

**Положение
о Региональном хакатоне по мобильной разработке
«Играойя»**

I. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения Регионального хакатона по мобильной разработке «Играойя» (далее именуется как Положение и Хакатон) в 2023 г.

1.2. Хакатон проводится в целях развития инженерно-технического творчества обучающихся, привлечения детей и подростков в сферу информационных технологий и программирования, в частности, создания мобильных приложений и сервисов.

1.3. Основные задачи Хакатона:

- выявить, поддержать и развить способности и таланты в рамках инженерно-технической деятельности у детей и молодежи;
- повысить интерес обучающихся к инженерно-техническому творчеству через применение современных компьютерных технологий;
- развить навыки осознанного и рационального использования компьютерных технологий для решения образовательных и бизнес задач;
- расширить спектр образовательных программ дополнительного образования детей в области компьютерных технологий;
- распространить опыт работы педагогов дополнительного образования по развитию творческих способностей и талантов обучающихся;
- расширить методы предпрофессиональной подготовки подрастающего поколения в области компьютерных технологий и программирования.

1.4. Организатором Хакатона является Центр цифрового образования детей «IT-Куб» г. Сатка – филиал Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом юношеского технического творчества» (далее именуется Организатор).

II. Организатор хакатона

2.1. Организатором Хакатона является Центр цифрового образования детей «IT-Куб» г. Сатка – филиал Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом юношеского технического творчества».

III. Организационный комитет и экспертная комиссия хакатона

3.1. Подготовку и проведение Хакатона осуществляет организационный комитет (далее именуется – оргкомитет).

3.2. Организатор определяет состав оргкомитета.

3.3. Оргкомитет осуществляет следующие функции:

- регистрирует участников Хакатона;
- формирует и организует работу экспертной комиссии (жюри) Хакатона;
- на основании решения экспертной комиссии утверждает список победителей и призёров Хакатона;
- проводит награждение победителей и призеров Хакатона;
- подводит итоги Хакатона.

3.4. Оргкомитет оставляет за собой право не допустить конкурсные работы к участию в Хакатоне в случае, если экспертная комиссия признает их не отвечающими требованиям настоящего положения.

IV. Участники хакатона

4.1. Участие в Хакатоне могут принимать обучающиеся образовательных организаций общего и дополнительного образования Челябинской области в возрасте от 13 до 17 лет.

4.2. В Хакатоне допускается только командное участие. Допустимый количественный состав Команды - от 2 до 4 человек.

4.3. Хакатон проводится на некоммерческой основе и не требует каких-либо взносов со стороны участников Хакатона.

V. Порядок и проведение хакатона

5.1. В Хакатоне принимают участие команды учащихся образовательных организаций Челябинской области, пребывающих в возрасте 13-17 лет (далее - Команды).

5.2. Хакатон проводится в заочной (дистанционной) форме.

Срок проведения Хакатона - с 15.03.2023 г. по 17.03.2023 г.

5.3. Хакатон проводится по двум возрастным категориям:

- первая категория — 13-15 лет;
- вторая категория — 16-17 лет.

5.4. В Хакатоне допускается только командное участие. Допустимый количественный состав Команды - от 2 до 4 человек.

5.5. Возрастная категория Команды определяется по возрасту самого старшего участника Команды.

5.6. Команда может заявить на Хакатон не более одной конкурсной работы (проекта).

5.7. Для регистрации Команды для участия в Хакатоне заполняется форма регистрации (ссылка на форму: <https://vk.cc/ckQg6G>). Регистрация Команд ограничена сроком - до 12:00 часов 15.03.2023 г.

5.8. При регистрации на Хакатон необходимо прикрепить в соответствующем поле регистрационной формы ссылку на репозиторий конкурсной работы (проекта). Примечание: запрещено использование “облачных” хранилищ («Я.Диск», «mail.ru - облако» и тд.). Представление конкурсных работ на Хакатон рассматривается как согласие их авторов на открытую публикацию (с обязательным указанием авторства), их демонстрацию в информационных, презентационных или иных целях.

5.9. Заполнив электронную форму регистрации, участник дает свое согласие на обработку организатором Хакатона персональных данных. В этих целях Команде на электронную почту: konkurs@it-cub-satka.ru необходимо выслать согласия на обработку персональных данных (форма согласия приведена в приложениях 1, 2 Положения). Согласие на обработку персональных данных предоставляется на каждого участника команды. В случае неполучения такого согласия, Оргкомитет имеет право не допустить Команду к участию в Хакатоне.

5.10. Команда считается зарегистрированной для участия в Хакатоне, если выполнены все требования Положения.

5.11. Команды гарантируют, что все права на разрабатываемые ими конкурсные работы (объекты интеллектуальной собственности) принадлежат исключительно участникам Команд, и их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или авторских прав третьих лиц.

5.12. Для создания конкурсных работ Командам разрешается использовать любой язык программирования, конструкторы мобильных приложений, конструкторы игр.

