

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»



И.А. Репин

« 1 » апреля 2024 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

**об организации и проведении Хакатона по моделированию
и прототипированию для обучающихся базовых площадок ГАНОУ СО
«Дворец молодёжи»**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок организации и проведения Хакатона по моделированию и прототипированию для обучающихся базовых площадок ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» (далее – Хакатон).

1.2. Организатором Хакатона является государственное автономное негосударственное образовательное учреждение Свердловской области «Дворец молодёжи» (далее – ГАНОУ СО «Дворец молодёжи») в лице Центра инновационного и гуманитарного образования.

1.3. Настоящее положение разработано в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», локальными нормативными актами ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», Планом мероприятий по выполнению государственной работы, предусмотренной государственным заданием на 2024 год государственному автономному (бюджетному) учреждению Свердловской области, подведомственному Министерству образования и молодежной политики Свердловской области.

1.4. Президентом Российской Федерации Владимиром Владимировичем Путиным 22 ноября 2023 года подписан Указ об объявлении 2024 года в России Годом семьи. В связи с этим тематика задания хакатона приурочена к семейным ценностям.

2. Цель и задачи Хакатона

2.1. Цель Хакатона: популяризация специальностей в области IT технологий среди обучающихся, выявление и развитие знаний и компетенций в области проектирования и моделирования прототипа компьютерной игры.

2.2. Задачи:

- формирование новых знаний, умений и компетенций у обучающихся в области разработки компьютерных игр и программирования;
- усовершенствование навыков командной работы и развитие чувства соперничества;
- отработка практических навыков представления идей и продуктов в форме кратких докладов и презентаций;
- привлечение внимания участников к семейным ценностям и укрепление уважения к ним.

3. Требования к участию

3.1. Участниками Хакатона могут быть дети в возрасте 8-17 лет, обучающиеся базовых площадок ГАНОУ СО «Дворец молодежи» Хакатон проводится в трех возрастных категориях:

- младшая категория: 8-10 лет (среда программирования – Scratch);
- средняя категория: 11-14 лет (среда программирования – Unity);
- старшая категория: 14-17 лет (среда программирования – Unity, Unreal Engine 4-5).

3.2. Количество команд участников Хакатона ограничено.

3.3. Хакатон предполагает командное или индивидуальное участие. Количество человек в команде 2-4. Каждая команда может представить на Хакатон не более одного проекта.

3.4. Хакатон проводится в онлайн формате, что не предполагает нахождения участников на площадке его проведения.

3.5. Дополнительная информация высылается организаторами на электронную почту участников после прохождения регистрации.

3.6. Участник считается зарегистрированным для участия в Хакатоне, если он заполнил электронную форму заявки, согласился с условиями настоящего Положения, предоставил согласие на обработку персональных данных.

3.7. Участникам запрещается повторная подача заявок на участие в Хакатоне.

4. Руководство проведения Хакатона

Для организации и проведения Хакатона создается Организационный комитет (далее – Оргкомитет) и экспертная комиссия.

4.1. Состав Оргкомитета формируется из числа специалистов центра инновационного и гуманитарного образования (приложение № 1).

4.2. Оргкомитет осуществляет общее руководство подготовкой и проведением Хакатона:

- определяет сроки, тему и направленности;
- определяет состав и условия работы экспертной комиссии;
- осуществляет прием заявок для участия в Хакатоне;
- устанавливает специальные номинации;
- формирует отчетные документы о проведении соревнований;
- размещает информационные материалы о проведении Хакатона на сайте

<https://dm-centre.ru/>.

4.3. Экспертная комиссия формируется из числа методистов, педагогов-организаторов, педагогов в области технического творчества, специалистов ГАНУ СО «Дворец молодежи» (приложение № 2).

4.4. Экспертная комиссия:

- осуществляет экспертную оценку результатов Хакатона;
- определяет победителя и призеров;
- принимает решение о дисквалификации команды;
- представляет в Оргкомитет итоговые протоколы работы экспертной коллегии.

Дисквалификация команды может быть, если:

- действия членов команды и/или наставника-педагога команды, нарушают данное Положение;
- обнаружены в работе участников, чужие игровые ресурсы, защищенные авторским правом.

5. Порядок проведения Хакатона

5.1. Формат проведения Хакатона – онлайн.

5.2. Регистрация участников Хакатона осуществляется в срок до **6 мая 2024 года до 14:00** путем заполнения заявки в электронной форме по ссылке: <https://forms.yandex.ru/cloud/65e6a57fd0468825dd39475c/>.

