|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

# ПОЛОЖЕНИЕ

# о проведении Хакатона TECHNOPOLIS’22

**в рамках Международного студенческого научного форума «Студенческая научная зима в Бресте» и 5-ой недели инноваций «КУБ»**

# ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

* 1. Настоящее Положение устанавливает цели, задачи, порядок организации, проведения и подведения итогов Хакатона «TECHNOPOLIS 22» (далее – Хакатон) для обучающихся в вузах, нацеленных на решение задач в IT, промышленном секторе, сельском хозяйстве, урбанистике, smart технологиях и др. (далее – Положение).
  2. Положение действует в течение всего срока проведения Хакатона и может быть изменено Организатором.
  3. Организатор Хакатона: Учреждение образования «Брестский государственный технический университет, закрытое акционерное общество «Брестский научно-технологический парк» (далее – Организаторы).
  4. Место проведения Хакатона: I этап ЗАО «Брестский научно-технологический парк» (далее – ЗАО БНТП), II этап Учреждение образования «Брестский государственный технический университет» (далее – БрГТУ).
  5. Форма проведения Хакатона: очная/дистанционная.

# ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

* 1. ХАКАТОН «TECHNOPOLIS’22» — это двухдневное мероприятие, направленное на выявление новых инновационных идей и подходову участников, их знакомство с деятельностью предприятий реального сектора города Бреста, а также решение задач в установленной предметной области под руководством приглашенных менторов и экспертов
  2. КОМАНДА — это группа физических лиц в количестве от трех до семи человек, являющихся в том числе учащимися вуза, объединившихся для выполнения задания, действующих от своего имени и зарегистрировавшихся в соответствии с правилами раздела 5 настоящего Положения для участия в Хакатоне.
  3. ПРЕДСТАВИТЕЛЬ КОМАНДЫ – связующее лицо на протяжении Хакатона между Организатором и Командой. Представителем Команды может быть, как член Команды, так и внешнее лицо (преподаватель, наставник и т.п.).
  4. ЗАДАНИЕ (КЕЙС) – это строящееся на реальных фактах описание проблемной ситуации от предприятия реального сектора экономики, которая требует решения, которую предстоит решить Командам (далее – Кейс).
  5. В каждом Задании (Кейсе) описываются общие требования к результату. Задание (Кейс) необходимо решить Командам в срок, установленный пунктом 4.2 настоящего Положения.
  6. РЕЗУЛЬТАТ (ПРОЕКТ) – это решение, представленное Командой в соответствии с требованиями, описанными в Задании в срок, установленный пунктом 4.2 настоящего Положения. Результатом может быть любое прикладное решение задания (кейса), в том числе MVP (минимально работающий продукт), программный продукт, мобильное приложение, веб-сервис, прототип мобильного приложения или веб-сервиса, физический объект, содержащий технологию, которая позволяет измерять необходимые параметры, использовать и передавать эту информацию в рамках цифрового пространства, включая описание функционала, дизайн, исходный код и/или любое иное технологическое решение, направленное на решение задания. Одна Команда вправе представить на рассмотрение Жюри только один результат.
  7. ЖЮРИ – группа лиц, осуществляющих оценку Результатов и определяющая победителей Хакатона, состоящая не менее чем из 3 членов, одним из которых является представитель предприятия или организации (эксперт), предоставивших Задание (Кейс). По каждому Заданию (Кейсу) формируется отдельное Жюри.
  8. ПОБЕДИТЕЛИ – Команды, чьи Результаты признаны лучшими в каждом из Заданий на основании оценки Жюри по критериям, установленных разделом 6 настоящего Положения.
  9. МЕНТОРЫ – группа лиц, оказывающих консультационную помощь Командам в процессе выполнения Задания.
  10. ЭКСПЕРТЫ – это представители от предприятия реального вектора экономики, Задания (Кейсы) от которых предоставлены на Хакатоне (далее – Эксперт).
  11. ЧЕКПОИНТ – это промежуточная проверка результатов работы Команды, отражающая динамику работы за определенный промежуток времени. Чекпоинты проводятся Менторами как правило очно или в формате видеоконференции.

# ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ХАКАТОНА

* 1. Целью Хакатона является:

развитие, поддержка, вовлечение студентов вузов, молодежи, инноваторов в решении проблем, определении зон роста и развития в сфере IT, промышленности и разработку решений для развития предприятий реального сектора экономики, развитие профессионального сообщества и компетенций в различных сферах экономики и социума.

* 1. Задачей является создание коммуникационной площадки для обмена опыта между участниками Хакатона, знакомства студентов вузов с предприятиями и организациями, содействия в их дальнейшем трудоустройстве и развитии, а также инициации запуска новых технологичных проектов.

# СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ ХАКАТОНА

* 1. Срок проведения Хакатона:

I этап: с 09:00 16 ноября 2022 г. до 14:00 17 ноября 2022 г.

Регистрация участников: с 09:00 до 10:00 16 ноября 2022 г.

Презентация кейсов и формирование Команд с 10:00 16 ноября 2022 г. до 11:30 16 ноября 2022 г

Работа Команд над Заданием: с 11:30 16 ноября 2022 г. до 11:00 17 ноября 2022 г

Презентация Командами Результатов: с 11:00 до 14:00 (по МСК) 17 ноября 2022 г.

Оценка Результатов: с 14:30 до 17:30 17 ноября 2022 г.

Подведение итогов и объявление Победителей I этапа Хакатона: с 18:00 до 19:00 17 ноября 2022 г.

II этап: Команды дорабатывают кейсы с учетом пожеланий заказчиков и менторов и представляют Результаты: с 11:00 до 14:00 15 декабря 2022 г.

# ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ И УЧАСТИЯ В ХАКАТОНЕ

* 1. Регистрация участников осуществляется в срок, установленный пунктом 4.1 настоящего Положения, путем подачи информации представителю организаторов Хакатона, в которой указываются следующие данные: ФИО, учебное заведение, специальность, Softskills.
  2. Регистрация Команд осуществляется в срок, установленный пунктом 4.1 настоящего Положения, путем представления заполненной регистрационной заявки (Приложение 1).
  3. Регистрационная заявка заполняется Представителем Команды.
  4. В регистрационной заявке необходимо указать следующие сведения: ФИО всех членов Команды; название Команды и Задание, над которым будет работать Команда (в соответствии с приложением).
  5. Задания для команд представляет ЗАО «Брестский научно-технологический парк», резиденты технопарка и другие представители предприятий и организаций.
  6. Команда может подать регистрационную заявку на участие в решении только одного Задания.
  7. Для работы над одним Заданием допускается не более 4-х Команд.
  8. Команда дает согласие на осуществление видео- и фотосъемки, видеозаписи в месте проведения Хакатона, включая сбор, систематизацию, хранение, использование, обезличивание фото и видео материалов, в том числе с участием Команды, а также осуществление любых иных действии с фото, видео материалами, в т.ч. демонстрацию их на открытых ресурсах, доступных неопределенному кругу лиц.
  9. Использование информации о Результатах: Организаторы Хакатона имеют право использовать материалы, содержащиеся в Результатах в рамках информационной кампании поддержки Хакатона, а также для оценки и представления его эффективности, в рамках публикации информационных брошюр, организации выставок и т.д., а также в прессе, полиграфических изданиях, телепередачах и выставочных мероприятиях без дополнительного согласования с участниками.

# ПОРЯДОК ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ

* 1. Оценка Результатов осуществляется членами Жюри.
  2. В состав Жюри входят представители от Организаторов Хакатона, представители БНТП
  3. Очное решение кейсов I этапа проводится на площадке БНТП в городе Бресте в течение 1 (одних) суток. Сдача решений по истечении 24 (двадцати четырех) часов работы над кейсами запрещается.
  4. В рамках Презентаций решений Команды публично представляют Жюри MVP и презентацию Проекта, продолжительностью до 10 (десяти) минут.
  5. Доработка лучших Проектов проходит до 15 декабря 2022 года.
  6. Презентация решений II этап для определения финалистов Хакатона проводится Командами в рамках Международного студенческого научного форума «Студенческая научная зима в Бресте» на базе БрГТУ.
  7. В выступлении должна быть продемонстрирована работа созданного решения (прототип), процессы, возможные области применения, перспективы внедрения, общие финансовые выгоды от использования.
  8. Жюри имеет право в течение 7-ми минут после выступления команды на I и II этапах задать уточняющие вопросы, тайминги отслеживаются Менторами команд.
  9. Оценка Результатов осуществляется по шкале от 1-го до 10-ти в соответствии с критериями, оглашение которых осуществляется в начале проведения Хакатона, критерии индивидуальны для каждого кейса.
  10. По окончанию презентации Результатов Командой членами Жюри заполняется оценочная форма;
  11. Оценочная форма является действительной, если проставлены баллы по всем критериям оценки, указаны члены Жюри, стоят подписи.
  12. После выступления всех Команд члены Жюри переносят сумму полученных баллов из оценочной формы в лист распределения мест.
  13. Победителями признаются Команды, получившие наибольшее количество баллов по результатам оценки Жюри в каждом Задании.
  14. Подведение итогов I этапа происходит путем объявления победителей в рамках Хакатона после их определения, не позднее 17 ноября 2022 года 19:00, II этапа не позднее 15декабря 2022 года 17:00.
  15. Победители получают призы в соответствии с решением Жюри по итогам оценки результатов.
  16. По решению Организаторов могут вводиться поощрительные номинации для Команд и участников.
  17. Организаторы вправе дополнять критерии оценки в связи со спецификой Задания, предварительно предупредив Команды перед работой над Заданием.

# ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ, РАЗРАБОТАННЫХ В РАМКАХ ХАКАТОНА

* 1. Участник гарантирует, что созданный им продукт не будет:
     1. Нарушать авторских прав и содержать объектов интеллектуальной собственности, принадлежащих третьим лицам, исключая членов Команды.
     2. Содержать вредоносные программы, вирусы, шпионские программы и другие аналогичные электронные программы, которые могут нанести вред информационной системе или нарушить нормы закона, защищающего конфиденциальность информации.
     3. Содержать иную информацию, нарушающую нормы Закона РБ.

# ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

* 1. Направление регистрационной заявки на участие в Хакатоне означает согласие с настоящим Положением, и то, что Команда дает свое согласие на обработку персональных данных в соответствии с требованиями закона Республики Беларусь О защите персональных данных №99-З от 07.05.2021.
  2. Во всем, что не урегулировано настоящим Положением, Организатор и Команды руководствуются действующим законодательством Республики Беларусь.
  3. Решения Организаторов Хакатона по всем вопросам, связанным с проведением Хакатона, а также с определением Победителей, являются окончательными и распространяются на все Команды Хакатона.
  4. Организаторы Хакатона вправе вносить изменения в настоящее Положение. В таком случае Организаторы размещают соответствующие сведения на Сайтах БНТП и БрГТУ, а также публикуют обновленную версию Положения. Изменения вступают в силу с момента их публикаций.

Приложение 1

# Регистрационная заявка

**на участие в Хакатоне «TECHNOPOLIS’22»**

Задание\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Наименование вуза:

Название команды:

Участники команды (ФИО):

1.

2.

3.

4.

5.

Представитель команды (ФИО):

Контактный номер Представителя команды: