помещение, оборудование, доступ в сеть Интернет. Организатор не несет ответственности за сохранность имущества и оборудования участников в месте проведения Хакатона.

7.2. Организатор предоставляет участникам оборудование во временное пользование для выполнения заданий и создания проекта. Выдача оборудования осуществляется под расписку, в связи с чем необходимо при себе иметь документ, удостоверяющий личность.

8. Обязанности и права участника

8.1. Участник обязан соблюдать регламент мероприятия.

8.2. Участникам рекомендуется иметь собственную персональную вычислительную технику (ноутбук) и зарядное устройство к ней, а также программное обеспечение для разработки программы и её презентации в период проведения Хакатона. Если участник не имеет возможности использовать собственный ноутбук, необходимо уведомить об этом организаторов в момент подачи заявки, отметив соответствующий пункт заявки.

8.3. Участник Хакатона обязуется:

а) обеспечить сохранность помещения и оборудования, предоставляемых участникам организатором и используемых при проведении Хакатона. В случае нанесения материального ущерба возместить сумму ущерба по требованию организатора;

б) воздерживаться от любых действий, которые могут привести к нанесению ущерба организатору, а также связанные с риском для жизни и здоровья участников;

в) соблюдать нормы законодательства, в том числе не раскрывать информацию о проектах участников, не передавать контакты третьим лицам во избежание нарушения закона о персональных данных. В случае нарушения настоящего пункта, нарушивший его участник несёт ответственность самостоятельно;

г) не использовать в личных или коммерческих целях, не публиковать вне проведения Хакатона, не передавать третьим лицам данные и информацию, полученные от организаторов, других команд в рамках проведения Хакатона;

д) не вносить в содержание разработанной программы материалов непристойного содержания, а также материалов, пропагандирующих насилие, разжигающих расовую, национальную и религиозную рознь, призывов к свершению конституционного строя.

8.4. В проектах не должно содержаться элементов экстремистского характера, либо изображений персональных данных, объектов исключительных прав, принадлежащих третьим лицам. Также проекты не должны нарушать авторских прав третьих лиц и содержать элементы вирусных, шпионских, следящих программ и иных аналогичных программ, которые могут нанести вред информационной среде, нарушить конфиденциальность и иные формы действующего законодательства РФ.

8.5. В случае несоблюдения указанных выше обязанностей участник Хакатона может быть дисквалифицирован и удалён с места проведения мероприятия.

8.6. Участник имеет право:

- а) своевременно получать информацию о сроках и условиях проведения Хакатона;
- б) отказаться от участия в Хакатоне в любой момент.

9. Требования к проектам

9.1. На презентацию проектов Хакатона и к участию в конкурсной борьбе за призовые места в номинациях допускаются проекты, соответствующие следующим требованиям:

- создан во время проведения Хакатона и не является развитием уже существующего программного продукта;
- выполняет заявленные командой функции;
- соответствует номинациям Хакатона;
- продемонстрирован в рабочем состоянии для согласования представителю экспертного жюри до финальной презентации.

10. Процедура выбора победителей Хакатона

10.1. Выбор победителей Хакатона осуществляется экспертным жюри на основании оценки проектов/прототипов проектов участников после их финальной презентации.

10.2. В каждой номинации может быть только один победитель.

10.3. Жюри производит оценку проектов/прототипов проектов в соответствии с установленными критериями по своему собственному усмотрению, на основании своего профессионального опыта и компетенций.

10.4. Оценка проектов производится по балльной/рейтинговой основе. Баллы участникам выставляет экспертное жюри. По результатам подсчета баллов, которые получила каждая из команд, экспертное жюри определяет победителей.

10.5. Представители команд-победителей получают ценные призы.

10.6. В случае спорной ситуации вопрос решается голосованием.

10.7. Решение жюри является окончательным.

11. Финансирование

11.1. Организатор Хакатона обеспечивает финансирование и организацию конкурсных процедур, мероприятий, образовательной

программы, методическое и экспертное сопровождение, в том числе с привлечением третьих лиц.

11.2. Иногородние участники Конкурса самостоятельно несут все расходы, связанные с организацией площадки для участия в Хакатоне в дистанционном формате.

Приложение 1. Примерное расписание Хакатона

| |
|---|
| 1 день |
| 9:30–9:50 – сбор и регистрация участников |
| 10:00–10:30 – открытие хакатона |
| 10:30–11:00 – тренинг командообразования |
| 11:00–12:00 – лекции от экспертов |
| 12:00–12:15 – ТБ при работе с оборудованием |
| 12:15–13:00 – подготовка рабочего места, ознакомление с заданиями |
| 13:00–14:00 – обед |
| 14:00–16:00 – работа над проектами |
| 16:00–16:15 – перерыв |
| 16:15–19:00 – работа над проектами |
| 2 день |
| 10:00–11:30 – лекция от экспертов |
| 11:30–11:45 – перерыв |
| 11:45–13:00 – работа над проектами |
| 13:00–14:00 – обед |
| 14:00–16:00 – работа над проектами |
| 16:00–16:15 – перерыв |
| 16:15–19:00 – работа над проектами |
| 3 день |
| 10:00–11:30 – лекция от экспертов |
| 11:30–11:45 – перерыв |
| 11:45–13:00 – работа над проектами |
| 13:00–14:00 – обед |
| 14:00–17:00 – подготовка презентации |
| 17:00–18:00 – презентации проектов |
| 18:00–18:30 – работа экспертов |
| 18:30–19:30 – оглашение результатов, награждение |