5.3. Программа проведения Хакатона указана в приложении № 3.

5.4. Факт участия в Хакатоне подразумевает, что его Участник ознакомлен с настоящими правилами и тем самым выражает свое полное согласие с настоящими правилами.

5.5. Участвуя в Хакатоне, участник подтверждает свое согласие на осуществление организаторами или третьими лицами по заданию организаторов фото и видеосъемки участников, а также на использование созданных фото- и видеозаписей с участником без получения дополнительного согласия на такое использование и без уплаты какого-либо вознаграждения за такое использование, в том числе в средствах массовой информации, на официальных сайтах ГАНУ СО «Дворец молодежи» и в социальных сетях.

5.6. Регистрируясь в Хакатоне, участники заполняют согласие на обработку персональных данных, фото и видеосъемку (приложение № 4) и прикрепляют его к своей заявке.

5.7. Выдача задания Хакатона будет проходить в онлайн формате **13 мая 2024 года**.

5.8. Защита работ будет проходить в онлайн форме **15 мая 2024 года**.

Защита выполненного задания состоит из презентации (**не более 3 минут**) и ответов на вопросы экспертной комиссии (**не более 3 минут**).

5.9. В срок **до 15 мая 2024 года до 12:00 часов** участники должны направить на почту организаторов derevyankin@irc66.ru ссылку на папку с выполненным заданием:

1) презентация в программе Microsoft Power Point, максимальное количество слайдов не более 10;

2) файл с прототипом компьютерной игры:

– младшая категория: проект игры с расширением файла .sb3 (у Scratch проектов, рабочая версия для запуска);

– средняя-старшая категория: проект игры с скомпилированной игрой (для Windows 10-11) в игровом движке Unity, Unreal Engine 4-5.

5.10. Организатор оставляет за собой право вносить изменения в Положение.

6. Подведение итогов и награждение участников

6.1. Оценивание результатов работ осуществляется экспертной комиссией, на основе разработанных критериев для каждой возрастной категории (приложение № 5). Победителем будет объявлена команда, набравшая максимальное количество баллов.

6.2. При равенстве баллов по критериям для выявления победителя станет количество баллов от экспертной комиссии. Решение экспертной комиссии является окончательным и не подлежит оспариванию.

6.3. По итогам работы экспертной комиссии будет объявлена команда-победитель и призеры Хакатона по возрастным категориям. Победители и призеры награждаются дипломами и ценными призами. Участникам Хакатона будут направлены сертификаты на электронную почту.

7. Финансирование

Финансирование Хакатона осуществляется за счет средств областного бюджета Свердловской области. Допускается привлечение иных источников финансирования, не противоречащих действующему законодательству.

8. Контакты для связи

8.1. Оповещения о непредусмотренных изменениях и прочих ситуациях будут рассылаться на электронные адреса участников, указанные при регистрации.

8.2. Все актуальные новости публикуются на сайте ЦИиГО ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» <https://tochkarosta.dm-centre.ru/>

8.3. Контактное лицо: Деревянкин Владислав Владимирович, инженер
Центра инновационного и гуманитарного образования, адрес электронной почты
derevyankin@irc66.ru

СОСТАВ
организационного комитета Хакатона по моделированию
и прототипированию для обучающихся базовых площадок ГАНОУ СО «Дво-
рец молодежи»

1. Симонян Гульчара Салимовна – заместитель начальника центра цифрового и гуманитарного образования.
2. Кашкарова Эльмира Фанауевна – инженер центра цифрового и гуманитарного образования.
3. Головина Анастасия Александровна – педагог-организатор центра цифрового и гуманитарного образования.
4. Макурина Алина Алексеевна – методист центра цифрового и гуманитарного образования.
5. Деревянкин Владислав Владимирович – инженер центра цифрового и гуманитарного образования.
6. Нечаев Максим Олегович – инженер центра цифрового и гуманитарного образования.

**Состав экспертной комиссии Хакатона
по моделированию и прототипированию для обучающихся базовых площа-
док ГАНОУ СО «Дворец молодежи»**

1. Деревянкин Владислав Владимирович – инженер центра цифрового и гуманитарного образования.
2. Нечаев Максим Олегович – инженер центра цифрового и гуманитарного образования.
3. Демин Михаил Дмитриевич – педагог дополнительного образования детского технопарка «Кванториум г. Верхняя Пышма» ГАНОУ СО «Дворец молодежи».

