|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| http://www.volnc.ru/uploads/activity_image/2018/01/6146.jpg | https://img12.lostpic.net/2018/06/01/030fc90ccf2344a8f4595c3187d11bc4.png | ***https://pbs.twimg.com/media/EgaQ60eXcAA-9zy.jpgОбразовательный Центр ПЕРСЕЙ*** | http://baik-info.ru/sites/default/files/untitled_2_0.jpg | ***D:\Downloads\эмблема1.jpg*** |
| Наука в Сибири |

**Положение о проведении Хакатона виртуальных решений «Web-tourism»**

Хакатонвиртуальных решений **W**eb-tourism посвящён 300-летию Российской академии наук, проводится для обучающихся 9-11 классов в рамках **V** Регионального Фестиваля «ПЛАНЕТА ИНТЕЛЛЕКТ» **при**   поддержке Министерства образования Иркутской области, ФГБОУ ВО «ИРНИТУ», **Сибирской Байкальской ассоциации туризма,** Образовательного центра «Персей**» на базе МАОУ «Ангарский лицей №1».**

1. **Общие сведения**
2. Настоящее Положение устанавливает порядок организации, проведения и подведения итогов Хакатона виртуальных решений **«W**eb-tourism» (далее – Хакатон).
3. Положение действует в течение всего срока проведения Хакатона и может быть изменено при необходимости.
4. **Цели и задачи Хакатона**

Основной целью проведения Хакатона является популяризация научных знаний, достопримечательностей родного края, выявление и развитие личностной и командной успешности обучающихся.

Задачами являются:

1. Предоставить Участникам возможность реализовать идеи в сфере путешествий по родному краю Иркутского региона;
2. Освоить современные информационные системы и интерактивные технологии;
3. Создать условия для межличностного взаимодействия для общения и совместной деятельности;
4. Разработать виртуальную экскурсию на заданную тематику;
5. Определить наилучшие решения в сфере и посодействовать в дальнейшей реализации.
6. **Термины и определения**

ХАКАТОН – трёхдневное, динамичное мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей в выбранной предметной области и доведение их до реализации непосредственно на площадке Хакатона в режиме онлайн. Формат Хакатона объединяет команды обучающихся из разных образовательных организаций под руководством модераторов.

КОМАНДА – группа обучающихся в составе 4-х человек, объединившихся для выполнения задания. Каждый обучаюшийся может входить в состав только одной Команды.

ПОБЕДИТЕЛИ – Команды, чьи Результаты признаны лучшими, на основании критериев, установленных настоящим Положением.

РЕЗУЛЬТАТ – проектный продукт, соответствующий критериям. Одна Команда вправе представить только один Результат.

ЖЮРИ – группа лиц, осуществляющих оценку проектного продукта и определяющая Победителей Хакатона. В состав Жюри входят представители Оргкомитета Фестиваля и независимые эксперты.

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

1. **Организатор Хакатона**

4.1.Организатором мероприятия (далее - Оргкомитет) является МАОУ «Ангарский лицей №1».

1. **Сроки и порядок участия в Хакатоне, требования к командам** 
   1. Участие в Хакатоне включает три этапа с 01 марта по 24 марта 2021г.

* I этап (до 10 марта 2021г.)– отборочный (формирование состава команды в учреждении и её регистрация). Формирование состава команды осуществляется учреждением самостоятельно. Результатом является команда обучающихся 9-11 классов в составе 4 человек, обладающих компетенциями (роли) «лидера», «дизайнера», «тур. агента», «IT-специалиста». Регистрация команды осуществляется организатором Хакатона до 10 марта 2021г. на основе заявки от учреждения (Приложение №1), отправленной на адрес [planetaintellekt@bk.ru](mailto:planetaintellekt@bk.ru) с пометкой «Хакатон»
* II этап (11 по 16 марта 2021г.) – тестирование участников в соответствии с выбранной ролью «лидер», «дизайнер», «тур. агент», «IT-специалист» по ссылке на сайте Фестиваля. По итогам отбираются 10 команд, набравших наибольшее количество баллов.
* III этап (22, 23, 24 марта 2021г.) – трёхдневный Хакатон виртуальных решений «Web-tourism»

5.2. Все права на разрабатываемые в рамках Хакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно Участникам и их использование и распространение возможно с согласия участника.

5.3. Созданный в рамках Хакатона проект не будет:

* нарушать авторские и иные права третьих лиц и содержать объекты интеллектуальной собственности, принадлежащие третьим лицам;
* содержать вредоносные программы, вирусы, шпионские программы и другие аналогичные электронные программы, которые могут нанести вред информационной системе или нарушить нормы закона, защищающего конфиденциальность информации.

- нарушать законодательства Российской Федерации,

-дискредитировать какое-либо лицо, проект или продукт;

-наносить ущерб имени, репутации, чести, достоинству, деятельности, проекту или продукции какого-либо лица;

- противоречить нормам морали, этики, общественным интересам.

5.4. Победитель Хакатона дает Организатору Хакатона согласие на обнародование проекта, путем его опубликования, публичного показа, публичного исполнения, сообщения в эфир или по кабелю либо любым другим способом.

5.5. Факт участия в Хакатоне подразумевает, что его Участники соглашаются с тем, что в случае выигрыша их имена, фамилии, фотографии, интервью, и иные материалы о них могут быть использованы Организатором, в том числе размещены в СМИ в качестве информации, связанной с проводимым/проведенным Хакатоном.

1. **Порядок и критерии оценки результатов**
   1. Для проведения экспертной оценки конкурсных работ, формируется Жюри из членов Оргкомитета и приглашенных экспертов в составе не менее 3-х человек.
   2. Результат проектного продукта должен удовлетворять следующим требованиям:
      1. Использование заданной платформы
      2. Создание проектного продукта в рамках Хакатона, а не развитие уже существующего.
      3. Быть действующим и отвечать заявленной теме Хакатона.

6.3. Экспертное жюри производит оценку представленных работ по 5-ти бальной шкале по следующим критериям:

* качество проектного продукта (работает ли он, решает ли поставленную проблему, отсутствие содержательных ошибок);
* дизайн проектного продукта (удобный и простой в использовании, не противоречит тоновому и цветовому наполнению экрана и функциональности,  креативность и оригинальность);
* работа в команде (была ли команда сплоченной, все ли участники работали над проектом).

6.4. Итоговый балл выводится как среднее значение всех баллов, выставленных членами жюри. В случае спорных вопросов итоговое решение дает Председатель комиссии.

1. **Подведение итогов конкурса**
   1. Итоги Хакатона подводятся в крайний день по результатам защиты проектного продукта.
   2. Жюри определяет победителя Хакатона и двух призеров.
   3. Проект – победитель будет размещен на сайте Сибирской Байкальской ассоциации туризма <https://www.sbat.info/>
   4. Все участники Хакатона будут удостоены сертификатами участников, победители – дипломами победителей и ценными призами от соорганизаторов Хакатона.

**Контактное лицо:** Грошева Алёна Сергеевна - 89501091448

Приложение 1.

Заявка на участие в Хакатоне виртуальных решений «Web-tourism»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Образовательная организация(полное наименование).  Название команды | ФИО участника | Роль участника команды (лидер, дизайнера, тур. агента, IT-специалист). | Контактные данные лидера команды (телефон, E-mail) |
|  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |