|  |  |
| --- | --- |
|  | **УТВЕРЖДАЮ**  Заместитель директора по учебно-  воспитательной работе  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Е.В. Анищенко  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г. |

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведения хакатона**

**в ГБПОУ СКС**

г. Ставрополь, 2024 г.

**1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Хакатон (далее — соревнование) в ГБПОУ СКС проводится согласно настоящему Положению.

1.2. Целями соревнования являются:

- популяризации программирования в колледже;

- расширение связей молодёжи;

- повышение уровня разработки программных продуктов у студентов;

- формирования сборной команды колледжа для участия в других соревнованиях по командной разработке программных продуктов;

- повышение престижа и привлекательности IT-сферы в глазах молодежи.

1.3. Задачами соревнования являются:

- определение победителей и призёров соревнования;

- информационное обеспечение соревнования.

**2. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ**

2.1. Местом проведения определен: г.Ставрополь (Ставропольский край),   
ул. Черняховского 3, (актовый зал колледжа связи).

2.2. Дата проведения: 4 – 5 декабря 2024 года.

**3. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЯ**

3.1. Общее руководство организацией Соревнования осуществляет цикловая комиссия «Вычислительной техники, экономики и менеджмента» при поддержке руководства ГБПОУ СКС.

3.2. Непосредственное проведение соревнования возлагается на цикловую комиссию «Вычислительной техники, экономики и менеджмента».

**4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ДОПУСКА**

4.1. К участию в соревновании допускаются студенты 1 – 4 курса всех специальностей колледжа связи.

**5. ПОДАЧА ЗАЯВОК**

5.1. В целях допуска к участию в соревновании участникам необходимо зарегистрироваться до 21.11.2024 г.

5.2. Заявка на участие в соревновании направляется через форму https://forms.yandex.ru/u/672c6dc4493639b5716ff444/

5.3. Колледж сохраняет за собой право не допустить до участия в соревнованиях или отстранить участника, в заявке которого содержатся недостоверные данные.

**6. СТРУКТУРА СОРЕВНОВАНИЯ**

6.1. Соревнование носит командный характер и проходит в очном формате, в 2 этапа.

6.2. В рамках соревнования определяется 3команды-призера, занявшие 1, 2 и 3 место соответственно. Первое место получает денежное вознаграждение.

6.3. В случае равенства баллов, набранных призерами, место, занятое призером определяется на основании коллективного мнения судей, отраженного в протоколе.

6.4. Количество участников – около 30 человек (6 команд по 3-5 человек из одной учебной группы).

6.5. Соревнование проходит с обязательным присутствием участников на площадке во время проведения.

**7. ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата** | Время | Наименование мероприятия в рамках программы |
| **4.12.12** | 9:00 – 10:00 | Регистрация и сбор участников |
| Работа зоны кофе-брейка |
| 10:00 – 10:15 | Открытие Соревнований |
| 10:15 – 12:00 | Работа над кейсом |
| 12:00 – 12:30 | Чек-поинт |
| 12:30 – 13:00 | Обед |
| 13:00 – 16:30 | Работа над кейсом |
| 16:30 – 17:00 | Чек-поинт |
| **5.12.12** | 9:00 – 9:30 | Сбор участников |
| 9:30 – 10:30 | Завершение работы над кейсами и подготовка к защите |
| 10:30 – 12:00 | Защита работ, работа судей |
| 12:00 – 13:00 | Официальное закрытие соревнований.  Награждение победителей. |

**8. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ**

8.1. Соревнование в хакатоне командное.

8.2. Результат работы команд в соревновании оценивается на основании следующих критериев:

* работоспособность прототипа;
* соответствие функциональным требованиям;
* технологичность;
* кроссплатформенность;
* презентация;
* потенциал.

8.3. Каждый из указанных критериев оценивается по 10-ти балльной шкале от 1 до 10 баллов.

8.4. Продолжительность финального раунда – раунда защиты, для каждой команды составляет до 10 минут, из них 7 минут – представление командой презентации и 3 минуты – вопросы от судей-экспертов.

8.5. По итогам соревнований определяются команды, занявшие первое, второе и третье места.

**9. НАГРАЖДЕНИЕ**

9.1. Победители и призеры Соревнования награждаются грамотами и дипломами, а также денежными призами.