Приложение № 3
к Положению об организации и проведении Хакатона
по моделированию и прототипированию для обучающихся базовых площадок
ГАНОУ СО «Дворец молодежи»

ПРОГРАММА
проведения Хакатона по моделированию и прототипированию
для обучающихся базовых площадок ГАНОУ СО «Дворец молодежи»

13 мая 2024 года (1 день)	
10:00-10:30	Открытие Хакатона на платформе ВКС. Выдача задания, инструктаж по выполнению, консультация участников.
10:30-17:00	Выполнение задания командами. Консультация по выполнению задания.
14 мая 2024 года (2 день)	
09.00-17.00	Выполнение заданий командами.
15 мая 2024 года (3 день)	
09:00-12:00	Выполнение заданий командами. Отправка ссылки на папку с выполненным заданием на электронную почту организаторам.
14:00-16:00	Защита в онлайн формате
16:00-16:30	Подведение итогов

**Согласие на обработку персональных данных, фото и видеосъёмку
(для несовершеннолетних)**

Я, _____

(фамилия, имя, отчество, адрес, паспорт, серия, номер, кем и когда выдан, статус законного представителя несовершеннолетнего – мать, отец, опекун, попечитель или уполномоченный представитель органа опеки и попечительства или учреждение социальной защиты, в котором находится нуждающийся в опеке или попечительстве несовершеннолетний, либо лица, действующего на основании доверенности, выданной законным представителем)

далее – (Законный представитель) даю своё согласие государственному автономному не-
типovому образовательному учреждению Свердловской области «Дворец молодежи»
(г. Екатеринбург, пр. Ленина, д. 1) (далее – Оператор) на обработку своих персональных данных
и персональных данных несовершеннолетнего, а также фото и видеосъёмку несовершеннолет-
него:

(фамилия, имя, отчество, адрес несовершеннолетнего, свидетельство о рождении или паспорт: серия, номер, кем и когда выдан)

(далее – Несовершеннолетний) на следующих условиях.

1. Законный представитель даёт согласие на обработку как с использованием средств автоматизации, так и без использования таких средств своих персональных данных и персональных данных Несовершеннолетнего, то есть совершение, в том числе, следующих действий: сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение.

2. Перечень персональных данных Законного представителя, передаваемых Оператору на обработку:

- фамилия, имя, отчество;
- номер телефона;
- адрес;
- сведения об основном документе, удостоверяющем личность;
- адрес электронной почты.

3. Перечень персональных данных Несовершеннолетнего, передаваемых Оператору на обработку:

- фамилия, имя, отчество;
- год, месяц, дата рождения;
- адрес;
- сведения об основном документе, удостоверяющем личность, или свидетельстве о рождении;

- образовательное учреждение и класс;
- номер телефона;
- адрес электронной почты.

4. Согласие даётся с целью участия субъекта персональных данных Хакатона по моделированию и прототипированию для обучающихся базовых площадок ГАНОУ СО «Дворец молодежи».

5. Законный представитель даёт согласие на передачу персональных данных несовершеннолетнего третьим лицам и получение персональных данных несовершеннолетнего от третьих лиц: Министерства образования и молодежной политики Свердловской области, Министерства просвещения Российской Федерации, а также других учреждений и организаций, принимающих участие в проведении конкурсных мероприятий, для достижения вышеуказанных целей.

6. В целях информационного обеспечения Законный представитель согласен на включение в общедоступные источники персональных данных следующих персональных данных несовершеннолетнего:

- фамилия, имя, отчество;
- год, месяц, дата рождения;
- образовательное учреждение и класс;
- номер телефона;
- адрес электронной почты.

7. Законный представитель даёт своё согласие на фото и видеосъёмку несовершеннолетнего в одетом виде, а также использование фото и видеоматериалов несовершеннолетнего исключительно в целях:

- размещения на сайте ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»;
- размещения на стендах ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»;
- размещения в рекламных роликах ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»,

распространяемых для всеобщего сведения по телевидению (в том числе путём ретрансляции), любыми способами (в эфир через спутник, по кабелю, проводу, оптическому волокну или посредством аналогичных средств), а также с использованием информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» целиком либо отдельными фрагментами звукового и визуального ряда рекламного видеоролика.

Я информирован(а), что ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» гарантирует обработку фото и видеоматериалов несовершеннолетнего в соответствии с интересами ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» и с действующим законодательством Российской Федерации.

8. Персональные данные подлежат хранению в течение сроков, установленных законодательством Российской Федерации.

