



**БЕКІТЕМІН**

**ШҚО Білім басқармасының  
басшысы**

**Чернышёва И.А.**

**202\_\_ г.**

## **«ŞYĖYS ÖRKENI» ОБЛЫСТЫҚ ІТ-ХАКАТОНЫН ӨТКІЗУ ЕРЕЖЕСІ**

### **1. ТЕРМИНДЕР МЕН АНЫҚТАМАЛАР**

1.1 Қатысушы – Ережеде көрсетілген талаптарға жауап беретін, өз атынан жеке-дара немесе Команда құрамында әрекет ететін, Осы Ереженің шарттарына сәйкес Хакатонға қатысу үшін өтінім берген жеке тұлға. Шығыс Қазақстан облысының мектеп оқушылары мен техникалық және кәсіптік білім беру ұйымдарының және/немесе аймақтық ЖОО-ның сырттай және күндізгі оқу формасымен оқитын 14-21 жастағы студенттер Хакатон қатысушысы бола алады.

1.2 Команда – өз атынан әрекет ететін, саны бірден төртке дейінгі, тапсырма орындауға біріккен Қатысушылар тобы. Әр Қатысушы тек бір ғана Команда құрамына кіре алады. Бір командадағы Қатысушылар саны 4-тен (төрттен) аспауы керек.

1.3 Жеңімпаздар – қазылар алқасының осы ережеде көрсетілген критерийлер негізінде бағалауы нәтижесінде, номинациялардың бірінде үздік деп саналған командалар.

1.4 Қорытынды – Қазылар алқасының бағалау критерийіне сәйкес келетін ұялы қосымша немесе веб-сервис, не болмаса ұялы қосымша немесе веб-сервис прототипі. Оған функционал сипаттамасы, дизайны, тапсырмалар орындау барысында командалар жасаған және қазылар алқасының бағалауына мерзімінде көрсетілген шығыс коды қоса берілген. Бір команда бір ғана нәтиже ұсына алады.

1.5 Тапсырма – командалар уақытында орындауы тиіс тапсырмалар. Тапсырмалар жоба әзірлеуден (нәтижеден) тұрады.

1.6 Қазылар алқасы – жобаларды бағалайтын және Хакатон жеңімпаздарын анықтайтын тұлғалар тобы. Қазылар алқасының құрамына мемлекеттік органдардың өкілдері мен ІТ-компаниялардың өкілдері, сондай-ақ ІТ бағыттағы тәуелсіз сарапшылар (ІТ-технология бойынша ЖОО оқытушылары т.б.) кіреді.

1.7 Жетекші – Тапсырмаларды орындау барысында Командаларға кеңес беріп көмек көрсететін тұлғалар тобы.

1.8 Жоба (Нәтиже) – бағдарламалық өнім – өзінің немесе қоршаған ортаның параметрлерін өлшеуге, цифрлық бағдарлама шеңберінде бұл ақпаратты қолдануға және жіберуге мүмкіндік беретін, Ережеде көрсетілген Қазылар алқасының бағалау критерийіне сәйкес келетін, орнатылған технологиядан тұратын ұялы қосымша, веб-сервис, ұялы қосымша немесе

веб-сервис прототипі, физикалық объектілер. Сондай-ақ тапсырмалар орындау барысында командалар жасаған және Ережеде көрсетілген уақытта қазылар алқасына ұсынылған функционал сипаттамасы, дизайны, шығыс коды қоса беріледі. Бір Команда бір ғана Нәтиже ұсынуға құқылы.

1.9 Хакатонның ресми сайты-Интернет желісінде орналастырылған және Хакатонға және қатысуға өтінімнің бағытына тікелей қатысы бар өзекті ақпаратты жариялауға арналған ақпараттық ресурс.

1.10 Хакатонның ұйымдастыру комитеті – Хакатонды даярлау және өткізу үшін құрылған Ұйымдастырушы қызметкерлерден тұратын алқалы орган.

1.11 Жұмыс комиссиясы – конкурстық іріктеуді мемлекеттік орган өкілдері мен сарапшылардан тұратын жұмыс комиссиясы жүзеге асырады.

## 2. ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕЛЕР

2.1 Осы Ереже мектеп оқушылары мен Шығыс Қазақстан облысының мектеп оқушылары мен ЖОО-лары мен техникалық және кәсіптік білім беру ұйымдарының студенттері арасындағы облыстық «ŞYĖYS ÖRKENI» IT-хакатонын (бұдан әрі – Хакатон) ұйымдастыру мақсатын, міндетін, ұйымдастыру тәртібін және өткізілуін анықтайды.

