

ПРАВИЛА ХАКАТОНА

конкурс разработчиков продуктов для
индустрии интернет вещей

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
АО «Иннополис Сити»

_____ Е.В.Данилов

Хакатон INNOCORE уникальное по формату мероприятие, которое, возможно, вы никогда не видели и не принимали участие. Пожалуйста, внимательно ознакомьтесь с правилами ниже, убедитесь, что вы точно и однозначно трактуете их, понимаете, что нужно будет делать и как это делать, понимаете, что нужно, чтобы принять участие, конструировать и выигрывать.

1. КАК СТАТЬ УЧАСТНИКОМ

В мероприятии хакатон участвует не более 30 человек или, если говорить о количестве команд, то не более 6. Вы можете принять участие в хакатоне только в составе команды. Хакатон проходит 2 дня: 11 и 12 декабря 2015 года в г.Иннополис.

Вы можете заявиться как капитан и сформировать свою команду. Для этого вам потребуется обратиться к команде организаторов хакатона и пройти собеседование вживую или при помощи Skype, как договоритесь с ответственными лицами от команды организаторов. Наши эксперты оценят ваши идеи, зададут несколько вопросов по готовности вашей команды, обсудят амбициозность решаемых вашей командой задач.

2. ТРЕБОВАНИЯ К СОСТАВУ КОМАНДЫ

Минимальное количество людей в команде - 2, максимальное - 5. Минимальный возраст участника - 18 лет, требований к максимальному возрасту участника не предъявляется.

Участники команды должны обладать требующимися навыками и компетенциями, необходимыми для реализации выбранной задачи прототипирования. Например, если мобильное приложение имеет решающее значение для идеи проекта, убедитесь, что в вашей команде есть разработчик с соответствующими навыками. Если вам нужен конкретный навык, знание или компетенция, но вы самостоятельно не можете заполнить эту позицию, сообщите нам об этом заранее. Возможно, мы предложим вам человека, который хочет принять участие в хакатоне, но не успел найти свою команду.

Наставники и эксперты не будут учтены в числе участников команды, они участвуют в работе команд эпизодически.

3. КОНКУРЕНЦИЯ

Хакатон - это соревнование между командами. Мы призываем команды определить свои собственные цели в рамках предложенных организаторами хакатона проектных задач. Мы призываем с уважением относиться к другим командам и результатам их работ.

4. ЦЕЛИ И ОЦЕНКИ

Каждая команда должна определить для себя одну из двух решаемых проектных задач, которую она надеется решить за эти 2 дня.

Прогресс решения командами проектных задач отслеживается экспертным жюри. 1 балл - минимальное значение, которым может быть оценен параметр. 10 баллов - максимальное значение параметра оценки (если не указано иное максимальное значение).

Оценки членов жюри являются относительными: по каждому критерию будет присвоена как оценка 1 балл, так и оценка 10 баллов (высшее и низшее значение параметра).

Прочие экспертные оценки распределяются в указанном диапазоне значений. Различным параметрам (полный перечень приведен ниже) могут быть присвоены идентичные баллы, но минимальное и максимальное значения диапазона должны быть присвоены в любом случае.

1. Authorization, Authentication and Access - either integrated into or capable of being attached to the product itself. Item unique ID / Безопасность (внутренняя и внешняя по отношению к прототипируемому продукту) и идентификация прототипа продукта — до 10 баллов;
2. External information sources / Внешние источники данных (социальные сети, коммерческие или публичные банки данных, параметры погоды, геолокации и т.д.) — до 10 баллов;
3. Business systems Integration / Интеграция с бизнес-системами — до 10 баллов;
4. Network communications and connectivity / Соединения и сетевые подключения (протоколы между прототипом продукта и облаком, адаптивность протоколов связи к качеству канала связи) — до 10 баллов;