9. Законный представитель может отозвать настоящее согласие путём направления письменного заявления Оператору. В этом случае Оператор прекращает обработку персональных данных, фото и видеоматериалов, а персональные данные, фото и видеоматериалы подлежат уничтожению, если отсутствуют иные правовые основания для обработки, установленные законодательством Российской Федерации.

10. Законный представитель подтверждает, что давая согласие, действует по собственной воле и в интересах несовершеннолетнего.

« ___ » _____ 202__ г.

_____/_____
(подпись) (инициалы, фамилия)

Критерии оценивания заданий Хакатона для обучающихся базовых площадок ГАНОУ СО «Дворец молодежи»

№	Критерии оценивания	Баллы
1	Оформление игры соответствует тематике Хакатона	5
2	Главное меню	5
	- наличие кнопки «Играть» (для перехода в игровой процесс); 0 – нет кнопки с подписью «Играть». При нажатии не запускает игровой процесс; 1 – есть кнопка с подписью «Играть». При нажатии запускает игровой процесс.	0-1
	- наличие кнопки «Инструкция» (для перехода в соответствующий дополнительный экран меню): 0 – нет кнопки с подписью «Инструкция». При нажатии не переходит в дополнительный экран «Инструкция». 1 – есть кнопка с подписью «Инструкция». При нажатии переходит в дополнительный экран «Инструкция».	0-1
	- наличие кнопки в главном меню «Выход» (отвечает за функцию полного выхода из игры): 0 – нет кнопки с подписью «Выход». При нажатии не завершает работу игры и не выходит из неё. 1 – есть кнопка с подписью «Выход». При нажатии завершает работу игры и выходит из неё.	0-1
	- наличие кнопки «Настройки» (для перехода в соответствующий дополнительный экран меню): 0 – нет кнопки с подписью «Настройки». При нажатии не переходит в дополнительный экран «Настройки». 1 – есть кнопка с подписью «Настройки». При нажатии переходит в дополнительный экран «Настройки».	0-1
	- наличие в главном меню Название игры (0-1 балл): 0 – нет видимой надписи с названием игры; 1 – есть видимая надпись с названием игры.	0-1
3	Дополнительный экран «Настройки»	10
	Наличие настраиваемой функции «Звук» (в виде ползунка)	4
	Наличие настраиваемой функции «Режим работы игры» (Оконный / Полноэкранный формат)	4
	Наличие кнопки в главном меню «Выход», (отвечает за функцию перехода обратно в главное меню. (0-1 балл): 0 – нет кнопки с подписью «Выход». При нажатии не переходит в главное меню; 2 – есть кнопка с подписью «Выход». При нажатии переходит в главное меню.	2

Дополнительный экран «Инструкции»	5
Наличие достоверной инструкции по управлению в игре	4
Наличие кнопки в дополнительном экране кнопки «Выйти» (отвечает за функцию перехода обратно в главное меню).	1
Игровой процесс игры	40
Наличие управляемого главного персонажа с возможностью проводить взаимодействие с другими объектами игры и собирать предметы.	10
Наличие логического текстового блока. (отображение текста, если было сработано условие, приводящий в действие текстовый блок)	5
Наличие видимого подсчёта поднятым главным персонажем предметов.	5
Наличие фоновой музыки	5
Наличие перехода с одной локации на другую.	5
Выполнение задания.	10
Иные возможности игры	10
Создание проходимых препятствий	2
Возможность перейти из игрового процесса в главное меню и затем вернуться в игру.	2
Краткое обучение в начале игрового процесса	1
Разработка иных механик в игровом процессе. За каждую иную механику, команда получает 1 балл, но не более 5 баллов.	0-5
Онлайн защита работы	25
Презентация готового задания 0 – не владение материалом работы, не связность речи, не озвучил основные моменты работы, присутствует ошибки в терминологии и стиле изложения. 3 – владение материалом работы, озвучил основные моменты работы, но присутствуют мелкие различные ошибки при изложении доклада. 5 – владение материалом работы, связность речи, озвучил основные моменты работы, нет ошибок при изложении доклада.	5
Защита работы	7
Корректные ответы на вопросы от жюри: 0 – не ответил корректно не на один вопрос от жюри. Не может защитить свою точку зрения. 3 –корректно ответил только на половину вопросов от жюри. 5 – корректно ответил на все вопросы от жюри.	5
Уложился во времени защиты.	5
Дополнительные баллы от эксперта (дополнительный балл от эксперта может быть выдан одному участнику)	3
Итого:	100