2.2 Хакатон дегеніміз үздіксіз «бағдарламашылар марафоны». Бұл «миға шабуыл» форматында өткізілетін, таңдалған пән саласы және аталған іс-шараның тақырыбы бойынша жаңа идеялардың туындауына ықпал ететін сайыс іс-шарасы (конкурс). Оның барысында бағдарламалық жасақтама әзірлеудің әртүрлі саласының мамандары (бағдарламашылар, дизайнерлер, менеджерлер) нәтижесінде жұмыс істеп тұрған прототип немесе дайын қосымша шығару үшін, және оларды Хакатон алаңында жүзеге асыру үшін қандай да бір проблеманы шешу мақсатында бірлесіп жұмыс істейді.

2.3 Ұйымдастырушылар: Шығыс Қазақстан облысының білім басқармасы, Шығыс Қазақстан өңірлік білімдегі жаңа технологиялар орталығы (бұдан әрі – ұйымдастырушы).

2.4 Конкурсты Шығыс Қазақстан өңірлік білімдегі жаңа технологиялар орталығы дайындайды және өткізеді.

2.5 Осы Ереже Хакатон ұйымдастырушысы мен Қатысушысының құқығы мен міндетін анықтайды. Сонымен қатар, Хакатонның ресми сайтының жолдарын ттолтыру кезінде Қолданушының ақпаратты көрсету тәртібін, осыған байланысты шектеулерді Қатысушылар ұсынатын кепілдікті анықтайды.

2.6 Хакатон шарттарын жариялау тиісті ақпарат пен осы Ережені Хакатонның ресми сайтындағы «Өтінім беру» бөлімінде орналастыру арқылы жүзеге асырылады.

2.7 Ұйымдастырушы Хакатонды болдырмауға, аяқтауға, уақытша тоқтатуға немесе ұзартуға, сондай-ақ осы Ереженің кез келген шартын кез келген уақытта, кез келген себеппен өзгертуге құқылы, және бұл кезде ол Хакатон қатысушылары мен басқа тұлғалар алдында жауапты болмайды.

2.8 Хакатонға қатысты ұйымдастырушылық, ақпараттық және басқа шараларды өткізу үшін Ұйымдастырушы Хакатонның ұйымдастыру комитетін құрады.

2.9 Хакатон ҚР Азаматтық кодексінің «Сыйақыға жария уәде беру» 911- бабында қарастырылған ұғымдағы сыйақыға жария уәде беру болып табылмайды.

### **3. МАҚСАТТАРЫ МЕН МІНДЕТТЕРІ**

#### **3.1 Хакатон өткізу мақсаттары:**

- бағдарламалау мен ақпараттық технологияларға қызығушылық танытатын мектеп оқушылары мен колледждер мен ЖОО студенттері үшін алаң жасау;
- IT-технология саласында кәсіптік қоғамдастық пен біліктілікті дамыту;
- бағдарламалау және ақпараттық технологиялар саласы бойынша шығармашыл жастардың бастамаларын қолдау;
- қатысушыларға команда құрамында IT-сала бойынша бизнес-идеяларын жүзеге асыруға мүмкіндік беру;
- жастар арасында ақпараттық-коммуникациялық технологияны дәріптеу;
- IT саласында біліктілігі жоғары мамандарды қалыптастыру;
- ақпараттық технология саласында инновациялық шешімдерді белсенді енгізу арқылы азаматтардың өмір сүру сапасын жақсартты.

#### **3.2 Хакатонның негізгі міндеттері:**

- білімнің тиімділігін арттыру, өмір сүру жайлылығы және азаматтардың қауіпсіздігі үшін жалпыға қол жетімді инновациялық қосымшаларды және сервистерді жасау;
- қатысушыларға өз идеяларын прототип және Start-Up жобалар түрінде жүзеге асыруға мүмкіндік беру;
- бағдарламалық жасақтама жасау шеңберінде қатысушылардың өзара қарым-қатынас жасауына ықпал ету.

### **4. ХАКАТОНДЫ ӨТКІЗУ МЕРЗІМІ МЕН ТӘРТІБІ**

4.1. Қатысушылар мен Командалар 2024 жылғы 26 қаңтар сағат 18:00-ге дейін тіркеледі. Хакатон 2024 жылғы 14-15 ақпан аралығында өткізіледі.

4.2. Хакатон аяқталғаннан кейін 3 сағат ішінде жобаларды қорғау және бағалау, сондай-ақ «New Generation» облыстық IT фестивалінде қорытындылау өтеді.

### **5. ХАКАТОНҒА ҚАТЫСУҒА БЕРІЛГЕН ӨТІНІМДЕРДІ ЖИНАҚТАУ ЖӘНЕ БАҒАЛАУ ТӘРТІБІ**

5.1 Хакатонға қатысуға өтінімдері жинақтау Хакатонның ресми сайтында жүзеге асырылады. Тақырыпқа, Өтінімге, Қатысушыға және Командаға қойылған талаптар осы Ереженің 5-7 бөлімдерінде көрсетілген.

5.2 Өтінімді Команда атынан Команда өкілі Хакатонның ресми сайтында береді. Жалғыз Қатысушылар өтінімді өз атынан береді.

5.3 Қатысушы өтінімнің электрондық формасын толтыру арқылы Хакатон ұйымдастырушысының дербес мәліметтерін өңдеуге келісім береді.

5.4 Өтінімді Команда өкілі берген жағдайда, осы Команданың әр Қатысушысы дербес мәліметтерді өңдеуге келісімін берген болып есептеледі. Команда өкілі Команданың әр Қатысушысынан дербес мәліметтерді өңдеуге келісім алғанына кепіл береді. Келісім алынбаған жағдайда, Қатысушылардың немесе үшінші тұлғаның (соның ішінде мемлекеттік органдардың) барлық наразылықтарына Команда өкілі жауап береді.

5.5 Осы талаптарды орындамау техникалық ақаулардан Өтінімді тіркеуден бас тартудың және Қолданушыға Қатысушы мәртебесін бермеудің себебі болып табылады. Өтінімді тіркеуді (тіркеуден бас тартуды) растау Қолданушының Өтінімде көрсетілген электрондық поштасына жіберіледі.

5.6 Өтінімдерді алғашқы бағалауды Ұйымдастыру комитетінің мүшелері жүзеге асырады. Әр өтінімді Ұйымдастыру комитетінің кем дегенде екі мүшесі тәуелсіз бағалайды.

5.7 Ұйымдастыру комитетінің алғашқы бағалауының қорытындысы бойынша Хакатон қатысушыларының тізімі құрылады және ол Хакатонның ресми сайтында 4.1-тармақта көрсетілген мерзімде жарияланады.

5.8 Хакатон қатысушыларына Өтінімде көрсетілген электрондық поштасына қатысуды растау туралы хат келеді. Қатысуды растау үшін [contests.rgcnto@gmail.com](mailto:contests.rgcnto@gmail.com) электрондық поштасына осы Ереженің 4.1-тармағында көрсетілген мерзімге дейін жауап электрондық хат жолдау қажет. Растау жолданбаған жағдайда Өтінімді жіберуші қатысушылар тізімінен алынады.

5.9 Хакатон барысында қатысушылар берген және оған қатысуға қабылданған материалдар Ұйымдастырушының шешіміне қарай ақпараттық мақсатта ішінара жариялануы, көшірілуі немесе көрсетілуі мүмкін.

## **6. ХАКАТОНҒА ҚАТЫСУ ТӘРТІБІ**

6.1 Қатысушылар Хакатонның ресми сайтындағы электрондық тіркеу формасын толтыру арқылы осы Ереженің 4-тармағында көрсетілген мерзімге дейін тіркеледі.

6.2 Қатысушы электрондық тіркеу формасын толтыру кезінде келесі мәліметтерді жазуы керек: тегі, аты, әкесінің аты, Команданың аты (бар болған жағдайда), білім беру ұйымдары аты, ЖОО/колледж аты, электрондық пошта (e-mail), жасы (толық жасы), тұратын мекенжайы, жеке мәліметтерді өңдеуге келісім беру. Командалық өтінімдерге байланыс үшін ұялы телефон номерін міндетті түрде көрсету керек.

6.3 Қатысушы электрондық тіркеу формасын толтырған, тіркеуді раста батырмасын басқан және өзі көрсеткен электрондық поштаға шақыру алған жағдайда Хакатонға қатысу үшін тіркелген болып саналады.

6.4 Команданы тіркеу Қатысушыны тіркеумен бір уақытта, электрондық тіркеу формасын толтыру кезінде жүзеге асырылады.

6.5. Команда тек бір бағытты таңдай алады.

6.5.1. Жалпы білім беретін мектептердің оқушылары;

6.5.2. ТЖКБ /ЖОО студенттері.

6.6 Қатысушы бағдарламалық жасақтама Хакатонда жазылғанына және Хакатон шеңберінде әзірленген өнімдердің зияткерлік меншік құқығы Қатысушыға тиесілі екеніне, оларды қолдану және тарату Қазақстан Республикасының зияткерлік меншік және/немесе үшінші тұлға құқығын бұзбайтынына кепіл береді.

6.7 Хакатон аяқталған соң Ұйымдастырушылар қатысушылардың зияткерлік еңбегінің өнімдерін және оларға деген құқықты алуға; хакатон қатысушыларын жалдауға немесе еңбекпен қамтуға міндетті емес.

6.8 Ұйымдастырушы Қатысушыларға ескертпей, олардың келісімін алмай ақпараттық және жарнамалық мақсатта Нәтижелердің сипаттамасын кез келген түрде түзетуге және жариялауға құқылы.

6.9 Ұйымдастырушы Хакатон шартын өзгертуге құқылы. Шартты өзгерту туралы ақпарат Хакатонның ресми сайтында жарияланады.

## **7. ХАКАТОН ҚАТЫСУШЫЛАРЫ МЕН КОМАНДАЛАРЫНА ҚОЙЫЛАТЫН ТАЛАПТАР**

Ұйымдастырушылар өкілдерінің талаптарын орындай отырып, Хакатон қатысушылары үшін тәртіп пен қауіпсіздік шараларын қамтамасыз ету, өткізу орнында жалпы тәртіп пен серіктестік атмосферасын сақтау.