- 5.13. Команда обязан представить описательную часть к своей конкурсной работе, где раскрываются принципы создания и функционирования мобильной разработки.
- 5.14. Команда самостоятельно определяет свое участие в определенной номинации Хакатона.
- 5.15. Организатор имеет право изменять условия проведения Хакатона. Информация об изменении условий проведения Хакатона публикуется на официальном сайте Организатора: <https://it-cub-satka.ru/> в срок не позднее 7-и календарных дней до срока проведения Хакатона.
- 5.16. По окончании хакатона Организатор не обязан приобретать продукты интеллектуального труда участников Хакатона и права на них, нанимать или содействовать трудоустройству участников Хакатона.

VI. Порядок и критерии оценки результатов

- 6.1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки конкурсных работ, проводимой экспертной комиссией Хакатона.
- 6.2. Оценка конкурсных работ осуществляется по следующим критериям:
- соответствие теме номинации;
 - проработка кода;
 - законченность работы и удобство интерфейса;
 - дополнительные функции и новизна разработки.
- 6.3. Конкурсные работы в результате оценивания могут получить от 0 до 10 баллов по каждому критерию. Максимально возможное число баллов - 41.
- 6.4. За регистрацию в конкурсе участник получает 1 балл.
- 6.5. Экспертная комиссия Хакатона проводит оценку конкурсных работ по своему усмотрению, и Команды не имеют права оспаривать ее решение.

VII. Номинации Хакатона

7.1. Номинация «Paint»

Основная задача номинации: создать графическую утилиту для мобильного устройства (телефон, планшет), работающем под управлением ОС Android, которая в своем интерфейсе содержит обязательные функции:

- «Открыть» - запускает процедуру открытия графического объекта (картинки, фото);
- «Выбрать инструмент» - дает возможность выбрать инструмент для рисования («кисть», «заливка», «фигуры», «шрифт»);
- «Выбрать цвет» - открывает цветовую палитру при использовании инструментов для рисования;
- «Отменить» - отменяет в интерфейсе предыдущее выполненное действие или операцию;
- «Сохранить» - сохраняет выполненную графическую работу в виде файла на мобильном устройстве;
- в утилиту могут вводиться дополнительные функции.

7.2. Номинация «Соревновательная игра»

Основная задача номинации: создать игру, запускаемую на мобильном устройстве, работающем под управлением ОС Android, в интерфейсе которой предусмотрена возможность регистрации участников игры (например, по имени), учитываются их индивидуальные достижения, демонстрируется рекорд игры и/или рейтинг игроков.

7.3. Номинация «Игра «Крестики»

Основная задача номинации: создать игру, запускаемую на мобильном устройстве, работающем под управлением ОС Android, со следующими возможностями интерфейса:

- игровое поле выглядит как шахматная доска, в которой периодически инвертируются клетки (меняют цвета на оппонентные);

- по игровому полю с помощью «клика» (нажатия на экран) можно перемещать графический объект «кружок», внутри которого цвета также периодически меняются на оппонентные;
- перемещая кружок необходимо попасть в объект «крест», появляющийся в случайном месте игрового поля;
- при попадании в крест поле начинает быстро мелькать (инвертироваться), а игроку начисляются баллы;
- соблюдается условие игры: чем больше игроком получено баллов, тем мельче становятся клетки при продолжении игры;
- если в течение 20 секунд игрок не попадает в очередной крест, то поле быстро мелькает, и баллы не начисляются, впоследствии крест появляется в другом месте, и игра продолжается.

7.4. Номинация «Игра «Паучок»

Основная задача номинации: создать игру, запускаемую на мобильном устройстве, работающем под управлением ОС Android, со следующими характеристиками интерфейса:

- во время игры на поле размещен узор-паутина, образованный двумя радиальными или спиральными решетками,
- одна из решеток должна медленно вращаться по оси, находящейся в центре игрового поля;
- вторая решетка должна быть сдвинута относительно первой и может перемещаться с помощью «клика» (нажатия на графический объект «паучок», связанный с решеткой) в направлении, заданном игроком;
- узор меняется при смещении паучка, таким образом по сюжету игры паучок плетет паутину;
- по условиям игры на поле появляется новый графический объект - «муха», и игрок должен помочь паучку расставить паутину так, чтобы поймать муху;
- для поимки мухи необходимо, плавно двигая «курсор», совместить центры (оси) решеток, при этом должен измениться тон звука, сопровождающего игру: чем меньше расстояние между центрами, тем выше тон;
- финал игры: при поимке мухи паутина сворачивается, звучит сигнал победы.

VIII. Подведение итогов Хакатона

8.1. По итогам Хакатона в каждой номинации и в каждой возрастной группе определяются победители и призеры Хакатона.

8.2. Победители и призеры Хакатона награждаются электронными дипломами, а участники Хакатона, не занявшие призовые места, получают электронные сертификаты участников Хакатона.

8.3. Оргкомитет вправе по итогам конкурса учредить дополнительные номинации и специальные призы.

