

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Комсомольский-на-Амуре государственный университет»

Факультет компьютерных технологий

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по УР  
\_\_\_\_\_ Я.Ю. Григорьев

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
об организации и проведении хакатона  
«Везде Цифра 2»

Комсомольск-на-Амуре  
2024

## 1. Общие положения

1.1. Положение о хакатоне «Везде Цифра 2» разработано в соответствии со ст. 34 Федерального закона от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Уставом университета, и определяет цели, организацию и порядок проведения хакатона.

1.2. Цели проведения хакатона:

- стимулирование познавательного интереса обучающихся к разработке программного обеспечения;
- совершенствование навыков самостоятельной, коллективной работы и развитие профессионального мышления;
- развитие творческого подхода к решению задач профессиональной деятельности.

## 2. Участники хакатона

2.1. Требования к участникам мероприятия: участвовать в хакатоне «Везде Цифра 2» могут обучающиеся ВУЗов, СУЗов, 9-11 классов.

2.2. Для участия в хакатоне необходимо с **29.11.2024 00:00 по 08.12.2024 23:59 (UTC +10)** включительно, зарегистрировать команду на онлайн-платформе хакатона (<https://hakaton.knastu.ru/>).

## 3 Место и сроки проведения

3.1. Место проведения мероприятия: ФГБОУ ВО «КНАГУ», Факультет компьютерных технологий, корпус 5.

3.2. Хакатон проводится в 3 этапа:

Этап 1 - Отбор заявок на участие. Сбор информации об участниках и командах. Участники регистрируются на онлайн платформе хакатона (<https://hakaton.knastu.ru/>). **Сроки регистрации на хакатон с 29.11.2024 00:00 по 08.12.2024 23:59 (UTC +10).**

Этап 2 - Отборочный этап. С **09.12.2024** хакатон объявляется открытым. Зарегистрировавшимся участникам становится доступно техническое задание по задаче, и возможность публикации результатов работы на платформе хакатона. Результаты работы необходимо выложить до **17.12.2024 23:59 (UTC +10).**

Этап 3 – Финал хакатона. После экспертизы отбираются работы, которые проходят в финал хакатона (количество финалистов будет определяться оргкомитетом). Оргкомитетом назначается питч-сессия на **20.12.2024**, место проведения (аудитория), где команды/участники защищают свои решения. Участники, прошедшие в финал, будут оповещены уведомлением на онлайн площадке хакатона и по указанной капитаном контактной информации. По итогам баллов, набранных в отборочном этапе и на финальной питч-сессии, объявляются три призовых места по номинации «No-Code» и три призовых места по номинации «Pro-Code». Для команд, которые не смогут очно присутствовать

на питч-сессии, будет организована возможность защиты с использованием ВКС технологий.

#### **4 Условия и порядок проведения, формат задач**

4.1. Участники хакатона «Везде Цифра 2» выполняют практико-ориентированный проект с использованием современных информационных технологий, подготавливают презентацию для очной защиты проекта, формируют документацию проекта.

4.2. Практико-ориентированный проект должен быть направлен на решение актуальной задачи разработки программного обеспечения, обладать объективной или субъективной новизной предлагаемого решения, обладать потенциалом практического применения для определенной целевой аудитории.

4.3 Команда может состоять от 2 до 3 человек.

4.4. Хакатон проводится в три этапа. Первый этап – онлайн регистрация команд и выбор направления («No-Code» или «Pro-Code» п. 4.6), второй этап – разработка решений, написание документации проекта и составление презентации, третий этап – очная защита решения.

4.5. В финале хакатона на защиту своего решения командам отводится – до 6 минут, на вопросы от экспертной комиссии – до 5 минут.

4.6 Всероссийский хакатон «Везде Цифра 2» ориентирован на разработку чат-ботов в двух направлениях:

No-Code – это подход, при котором создание чат-бота не требует знания программирования. Вместо этого используются визуальные инструменты и готовые шаблоны, которые позволяют создавать ботов без написания кода. Этот подход подходит для тех, кто не имеет опыта в программировании, но хочет создать чат-бота для своего бизнеса или проекта.