## **8. ТАПСЫРМАНЫ ОРЫНДАУДЫ БАҒАЛАУДЫҢ ШАРТТАРЫ МЕН КРИТЕРИЯЛАРЫ**

8.1 Хакатон қорытындысы Қатысушы Нәтижесін бағалау негізінде шығарылады.

8.2 Жұмыстардың нәтижесін Сарапшы қазылар алқасы бағалайды.

Бағалау екі кезеңде жүзеге асырылады: жартылай финалға іріктеу және қорытынды бағалау.

### **Жартылай финалда іріктеу критерийлері**

Жартылай финалға шығу үшін әр команда Хакатон ұйымдастырушыларына 3 файлды (мұрағатты) беруі керек:

- 1) әзірлеу сипаттамасы (бейне форматында);
- 2) презентация;
- 3) қолданба файлдары (бастапқы код) немесе қосымша сілтемесі.

| <b>№</b> | <b>Критерийлер</b>                        | <b>Критерийлердің сипаттамасы</b>   |
|----------|---|---|
| 1        | Жұмыс істейтін шешімнің болуы             | Әрбір команда әзірлеуді көрсететін ұзақтығы 30 секундтан аспайтын бейнефайл жібереді. Немесе мәселені шешу жолын сипаттайтын файл (аты, бағдарламаның скриншоттары және т.б.) |
| 2        | Әзірлеудің берілген тапсырмаға сәйкестігі | Презентацияда мәселені шешу жолы сипатталған  |

### Финалға өткен жобаларды бағалау критерийлері

Іріктеуден өткен командалар өз жобаларын қорғауға жіберіледі. Қорғау кезінде қатысушылар 7 минут ішінде өз шешімдерін көрсетуі керек.

Хакатон финалистерінің жобалары 5 критерий бойынша бағаланады. Барлық критерийлер бойынша бағалау 100 баллды құрайды.

| №              | Критерийлер                    | Сипаттамасы   | Максималды балл |
|----------------|--------------------------------|---|-----------------|
| 1              | Ойлану және жаңашылдық идеялар | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Тапсырманы шешу идеясы;</li> <li>• Таңдалған әдістің (әдістеменің) негізділігі;</li> <li>• Мәселені шешудің инновациялық тәсілі;</li> <li>• Қосымшаның мақсатын, тұтынушылар тобын және қолдану аясын анықтау.</li> </ul>  | 15              |
| 2              | Даму функционалдығы            | Қосымшаның функционалдық мүмкіндіктерін сипаттау және олардың қойылған міндеттерді шешуге сәйкестігі  | 20              |
| 3              | Іске асыру сапасы              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Даму кезінде жаңа технологияларды қолдану;</li> <li>• Пайдаланудың қарапайымдылығы және интуитивті басқару элементтері;</li> <li>• Дұрыс жұмыс істеу;</li> <li>• Код сапасы;</li> <li>• Сыни қателіктердің болмауы.</li> </ul>   | 30              |
| 4              | Аяқталу дәрежесі               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Шешімнің қолдануға дайын болу дәрежесі;</li> <li>• Масштабтау мүмкіндігі;</li> <li>• Пайдаланушыларға арналған нұсқаулықтың болуы</li> </ul>   | 20              |
| 5              | Жобаның тұсаукесері            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Бағдарламаның, әдістердің және алгоритмдердің жұмысын сипаттайтын презентация сапасы (презентацияның дизайны мен мазмұны);</li> <li>• Команданың сөйлеу сапасы (тапсырманы түсіну, тақырыпты ашудың толықтығы, мәселені шешу стратегиясын ұсыну, презентация логикасы)</li> <li>• Қазылар алқасы мүшелерінің сұрақтарына жауаптардың толықтығы мен дұрыстығы.</li> </ul> | 15              |
| <b>Барлығы</b> |                                |   | <b>100</b>      |

8.3 Қатысушылар Нәтижесін Қазылар алқасына бағалауға беру критерийлері: IT-хакатон өнімі аздап жұмысқа қабілетті болуы керек, онда интерфейстер мен дизайн элементтері болуы тиіс.

8.4 Қатысушылар Нәтижесін таныстыру Live Demo форматында болады: жүзеге асырылған жобаның жұмысқа қабілеттілігі мен негізгі функционалын үлкен экранға жалғанған проектор немесе басқа құралға қосылған команданың кез келген құралынан көрсетеді. Ұйымдастырушылардың шешіміне қарай қатысушылар презентацияның бірнеше слайдын қосымша көрсете алады.

## 9. ХАКАТОН ЖЕҢІМПАЗДАРЫН МАРАПАТТАУ

9.1 Хакатон қорытындыларын тіркеу әрбір бағыт бойынша хаттамаларда жүзеге асырылады.

