



Автономное учреждение
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
«РЕГИОНАЛЬНЫЙ МОЛОДЕЖНЫЙ ЦЕНТР»
(АУ «Региональный молодежный центр»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор АУ «Региональный
молодежный центр»

А.Э. Шишкина

«_____» 2023 г.



ПОЛОЖЕНИЕ

об организации и проведении регионального хакатона в области визуального программирования на платформе «Kodu Game Lab», посвященного Международному дню полета человека в космос

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок организации и проведения регионального хакатона в области визуального программирования на платформе «Kodu Game Lab», посвященного Международному дню полета человека в космос (далее – хакатон).

1.2. Организатором хакатона является автономное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Региональный молодежный центр» (далее – АУ «Региональный молодежный центр») в лице отдела развития Детского технопарка «Кванториум» города Ханты-Мансийска.

1.3. Хакатон предполагает две формы участия:

- очная для обучающихся, проживающих на территории города Ханты-Мансийска. Место проведения: Детский технопарк «Кванториум», ул. Промышленная, 19, г. Ханты-Мансийск;

- дистанционная для обучающихся, проживающих на территории Ханты-Мансийского автономного округа – Югры.

1.4. Настоящее Положение разработано в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», локальными нормативными актами АУ «Региональный молодежный центр», Планом проведения профильных / непрофильных мероприятий отдела развития Детского технопарка «Кванториум», г. Ханты-Мансийск, на 2023 год.

2. Цели и задачи хакатона

2.1. Целью хакатона является повышение интереса подрастающего поколения к техническому творчеству, выявление талантливых обучающихся образовательных учреждений Ханты-Мансийского автономного округа – Югры.

2.2. Основные задачи:

- создание условий для развития обучающихся в сфере инженерного творчества и повышения мастерства в области визуального программирования;

- получение новых и закрепление имеющихся знаний и умений в области визуального программирования на платформе «Kodu Game Lab»;

- развитие личностных и межпредметных компетенций через проектную деятельность в области технического творчества;

- развитие метапредметных компетенций, а именно умение грамотно планировать и осуществлять работу над поставленной задачей, искать и анализировать информацию по теме хакатона, выстраивать взаимодействие с командой и другими участниками хакатона, развитие креативного и критического мышления;

- развитие сообщества детей и наставников, объединенных общими интересами.

3. Требования к участию в хакатоне

3.1. Участниками хакатона могут быть обучающиеся 7-12 лет, которые обучаются в региональных детских технопарках «Кванториум», центрах цифрового образования «IT-Куб», центрах «Точка роста», инженерных классах и другие обучающиеся.

3.2. Участие в хакатоне командное. Количество участников в команде – 2 человека. В команду могут объединяться разновозрастные участники (7-12 лет).

3.3. Количество команд-участников хакатона ограничено:

- 12 команд, принимающих участие очно на базе Детского технопарка «Кванториум» города Ханты-Мансийск;

- 12 команд, принимающих участие в хакатоне дистанционно.

3.4. Все команды-участники хакатона будут разделены на два трека:

Трек 1: Анимационный интерактивный музей «Космокоду», посвященный истории космонавтики.

Команде необходимо создать два взаимосвязанных «Мира», играющих роль залов музея, на платформе «Kodu Game Lab», где будет представлено:

- описание мира и правил управления персонажами, миром;

- управляемый персонаж – гость музея «Космокоду»;

- боты – экскурсоводы;

- выставочные экспонаты с небольшой историей, посвященной космонавтике;

- два зала («Мира») должны быть посвящены разным направлениям (например, 1 зал «Великие космонавты», 2 зал «Развитие космических технологий» и другое).

Критерии оценки:

- работоспособность кода (0 – 2 балла);

- соответствие итогового творческого проекта заявленным требованиям (0 – 2 балла);

- креативность идеи (0 – 2 балла);

- соответствие визуализации оформление миров заданию трека (0 – 2 балла);

- достоверность информации, доносимой ботом – экскурсоводом, и ее соответствие теме хакатона (0 – 2 балла);

- разнообразие экспонатов в музеи «Космокоду» (0 – 2 балла).

Трек 2: Познавательная игра-бродилка «Играй и познавай космос».

Команде необходимо создать два взаимосвязанных «Мира», играющих роль этапов игры, на платформе «Kodu Game Lab», где будет представлено:

- описание мира, сути игры и правил управления персонажами, миром;

- управляемый персонаж – игрок;

- боты, которые могут как мешать в достижении поставленной игровой задачи, так и помогать;

- задания, при выполнении которых игрок знакомится с интересными фактами из истории космонавтики, космического пространства;

- два «Мира» должны логически дополнять друг друга и представлять собой два уровня сложности (1 «Мир» легкий уровень, 2 «Мир» сложный уровень);

- логическое завершение игры.

Критерии оценки:

- работоспособность кода (0 – 2 балла);

- соответствие итогового творческого проекта заявленным требованиям (0 – 2 балла);

- креативность идеи (0 – 2 балла);

- соответствие визуализации оформление миров заданию трека (0 – 2 балла);

- достоверность информации, используемой в игре, и ее соответствие теме хакатона (0 – 2 балла);

- наличие взаимодействия между персонажами игры (0 – 2 балла).

3.5. Дополнительная информация высылается организатором в чат хакатона на платформе Telegram.

4. Порядок проведения хакатона

4.1. Регистрация участников осуществляется в срок до 05.04.2023 года путем заполнения заявки в электронной форме (далее – заявка) <https://forms.yandex.ru/cloud/641023a0c769f139b25f8d06/>.

4.2. Дата проведения хакатона 08 апреля 2023 года.

4.3. Регистрируясь для участия в хакатоне, участники и наставники дают согласие организатору на обработку персональных данных.