- 5. Product software (embedded software, operating system, user interface, individual customization) / Программное обеспечение прототипа продукта (встроенное программное обеспечение, операционная система) – до 25 баллов;
 - 5.1. User Friendliness - The interface and interaction with the system is clear and easy from the end-user perspective / Дружелюбность к пользователю (интерфейс и взаимодействие с системой ясно и легко с точки зрения конечного пользователя – до 25 баллов;
- 6. Product hardware / Аппаратное обеспечение прототипа продукта:
 - 6.1. Physical components / Физические компоненты (двигатели, аккумуляторы – все то, чем можно управлять или оцифровывать их характеристики) – до 10 баллов;
 - 6.2. Smart components / Интеллектуальные компоненты (сенсоры, программное управление – с помощью чего происходит оцифровка, накопление и преобразование характеристик физических компонентов) – до 10 баллов;
 - 6.3. Components connectivity / Компоненты подключения к сетям (сетевые компоненты, которые позволяют передавать данные, обмениваться информацией – антенны, радиокомпоненты и т.д. в необходимой архитектуре (один-к-одному, один-к-многим, многие-к-многим) – до 10 баллов;
 - 6.4. Energy savings (at hardware and software level) / Оптимизация энергопотребления прототипом продукта (на аппаратном и программном уровне) – до 10 баллов;
 - 6.5. Design quality and ergonomics / Общее качество и культура (опрятность и аккуратность) исполнения прототипа (программное обеспечение оптимизировано, указаны пояснения для ускорения анализа, заложены режимы отладки, монтаж «железа» продуман, выполнен красиво, размеры оптимальны) – до 10 баллов;
 - 6.6. Maintainability (serviceability, repair, spare parts supervision and warehouse logistics) / Ремонтопригодность (приспособленность к быстрому, удобному проведению обслуживания, ремонта, контролю технического состояния при разборке (сборке) узлов и деталей устройства и замене) – до 10 баллов.
- 7. Product cloud / Компоненты облака продукта:
 - 7.1. Smart product applications / Умные приложения для прототипа продукта (приложения, запускаемые удаленно в облаке, например, для мониторинга, анализа, оптимизации и автономного действия прототипа по программе) – до 10 баллов;

- 7.2. Rules and analytics engine / Аналитика и правила (Big Data, анализ огромного количества данных, на основе которого получаем новые приложения и свойства продукта, новую функциональность) – до 10 баллов;
- 7.3. Application platforms (frameworks and other instruments for the easy creation of product-based applications) / Платформа приложения-облака (фреймворки и инструменты для быстрого создания приложений для и на основе продукта) – до 10 баллов;
- 7.4. Product database (stores, aggregates and administers product's input / База данных (сохраняет, нормализует и управляет данными получаемыми от продуктов) – до 10 баллов;
8. Potential cost of a serial product / Потенциальная себестоимость серийного продукта – до 50 баллов;
9. Compliance to customer demands / Соответствие реализованного функционала прототипа продукта, сформулированным пользовательским сценариям – до 50 баллов;
10. Standards compliance both at architectural and consumer level / Степень соответствия прототипа продукта имеющимся архитектурным стандартам и стандартам среды эксплуатации – до 10 баллов;
11. Team's capability and motivation to demonstrate a finished product and turn it over to serial production / Способность и мотивированность команды разработчиков завершить разработку прототипа и довести его до серийного производства – до 50 баллов;
12. A combination of simplicity, upgradability and modernization / Сочетание относительной простоты и потенциала модернизации предлагаемого прототипа – до 10 баллов;
13. Upgradability and Modifiability - new software extensions, new hardware components (sensors, periphereal hardware) / Модернизируемость прототипа (в программное обеспечение заложена возможность расширения функций, в «железо» заложена возможность подключения дополнительных датчиков и исполнительных устройств) – до 10 баллов.

Жюри хакатона субъективно оценивают каждый проект в общей сложности по 22 критериям. Оценка (проставление баллов) осуществляется тайно после защиты всех проектов. Победителем хакатона признается тот проект и команда, который набрал наибольшее суммарное количество баллов у всех членов жюри.

5. ПРИЗЫ

Прочтите это внимательно и убедитесь, что вы понимаете его полностью. При необходимости обращайтесь к команде организаторов хакатона за разъяснениями.

- Команда, которая получит максимальные баллы от жюри, получает приз. Учитывая, что на хакатон заявлено 2 проекта, жюри определит 2 победителей;
- Призом является первоочередное право заключения соавторского договора с компанией, которая займется продвижением и выводением на рынок серийного продукта.

6. СОАВТОРСКИЙ ДОГОВОР

- Количество физических лиц, с которыми заключается договор соавторства не ограничено. Количество физических лиц (соавторов) и причитающаяся им доля от будущего дохода определяется сторонами в переговорах и призвано отразить действительный вклад каждого из физических лиц (соавторов);
- Результат интеллектуальной деятельности является программно-аппаратное решение;
- Результат интеллектуальной деятельности эксклюзивно передается специально создаваемой компании организаторами хакатона;
- Любая публикация и афиширование результата интеллектуальной деятельности возможна только от лица специально создаваемого предприятия;
- Для создания результата интеллектуальной деятельности вносятся материальные, технологические, организационные и иные вклады. Эти вклады вносятся от лица юридического лица, определенного организаторами хакатона;
- Победители хакатона берут на себя обязательства не создавать такой же продукт самостоятельно или в соавторстве с третьими лицами (отношения сторон являются эксклюзивными);
- Части результата интеллектуальной деятельности могут быть использованы независимо друг от друга (части имеют самостоятельное значение);
- Переработку результата интеллектуальной деятельности и создание производных результатов интеллектуальной деятельности необходимо согласовывать со сторонами соавторского договора;

- В случае создания производных результатов интеллектуальной деятельности подписывается отдельный договор соавторства, регулирующий права в отношении производных результатов интеллектуальной деятельности;
- При создании результата интеллектуальной деятельности материальные расходы несет специально оговоренная сторона соавторского договора, если иное не оговорено отдельным соглашением;
- Доходом применительно к настоящему договору от результата интеллектуальной деятельности является продажа долей в специально создаваемой компании. Соавторам выплачивается доход в размере 10% от цены реализованных долей компании, но в общей сумме, не превышающей 1 млн рублей. Иных выплат соавторам не производится. Моментом выплаты соавторам дохода оговаривается в тексте соавторского договора. Соавторы несут обязательства по уплате налогов самостоятельно и за свой счет;
- В процессе исполнения соавторского договора доли сторон с течением времени не увеличиваются, разве что в случае выхода одного из соавторов из договора;
- Отчуждение доли в результате интеллектуальной деятельности осуществляется только по согласованию сторон подписываемого договора. В случае, если согласие не достигнуто, то доля выходящей стороны переходит соавторам;
- Отношения между сторонами являются конфиденциальными.

7. ВАШ ПРОЕКТ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОЕГО ОБОРУДОВАНИЯ

Вы можете начать свой проект в хакатоне с нуля или делать то, над чем трудитесь не первый день (work-in-progress), но в рамках предложенных организаторами хакатона задач (заявленных проектов), и продолжить работу с помощью ресурсов, оборудования и экспертов на мероприятии. Ваши цели должны быть выбраны и задекларированы соответственно. Вы можете принести свое собственное оборудование, если вы предвидите необходимость в нем. Для использования своего оборудования просим вас задекларировать его, оно будет включено в общий список оборудования с указанием статуса - собственность команды.

8. АВТОРСКИЕ ПРАВА И СОБСТВЕННОСТЬ

Прочтите это внимательно и убедитесь, что вы полностью понимаете и готовы следовать всем нижеприведенным положениям. Это крайне важно!