9.2 Хакатон жеңімпаздарын марапаттау үшін қорытынды хаттамамен ресімделген сараптамалық кеңестің қорытындысы негіз болып табылады.

9.3 Хакатонның әр бағыты бойынша жеңімпаздар (1-орын) мен жүлдегерлер (2-ші және 3-ші орындар) нәтижелер бойынша анықталады. Хакатон жеңімпазды «Үздік қосымша немесе қызмет» номинациясында марапаттайды.

9.4 Хакатон жеңімпаздары мен жүлдегерлері марапатталады:

9.4.1 Дипломдар электронды түрде, тіркеу кезінде көрсетілген электрондық поштаға.

9.4.2 1-орынға 60 АЕК-тен, 2-орынға 50 АЕК-тен аспайтын, 3-орынға 40 АЕК-тен аспайтын және «Үздік қосымша немесе қызмет» номинациясы үшін 30 АЕК-тен аспайтын бағалы сыйлықтар.

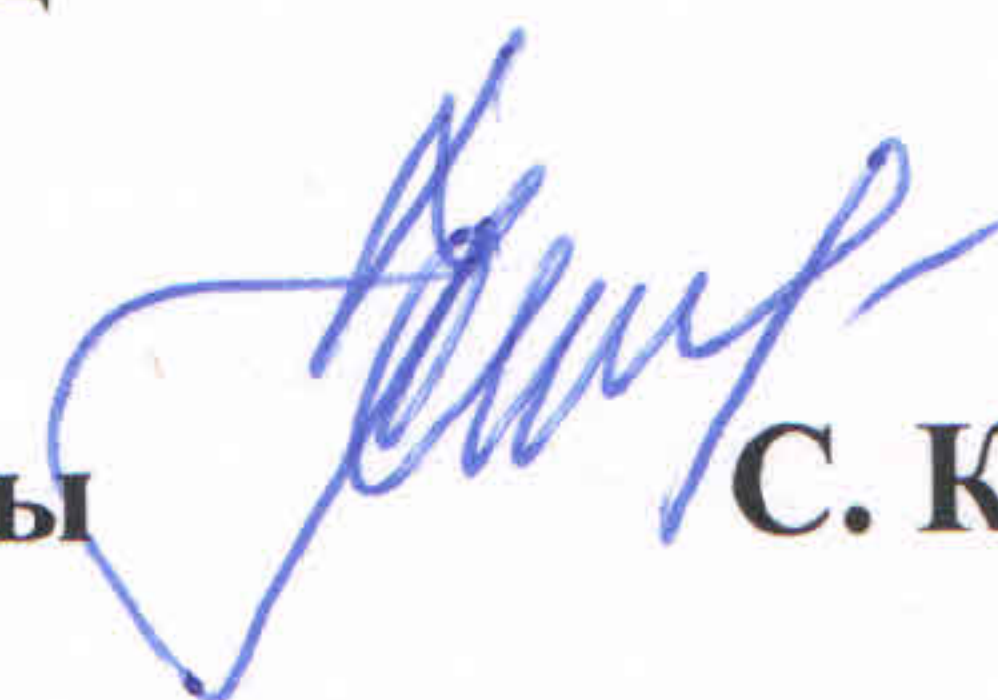
9.5 Барлық Хакатон қатысушылары тіркеу кезінде көрсетілген электрондық поштаға электрондық түрде қатысушы сертификатын алады.

9.6 Хакатон жеңімпаздары мен жүлдегерлерін дайындаған мұғалімдер мен тәлімгерлер тіркеу кезінде көрсетілген электрондық поштаға электронды түрде алғыс хаттар алады.

9.7 Хакатон серіктестерінің өз номинацияларын ұсынуына рұқсат етіледі, егер номинация инновациялық шешімдерді қолдануды көздесе (мысалы: Кеңейтілген/виртуалды шындық технологиясын қолдану).

9.8. Хакатонның ұйымдастырушысы аталған номинацияларды өзгерту құқығын сақтайды, бірақ 2024 жылғы 29 ақпаннан кешіктірмей.

**Шығыс Қазақстан облысы білім басқармасының  
«Өркен» Шығыс Қазақстан өңірлік білім беруді  
ақпараттандыру және дамыту  
ғылыми-әдістемелік орталығы» КММ директоры**



**С. Коваленко**



**УТВЕРЖДАЮ**

**Руководитель управления  
образования ВКО**

**Чернышёва И.А.**

**2023 г.**

**ПОЛОЖЕНИЕ  
о проведении областного IT-Хакатона  
«SYĞYS ÖRKENI»**

**1. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ**

1.1. Участник – физическое лицо, отвечающее указанным в Положении требованиям, действующее от своего имени единолично или в составе Команды, подавшее Заявку на участие в Хакатоне в соответствии с условиями настоящего Положения. Участником Хакатона могут являться школьники, студенты организации ТиПО Восточно-Казахстанской области и/или регионального ВУЗа очной и заочной формы обучения в возрасте от 14 лет до 21 года.

