

РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ХАКАТОНА

1. Общие сведения

1.1. Хакатон по программированию проводится с целью популяризации ИТ-технологий среди обучающихся общеобразовательных учреждений Санкт-Петербурга.

1.4. Хакатон представляет собой форум разработчиков, во время которого специалисты из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, менеджеры, аналитики и пр.) сообща работают над решением конкретной задачи.

1.5. Настоящий Регламент определяет порядок организации, проведения Хакатона и участия в нем. Участие команды подразумевает, что она ознакомлена с Регламентом и согласна с ним.

2. Порядок проведения

2.1. Хакатон проходит в очном формате на территории СПбПУ. В первый день командам-участникам Хакатона осуществляется выдача задания в формате кейса «Умное кафе», которое необходимо решить за отведенное время.

2.2. Во второй день командам-участникам необходимо подготовить и выступить с презентацией своих решений перед жюри.

3. Участники Хакатона

3.1. В Хакатоне принимают участие команды, сформированные из учащихся общеобразовательных учреждений с 8 по 11 класс, численностью от 3 до 4 человек. Максимальное число команд, принимающих участие, — 15.

3.2. Участники Хакатона могут представлять одно или несколько общеобразовательных учреждений.

3.3. Подача заявок на участие в данном направлении допускается от самих обучающихся по ссылке, указанной в группе https://vk.com/education_spbstu.

3.4. Важным аспектом для участников Хакатона является знание прикладных программ, позволяющих создать прототип продукта или его части.

4. Оценивание и подсчет баллов

4.1. Оценка представленных решений по кейсу «Умное кафе» производится Жюри по 5 критериям:

- Работа с данными (максимально 5 баллов): корректность объединения таблиц, точность расчетов, отсутствие потерь и ошибок.
- Качество отчета (максимально 5 баллов): понятность таблицы, логичная структура, читаемость итоговых данных.
- Визуализация и аналитика (максимально 5 баллов): наглядность графиков и качество выводов по сезонным закономерностям.
- Законченность решения (максимально 3 балла): проект запускается, дает полный результат и готов к использованию.
- Творческий подход (максимально 7 баллов): использование инструментов, которыми владеют участники, и нестандартные или расширенные элементы по сравнению с базовыми требованиями кейса.

4.2. Количество баллов считается суммарно по всем критериям, представленным в п. 4.1 настоящего Регламента.

4.3. Использование искусственного интеллекта (например, ChatGPT) допускается как вспомогательный инструмент. При этом команда должна понимать и уметь объяснить реализованное решение, а также обеспечить корректность и работоспособность итогового продукта.

5. Подведение итогов

5.1. Подведение итогов Хакатона проводится по результатам командных зачетов по сумме баллов всех членов Жюри.

5.2. После утверждения результатов Оргкомитет составляет окончательные списки призеров и победителей Хакатона. В течение 7 рабочих дней после церемонии награждения Оргкомитет публикует результаты всех команд-участниц в официальной группе Фестиваля.