Pro-Code – это подход, при котором создание чат-бота требует знания программирования. В этом случае используются языки программирования, такие как Python или JavaScript, для написания кода, который управляет поведением и функциональностью бота. Этот подход для тех, кто имеет опыт в программировании и хочет создать более сложные и настраиваемые боты.

Таким образом на хакатоне одна задача будет в направлении No-Code, вторая задача в направлении Pro-Code. Команде необходимо выбрать только одну задачу, в соответствии со своим уровнем технической подготовки.

4.7 Победители определяются следующим образом. В каждом направлении («No-Code» и «Pro-Code») определяются по три места: 1-ое место «Победитель», 2-ое место «Призер», 3-е место «Призер».

#### **5 Организаторы и жюри хакатона**

5.1. Для организации хакатона «Везде Цифра 2» создается оргкомитет в составе:

- Трещев Иван Андреевич, кандидат технических наук, доцент, декан ФКТ, председатель оргкомитета;

- Абарникова Елена Борисовна, кандидат технических наук, доцент кафедры «Проектирование, управление и разработка информационных систем», и.о.начальника ИТ-Управления, заместитель председателя оргкомитета;

- Шаповалов Евгений Эдуардович, ассистент кафедры «Проектирование, управление и разработка информационных систем», секретарь оргкомитета.

- Просолович Алексей Александрович, доцент, начальник центра «Центр имиджевых коммуникаций».

5.2. Оргкомитет решает все вопросы по организации и проведению мероприятия. Оргкомитет может корректировать сроки мероприятия и состав экспертного жюри, о чем должен своевременно предупреждать участников.

5.3. На период проведения хакатона создается экспертное жюри в следующем составе:

- Трещев Иван Андреевич, кандидат технических наук, доцент, декан ФКТ, председатель жюри;

- Абарникова Елена Борисовна, кандидат технических наук, доцент кафедры «Проектирование, управление и разработка информационных систем», и.о.начальника ИТ-Управления, заместитель председателя жюри;

- Петрова Анна Николаевна, кандидат технических наук, заведующая кафедрой «Проектирование, управление и разработка информационных систем», член жюри;

- Григорьева Анна Леонидовна, кандидат физико-математических наук, заведующая кафедрой «Прикладная математика», член жюри;

- Шаповалов Евгений Эдуардович, ассистент кафедры «Проектирование, управление и разработка информационных систем», член жюри.

Состав жюри может изменяться.

## 6. Подведение итогов конкурса профессионального мастерства

6.1. По итогам проведения хакатона «Везде Цифра 2» жюри определяет победителей.

6.2. Критерии оценки проекта представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Примерные критерии оценки проекта

| Критерии оценки работы                                   | Баллы      | По факту |
|--|------------|----------|
| 1 Качество и сложность технической реализации проекта    | От 1 до 10 |          |
| 2 Креативность и оригинальность подхода к решению задачи | От 1 до 10 |          |
| 3 Качество подготовки технической документации проекта   | От 1 до 10 |          |
| 4 Качество презентации и ответы на вопросы               | От 1 до 10 |          |
| <b>Итого</b>   | <b>40</b>  |          |

6.3 Для оценивания работ, членам жюри необходимо будет заполнить оценочный лист на каждого финалиста.

6.4 Итоговые результаты получаются путем суммирования итоговых оценок работы каждого члена жюри.

6.5 Победителями и призерами считаются студенты, набравшие наибольшее количество баллов.

6.6 Апелляции по результатам хакатона не принимаются.

6.7 Список победителей размещается на площадке хакатона и сайте КнАГУ

6.8 Победители и призеры хакатона награждаются дипломами.

6.9 Участникам, не прошедшим в финал, будут разосланы электронные сертификаты участников.

6.10 Финалистам будут разосланы электронные сертификаты, подтверждающие выход в финал.

Ассистент кафедры  
«Проектирование, управление  
и разработка информационных систем»



Е.Э. Шаповалов

СОГЛАСОВАНО  
Декан ФКТ



И. А. Трещев