1.2. Команда – группа Участников, действующая от своего имени, количеством от одного до четырех человек, объединившихся для выполнения задания. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде должно составлять не более 4 (четырёх) человек.

1.3. Победители – команды, чьи результаты признаны лучшими в одной из номинаций в результате оценки жюри, на основании критериев, установленных настоящим положением.

1.4. Результат – мобильное приложение или веб-сервис, или прототип мобильного приложения или веб-сервиса, соответствующие критериям допуска к оценке жюри, включая описание функционала, дизайн, исходный код, созданный командой в результате выполнения задания и представленный к оценке жюри в срок. Одна команда вправе представить только один результат.

1.5. Задание – задание, необходимое к выполнению командами в срок. Задание заключается в создании проекта (результата).

1.6. Эксперты – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющая Победителей Хакатона. В состав экспертной комиссии входят представители государственных органов и из числа представителей IT-компаний, а также независимые эксперты в IT сфере (преподаватели вузов по IT-технологиям и др.).

1.7. Менторы – группа лиц, оказывающих консультационную помощь Командам в процессе выполнения Задания.

1.8. Проект (Результат) – программный продукт - мобильное приложение, веб-сервис, прототип мобильного приложения или веб-сервиса, физические объекты, содержащие встроенную технологию, которая позволяет измерять параметры собственного состояния или состояния окружающей среды, использовать и передавать эту информацию в рамках цифрового пространства, соответствующие критериям допуска к оценке экспертной комиссии,



определенным в Положении, включая описание функционала, дизайн, исходный код, созданный Командой в результате выполнения Задания и представленный к оценке экспертной комиссии в срок, установленный Положением. Одна Команда вправе представить только один Результат.

1.9. Официальный сайт Хакатона – информационный ресурс, размещенный в сети Интернет и предназначенный для публикации актуальной информации, имеющей прямое отношение к Хакатону и направлению заявки на участие.

1.10. Организационный комитет Хакатона (Оргкомитет) – коллегиальный орган, состоящий из сотрудников Организатора, создаваемый для подготовки и проведения Хакатона.

1.11. Рабочая комиссия – конкурсный отбор будет осуществляться рабочей комиссией в составе представителей государственных органов и экспертов.

## 2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

2.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения областного IT-Хакатона «ŞYĞYS ÖRKENI» среди школьников, студентов ВУЗов и организаций ТиПО Восточно-Казахстанской области (далее – Хакатон).

2.2. Хакатон представляет собой непрерывный «марафон программистов» – соревновательное мероприятие (конкурс), проводимое в формате «мозгового штурма», призванное стимулировать появление новых идей в выбранной предметной области и тематики данного мероприятия, во время которого специалисты из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры) сообща работают над решением какой-либо проблемы, чтобы получить в итоге работающий прототип или готовое приложение и доведения их до непосредственной реализации на площадке Хакатона.

2.3. Организаторы: управление образования Восточно-Казахстанской области, КГУ «Восточно-Казахстанский региональный научно-методический центр информатизации и развития образования «Örken» УО ВКО (далее – Организатор).

2.4. Непосредственную подготовку и проведение осуществляет Восточно-Казахстанский региональный научно-методический центр информатизации и развития образования «Örken» УО ВКО.

2.5. Настоящее Положение определяет права и обязанности Организатора и Участника Хакатона, включая порядок предоставления Пользователем информации при заполнении полей официального сайта Хакатона, связанные с этим ограничения и предоставляемые Участником гарантии.

2.6. Объявление условий Хакатона производится путём размещения соответствующей информации и настоящего Положения на официальном сайте Хакатона в разделе «Подать заявку».

2.7. Организатор оставляет за собой право по собственному усмотрению отменить, завершить, приостановить или продлить Хакатон, а также изменить любые условия настоящего Положения в любое время и по любой причине, не

нося при этом какой-либо ответственности перед Участниками Хакатона и иными лицами.

2.8. Для проведения организационных, информационных и иных процедур, связанных с Хакатоном, Организатор формирует Организационный комитет Хакатона.

2.9. Хакатон не является публичным обещанием вознаграждения в значении этого понятия, предусмотренном статьей 911 «Публичное обещание вознаграждения» Гражданского кодекса РК.

### **3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

3.1. Хакатон проводится в целях:

- создания площадки для школьников, студентов колледжей и вузов, которых интересует программирование и информационные технологии;
- развития профессионального сообщества и компетенций в области IT-технологий;
- поддержки инициатив творческой молодежи в области программирования и информационных технологий;
- предоставления возможности участникам реализовать бизнес-идеи в IT-сфере в командах;
- популяризации программирования среди обучающихся образовательных учреждений области;
- создания условий для мотивации участников Хакатона к творческой деятельности;
- формирования высококвалифицированных кадров в области IT;
- повышения качества жизни граждан за счет активного внедрения инновационных решений в области информационных технологий.