IX. Контактная информация

9.1. По всем вопросам организации и проведения Конкурса обращаться в ЦЦОД «IT-Куб» г. Сатка к педагогу-организатору Додину Михаилу Олеговичу (эл.почта konkurs@it-cub-satka.ru, тел. 8 (351) 615-95-75).

Согласие на обработку персональных данных
несовершеннолетнего участника (до 18 лет)

Я, _____
_____ фамилия, имя, отчество законного представителя
являясь законным представителем субъекта персональных данных

_____ фамилия, имя, отчество несовершеннолетнего
в соответствии со ст. 9 Федерального закона от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных»,
своей волей и в своем интересе настоящим: даю свое согласие ЦЦОД «ИТ-Куб» г. Сатка, расположенного по
адресу: г. Сатка, ул. солнечная, д. 32 (далее — Оператор), на обработку
персональных данных субъекта, (см. п.3) на следующих условиях:

- Согласие дается мною в целях оформления всех необходимых документов, требующихся в процессе организации регионального хакатона по мобильной разработке «Играойя» путем формирования статистических данных по проведению мероприятия, соблюдения федеральных законов и иных нормативно-правовых актов РФ. Изменение вышеуказанных целей использования моих персональных данных потребует дополнительного моего согласия.
- Настоящее согласие дается на осуществление следующих действий в отношении персональных данных несовершеннолетнего субъекта, которые необходимы для достижения вышеуказанных целей, совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования средств автоматизации: сбор, запись, систематизация, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), блокирование, обезличивание, удаление, уничтожение персональных данных субъекта, а также иные действия с учетом действующего законодательства РФ.
- Перечень персональных данных, передаваемых Оператору на обработку (при наличии): **фамилия, имя, отчество; название образовательной организации.**
- Оператор имеет право передавать персональные данные субъекта в Министерство образования и науки Челябинской области и в иные ведомства, учреждения для достижения указанных выше целей.
- Субъект персональных данных по письменному запросу имеет право на получение информации, касающейся обработки его персональных данных (в соответствии с п.7 ст.14 ФЗ -152 «О персональных данных»),
- Настоящее согласие дается до момента утраты правовых оснований обработки соответствующей информации или документов, содержащих вышеуказанную информацию в соответствии с законодательством РФ, после чего персональные данные уничтожаются или обезличиваются.
- Согласие может быть отозвано путем направление соответствующего письменного уведомления в адрес Оператора по почте заказным письмом, с уведомлением о вручении, либо вручено лично под расписку представителю Оператора, после чего Оператор обязуется в течение 30 (тридцати) дней уничтожить или обезличить персональные данные субъекта.

_____ / _____ /
Дата подпись фамилия, имя, отчество законного
представителя
несовершеннолетнего

Согласие на обработку персональных данных наставника/
совершеннолетнего участника

я, _____
_____ фамилия, имя, отчество
являясь субъектом персональных данных в соответствии со ст. 9 Федерального закона от 21.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных», своей волей и в своем интересе даю свое согласие государственному бюджетному учреждению дополнительного образования ЦЦОД «ИТ-Куб» г.Сатка, расположенного по адресу: г. Сатка, солнечная д. 32 (далее — Оператор), на обработку персональных данных субъекта, (см. п3) на следующих условиях:

- Согласие дается мною в целях оформления всех необходимых документов, требующихся в процессе организации регионального хакатона по мобильной разработке «Играойя» путем формирования статистических данных по проведению мероприятия, соблюдения федеральных законов и иных нормативно-правовых актов РФ. Изменение вышеуказанных целей использования моих персональных данных потребует дополнительного моего согласия.
- Настоящее согласие дается на осуществление следующих действий в отношении моих персональных данных, которые необходимы для достижения вышеуказанных целей, совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования средств автоматизации: сбор, запись, систематизация, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ) блокированию, обзичивание, удаление, уничтожение персональных данных субъекта, в также иные действия с учетом действующего законодательства РФ
- Перечень персональных данных, передаваемых Оператору на обработку (при наличии): фамилия, имя, отчество; название образовательной организации; контактный телефон (только для наставника); e-mail (только для наставника).
- Оператор имеет право передавать персональные данные субъекта в Министерство образования и науки Челябинской области и в иные ведомства, учреждения для достижения указанных выше целей.
- Субъект персональных данных по письменному запросу имеет право на получение информации, касающейся обработки его персональных данных (в соответствии с п. 1.7 ст.14 ФЗ -152 «О персональных данных»).
- Настоящее согласие дается до момента утраты правовых оснований обработки соответствующей информации или документов, содержащих вышеуказанную информацию в соответствии с законодательством РФ, после чего персональные данные уничтожаются или обезличиваются.
- Согласие может быть отозвано путем направление соответствующего письменного уведомления в адрес Оператора по почте заказным письмом, с уведомлением о вручении, либо вручено лично под расписку представителю Оператора, после чего Оператор обязуется в течение 30 (тридцати) дней уничтожить или обезличить персональные данные субъекта.

Дата

подпись

/_____/_____
фамилия, имя, отчество