4.4. При заполнении заявки на участие, наставник команды оставляет свой контактный номер, для дальнейшего присоединения к информационному чату хакатона на платформе Telegram.

4.5. Для организации и проведения хакатона создается Оргкомитет из специалистов детского технопарка «Кванториум», состав которого указан в Приложении 1 к настоящему Положению.

4.6. В результате хакатона экспертное жюри выберет лучшие работы в каждом треке среди команд, участвующих в хакатоне в очном и дистанционном формате.

4.7. Участвуя в хакатоне, участники подтверждают свое согласие на осуществление организаторами и/или третьими лицами по заданию организаторов фото- и видеосъемки участников, а также на использование созданных фото- и видеозаписей с участниками без получения дополнительного согласия на такое использование и без уплаты какого-либо вознаграждения, в том числе в средствах массовой информации, на официальном сайте и в социальных сетях АУ «Региональный молодежный центр», Детский технопарк «Кванториум» Югры.

4.8. План проведения хакатона указан в Приложении 2 к настоящему Положению.

4.9. Факт участия в хакатоне подразумевает, что его участники ознакомились с настоящими правилами и тем самым выражают свое полное согласие с настоящими правилами.

4.10. Организатор оставляет за собой право вносить изменения в настоящее Положение.

5. Определение победителей хакатона

5.1. Для оценки работ команд-участников хакатона Организатор выбирает экспертов из числа специалистов образовательных и иных учреждений, партнеров.

5.2. Выполненные задания проверяются экспертами независимо друг от друга. Результаты в бальном виде суммируются и выводится средняя оценка каждой команды.

5.3. Подведение итогов хакатона осуществляется по сумме баллов в рейтинговой системе.

5.4. Итоги хакатона подводятся:

- в день проведения хакатона по результатам презентации работ команд-участников, участвующих в хакатоне в очной форме;

- в течение недели, но не позднее 14.04.2023 года, для команд-участников, принимающих участие в хакатоне в дистанционной форме.

5.5. Экспертное жюри имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.

5.6. Команды-участники хакатона, представившие лучшие работы будут награждены дипломами и ценными призами, остальные команды получают сертификаты, подтверждающие участие в хакатоне.

5.7. По окончании хакатона все результаты будут размещены в официальной группе Детского технопарка «Кванториум» в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/kvant86> .

6. Финансовые условия

6.1. Финансирование хакатона осуществляется за счет средств Организатора.

6.2. Допускается привлечение иных источников финансирования, не противоречащих действующему законодательству.

7. Решение спорных вопросов

7.1. Участники хакатона имеют право опротестовать решение экспертного жюри по итогам мероприятия, подав апелляцию в Оргкомитет хакатона в течение суток с момента оглашения результатов.

7.2. Оргкомитет хакатона обязан рассмотреть апелляцию с привлечением необходимых для этого специалистов и документов.

7.3. Решение Оргкомитета хакатона доводится до сведения участников хакатона, подавших апелляцию, и экспертного жюри в течение 14 календарных дней.

8. Контакты для связи

8.1. Оповещения о непредусмотренных изменениях и прочих ситуациях будут доводиться до наставников / иных контактных лиц, указанных в заявке, посредством направления информации в чат хакатона на платформе Telegram.

8.2. Контактная информация о площадке проведения хакатона:

Отдел развития Детского технопарка «Кванториум», адрес: ул. Промышленная, 19, г. Ханты-Мансийск, телефон: +7 (3467) 370-026 / 370-024, e-mail: kvantoriumhm@mail.ru .

Приложение 1

к Положению об организации и проведении регионального хакатона
в области визуального программирования на платформе «Kodu Game Lab»,
посвященного Международному дню полета человека в космос

СОСТАВ
организационного комитета

№	ФИО сотрудника	Должность
1.	Ставский С.С.	Начальник отдела развития Детского технопарка «Кванториум», г. Ханты-Мансийск
2.	Долотова С.В.	Педагог-организатор отдела развития Детского технопарка «Кванториум», г. Ханты-Мансийск
3.	Усманов А.И.	Инженер отдела развития Детского технопарка «Кванториум», г. Ханты-Мансийск

Приложение 2

к Положению об организации и проведении регионального хакатона
в области визуального программирования на платформе «Kodu Game Lab»,
посвященного Международному дню полета человека в космос

ПЛАН
проведения регионального хакатона в области визуального
программирования на платформе «Kodu Game Lab»

Организационный этап 20.03 – 06.04.2023	
20.03– 05.04.2023	Прием заявок на участие в хакатоне в очной или дистанционной форме
06.04.2023	Добавление наставников / иных контактных лиц в информационный чат хакатона на платформе Telegram
Основной этап 08.04.2023	
Очное участие в хакатоне	
10:30 – 11:00	Прибытие команд-участников на площадку проведения хакатона, регистрация
11:00 – 11:15	Открытие хакатона, распределение команд по трекам, знакомство с кейсом
11:15 – 12:15	Работа команд над кейсом
12:15 – 12:45	Перерыв
12:45 – 13:45	Работа команд над кейсом
13:45 – 14:45	Оценка работ экспертами, интерактивная программа для команд-участников
14:45 – 15:00	Подведение итогов, награждение победителей и команд-участников хакатона
Дистанционное участие в хакатоне	
11:00 – 11:15 по местному времени	Отправка в информационный чат на платформе Telegram кейсов, правил оформления и отправки готовых работ на оценку экспертам
11:15 – 14:00 по местному времени	Работа команд над кейсом
14:00 – 15:00 по местному времени	Выгрузка и отправка готовых работ команд-участников на почту Организатора kvantoriumhm@mail.ru