3.2. Основными задачами Хакатона являются:

- создание общедоступных инновационных приложений и сервисов для повышения эффективности образования, комфорта проживания и безопасности граждан;
- предоставление возможности участникам реализовать свои идеи в виде прототипов, Start-Up проектов;
- стимулирование участников к взаимодействию в рамках создания программного обеспечения.

### **4. СРОКИ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ХАКАТОНА**

4.1. Регистрация Участников и Команд осуществляется до 18:00 часов 26 января 2024 года. Хакатон проводится со 14 по 15 февраля 2024 года.

4.2. После завершения Хакатона, в течении 3-х часов будет проходить защита и оценка проектов, а также подведение итогов на областном IT фестивале «New Generation».

### **5. ПОРЯДОК СБОРА И ОЦЕНКИ ЗАЯВОК НА УЧАСТИЕ В ХАКАТОНЕ**

5.1. Сбор Заявок на участие в Хакатоне осуществляется на официальном сайте Хакатона. Требования к тематике, Заявкам, Участникам и Командам представлены в разделах 5-7 настоящего Положения.

5.2. От Команды Заявку на официальном сайте Хакатона подает Представитель Команды. Единоличные Участники подают заявку от своего имени.

5.3. Заполнив электронную форму Заявки, Участник дает свое согласие на обработку Организатором Хакатона персональных данных.

5.4. В случае подачи Заявки Представителем Команды, считается, что согласие на обработку персональных данных предоставлено каждым Участником данной Команды. Представитель Команды гарантирует, что получил вышеуказанное согласие на обработку персональных данных от каждого Участника Команды. В случае неполучения такого согласия, ответственность по всем возможным претензиям Участников или третьих лиц (в том числе государственных органов) несет Представитель Команды.

5.5. Несоблюдение этих требований является основанием для отказа в регистрации Заявки по техническим причинам и непредоставления статуса Участника Пользователю. Подтверждение о регистрации (отказ в регистрации) Заявки направляется Пользователю по адресу электронной почты, указанному в Заявке.

5.6. Первичная оценка Заявок осуществляется членами Оргкомитета. Каждую Заявку независимо оценивает не менее двух членов Оргкомитета.

5.7. По результатам первичной оценки Оргкомитет формирует список участников Хакатона и публикует их на официальном сайте Хакатона в срок, указанный в п.4.1.

5.8. Участникам Хакатона по адресу электронной почты, указанному в Заявке, будет направлено письмо с запросом подтверждения участия. Подтверждение участия необходимо предоставить ответным электронным письмом на адрес [contests.rgcnto@gmail.com](mailto:contests.rgcnto@gmail.com) в сроки, указанные в п.4.1. данного Положения. В случае непредоставления подтверждения отправитель Заявки исключается из списка участников.

5.9. Материалы, представленные Участниками в ходе Хакатона и принятые к участию в нём, могут быть частично опубликованы, скопированы или транслированы с информационными целями на усмотрение Организатора.

## **6. ПОРЯДОК УЧАСТИЯ В ХАКАТОНЕ**

6.1. Хакатон проводится в дистанционном формате. Регистрация Участников осуществляется в срок, указанный в п.4. Положения, путем заполнения электронной формы регистрации на официальном сайте Хакатона.

6.2. При заполнении электронной формы регистрации Участнику необходимо указать следующие сведения: фамилию, имя, отчество, название Команды (при наличии), наименование ВУЗа/колледжа, наименование организации образования, адрес электронной почты (e-mail), возраст (полных лет), место проживания, согласие на обработку персональных данных. Для командных заявок обязательно указать мобильный телефон для связи.

6.3. Участник считается зарегистрированным для участия в Хакатоне, если он заполнил поля электронной формы регистрации, согласился с условиями Положения, нажал кнопку подтверждения регистрации и получил приглашение на указанный им адрес электронной почты.

6.4. Регистрация Команды осуществляется одновременно с регистрацией Участника при заполнении электронной формы регистрации.

6.5. Команда может выбрать только одно направление.

6.5.1. Учащиеся общеобразовательных школ;

6.5.2. Студенты ТИПО/ВУЗов.

6.6. Участники гарантируют, что программное обеспечение было написано на Хакатоне и все права на разрабатываемые ими в рамках Хакатона продукты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно Участникам, их использование и распространение не нарушает законодательство Республики Казахстан об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

6.7. По окончании Хакатона Организаторы не обязаны приобретать продукты интеллектуального труда участников и права на них; нанимать или содействовать трудоустройству участников Хакатона.

6.8. Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом описаний Результатов в информационных и рекламных целях без уведомления Участников и без получения их согласия.

6.9. Организатор имеет право изменять условия Хакатона. Информация об изменении условий публикуется на Официальном сайте Хакатона.

## **7. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И КОМАНДАМ ХАКАТОНА**

Поддерживать общий порядок и партнерскую атмосферу на месте проведения, следование требованиям представителей Организаторов, обеспечивающих порядок и меры безопасности участников Хакатона.

## **8. УСЛОВИЯ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ**

8.1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки Результатов Участников.

8.2. Оценка Результатов работ осуществляется членами Экспертного жюри.

Оценивание проводится в два этапа: отбор в полуфинал и финальное оценивание.

### **Критерии отбора в полуфинале**

Для выхода в полуфинал каждая команда должна передать организаторам Хакатона 3 файла (архива):

- 1) описания разработки (желательно в формате видео);
- 2) презентация;
- 3) файлы приложения (исходный код) или ссылка на приложение.

| <b>№</b> | <b>Критерий</b>                             | <b>Описание критерия</b>   |
|----------|---|--|
| 1        | Наличие работоспособного решения            | Каждая команда сдает видеофайл, продолжительностью не более 30 сек с демонстрацией разработки. Или файл с описанием способа решения поставленной задачи (название, скриншоты работы программы и др.) |
| 2        | Соответствие разработки заявленному заданию | Презентация содержит описание способа решения поставленной задачи  |

## Критерии оценки проектов, прошедших в финал

Команды, прошедшие отбор, допускаются к защите своих проектов. Во время защиты участники должны за 7 минут продемонстрировать свое решение.

Проекты финалистов Хакатона оцениваются по 5 критериям. Сумма оценок по всем критериям составляет 100 баллов.

| №            | Критерий                             | Описание   | Максимальный балл |
|--------------|--------------------------------------|--|-------------------|
| 1.           | Продуманность и инновационность идеи | <ul style="list-style-type: none"><li>• Идея решения поставленной задачи;</li><li>• Обоснованность выбранного метода (методики);</li><li>• Инновационный подход к решению проблемы;</li><li>• Определение назначения приложения, группы потребителей и области применения.</li></ul>   | 15                |
| 2.           | Функциональность разработки          | Описание функциональных возможностей приложения и их соответствие решению поставленной задачи  | 20                |
| 3.           | Качество реализации                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Использование новых технологий при разработке;</li><li>• Легкость в использовании и интуитивно понятное управление;</li><li>• Корректность функционирования;</li><li>• Качество кода;</li><li>• Отсутствие критических багов.</li></ul>  | 30                |
| 4.           | Степень завершенности                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Степень готовности решения к применению;</li><li>• Возможность масштабирования;</li><li>• Наличие инструкции для пользователей</li></ul>   | 20                |
| 5.           | Презентация проекта                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Качество презентации с описанием работы программы, методов и алгоритмов (оформление и содержание презентации);</li><li>• Качество выступления команды (понимание задания, полнота раскрытия темы, изложение стратегии решения проблемы, логика изложения)</li><li>• Полнота и корректность ответов на вопросы членов жюри.</li></ul> | 15                |
| <b>ИТОГО</b> |                                      |  | <b>100</b>        |

8.3. Критерии допуска Результаты Участников к оценке Жюри: продукт IT-хакатона должен быть минимально работоспособен, включать в себя интерфейсы и элементы дизайна.

8.4. Презентация Результата Участников в финале предусмотрена в формате Live Demo: демонстрация работоспособности и основного функционала реализованного проекта на любом устройстве команды, транслирующему изображение в режиме онлайн. На усмотрение организаторов участники могут дополнительно показать несколько слайдов презентации.

## 9. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ХАКАТОНА

9.1. Фиксирование итогов Хакатона осуществляется в протоколах по каждому направлению.

9.2. Основанием для награждения победителей Хакатона служит заключение экспертного совета, оформленное итоговым протоколом.

9.3. В каждом направлении и уровне сложности Хакатона по итогам определяются победители (1 место) и призеры (2 и 3 места). На Хакатоне предусмотрено награждение Победителя в номинации «Лучшее приложение или сервис».

9.4. Победители и призеры Хакатона награждаются:

9.4.1. Дипломами в электронном виде, на электронную почту, указанную при регистрации.

9.4.2. Ценными призами на сумму за 1 место не более 60 МРП, за 2 место не более 50 МРП, за 3 место не более 40 МРП и за номинацию «Лучшее приложение или сервис» не более 30 МРП.

9.5. Все участники Хакатона получают сертификат участника в электронном виде на электронную почту, указанную при регистрации.

9.6. Педагоги и наставники, подготовившие победителей и призеров Хакатона, получают благодарственные письма в электронном виде на электронную почту, указанную при регистрации.

9.7. Допускается представление собственных номинаций партнерами Хакатона, при условии, что номинация подразумевает использование инновационных решений (например: применение технологии дополненной/виртуальной реальности).

9.8. За Организатором Хакатона остается право изменения указанных номинаций, но не позднее 29 февраля 2024 года.

**Директор  
КГУ «Восточно-Казахстанский  
региональный научно-методический  
центр информатизации и развития  
образования «Örken» УО ВКО**



**С.Коваленко**