- Ваши идеи остаются за вами, и организаторы не претендуют на право собственности или авторство на любой из плодов вашей работы в рамках этого мероприятия;
- Тем не менее, мы хотели бы сохранить использованное лабораторное и иное оборудование, которое будет вам предоставлено от команды организаторов. Вы можете выкупить использованные компоненты, узлы и части образцов, созданных с использованием нашего «железа». Однако, предоставленная возможность выкупа не подразумевает нашу обязанность совершить это. Предоставленное оборудование может быть нами арендовано, либо обременено какими-то иными обязательствами;
- Созданные решения и прототипы могут быть использованы командой организаторов без какой-либо компенсации. Вам предлагается открыть исходные компоненты и особые инженерные, программные и иные решения, реализованные в ваших проектах в целях стимулирования инноваций (по своему усмотрению);
- Так как мероприятие хакатон это открытая площадка, то ваши идеи становятся открытыми для всех участников, посетителей, гостей и т.д. до, во время и после мероприятия. Поэтому мы не можем удовлетворить любые запросы по подписанию соглашения о неразглашении и защите ваших авторских прав и т.д.

9. НАРУШЕНИЯ И ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Нарушения авторских прав, мошенничество, безрассудство и, ставящие под угрозу других участников мероприятия действия участника, неуважительное поведение, безнравственные и незаконные действия, употребление алкоголя и/или запрещенных веществ или нахождение под их воздействием на мероприятии и т.д., строго не допускается и может привести к немедленной дисквалификации.

Выпадение участника или команды (по любой причине) из хакатона до завершения мероприятия также приводит к дисквалификации участника команды или всей команды. В этом случае команда перестает участвовать в борьбе за приз.

Дисквалификация включает, но не ограничивается: выпроваживание с мероприятия, лишение права на получение приза, баллов, очков, бонусов и иных поощрений, юридическое преследование и т.д.

Решение команды организаторов будет абсолютным, окончательным и обязательным для всех участников и таких неприятных эпизодов.

10. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

Участники обязаны проявлять максимальную осторожность при работе с электрическими и электронными компонентами, электроинструментами, нагревательными элементами и т.д. Каждый участник несет ответственность за свою собственную безопасность и свое здоровье, а также каждого участника мероприятия, сохранность предоставленного оборудования и помещения, которое используется на мероприятии, собственного оборудования и иных личных вещей и принадлежностей. Команда организаторов не несет ответственности за любой ущерб или повреждения оборудованию и иной собственности участников, здоровье и безопасность.

11. ЧТО ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ?

Обязательно:

- Общегражданский паспорт;
- Ноутбук или планшет;
- Искреннее понимание контуров своего проекта;
- Хорошее настроение.

Настоятельно рекомендовано:

- Средства личной гигиены;
- Лекарства, если у вас есть какие-то недуги, требующие регулярного медикаментозного воздействия;
- Подушка и плед;
- Удобная обувь (например, кроссовки, тапочки или сандалии);
- Вспомогательное оборудование и устройства, способные помочь в достижении вашей цели;
- Наличные средства (на всякий случай);
- Наушники для прослушивания музыки;
- Музыкальные плееры и прочие «настроениеподниматоры».

12. СОГЛАСИЕ С УСЛОВИЯМИ

Участвуя в хакатоне, вы подтверждаете, что ознакомились и согласны со всеми правилами и нормами, изложенными выше. Оставив подпись в настоящем документе вы подтверждаете своё безоговорочное согласие с правилами Хакатона.

13. ДАННЫЕ УЧАСТНИКА

Ваше ФИО	
паспортные данные	
email	
мобильный телефон	
место учебы / работы	
ФИО капитана вашей команды и его контакты (email, мобильный телефон)	
ФИО членов команды	
Проект, который вы реализовываете на хакатоне (необходимо согласовать с организаторами хакатона)	
Подпись, свидетельствующая об ознакомлении и согласии с правилами	