



SURVIVAL GUIDE



ВІТАЄМО НА BEST: : НАСКАТНОМ!

- **Реєстрація** починається о 9:00, а пізніше **відкриття** о 9:45, а опісля вас чекають цікаві лекції та інтерактивні виставки від відомих IT-компаній
- **Змагання** розпочнуться о 13:00 та триватимуть 24 години. За цей час ви пройдете величезний шлях — від пошуку рішення до його реалізації!
- **Презентація** ваших проектів відбудеться в неділю, після кодинг-тайму, а далі — оголошення результатів.

Менторство:

Під час кодинг-тайму для вас буде проведено 3 менторські сесії, по одній на сферу. Під часожної, ви можете поспілкуватися з досвідченими менторами у відповідній галузі, щоб вирішити питання, які виникли у вас на якомусь із етапів.

Фундаментальна: **16:00 – 17:00**

Технічна: **20:00 – 21:00**

Презентаційна: **09:45 – 11:15**

Час команди на спілкування з менторами обмежений, ваш максимальний час:

- За наявності черги – **15 хв**
- Без черги – **20 хв**

Під час сесій, відповідальна людина стежитиме чи команди дотримуються таймінгу.

Презентації:

Перед презентаціями для вас виділений час для “тесту”, щоб заповнитися що все працює, ваші слайди видно із залу, тощо.

- Організовується чергою
- Без мікрофона
- Тільки запуск і перевірка презентації

Таймінг презентацій:

- **6 хв** – презентація
- **3 хв** – демонстрація проєкту
- **3хв** - QnA

Черга команд буде обрана за допомогою рандомайзера.

Система оцінювання:

Під час демонстрації проєктів, вас оцінюватиме троє суддів. Кожен з них може поставити до 30 балів, тобто по 10 балів у кожному пункті.

IT Solutions Architect (30 балів):

- Архітектурна простота (10 балів)
- Взаємодія та відкритість системи (10 балів)
- Масштабованість (10 балів)

UI/UX Design (30 балів):

- Естетика та дизайн(UI) (10 балів)
- Користувацький досвід та зручність взаємодії(UX) (10 балів)
- Адаптивність (10 балів)

Product Manager/ Business Analyst (30 балів):

- Дотичність до теми хакатону (10 балів)
- Презентаційні навички команди(10 балів)
- Відповідність потребі цільової аудиторії (10 балів)

Не знецінюйте важливість будь-якого з пунктів. Наприклад, у вас може бути не найкраща архітектура, проте ви добряче витягнете бали презентацією!

Питання які потрібно покрити на презентації:

Архітектурна простота: Рівень простоти розробленого рішення, та взаємодії його компонентів

Взаємодія та відкритість системи: Рівень відкритості та готовності системи до співпраці з іншими рішеннями та сервісами. Враховується здатність системи до інтеграції з різноманітними джерелами даних та засобами комунікації.

Масштабованість: Гнучкість та розширюваність архітектури рішення, здатність до швидкого внесення змін, здатність рішення працювати під великими навантаженнями без втрати продуктивності

Естетика та дизайн(UI): Привабливість інтерфейсу, дотримання правил композиції, гармонійність колорової палітри та елементів дизайну, використання сучасних дизайнерських тенденцій

Користувацький досвід та зручність взаємодії(UX): Інтуїтивність та легкість використання інтерфейсу, мінімізація кількості кроків для досягнення мети, відсутність або мінімальна кількість помилок користувачів.

Адаптивність: Можливість адаптивності до різних типів пристройів та екранних роздільностей, здатності до швидкого адаптування до змінних потреб користувачів.

Дотичність до теми хакатону: Відповідність продукту до військової тематики, вирішення проблеми доступу інформації на окупованих та прифронтових територіях.

Презентаційні навички команди: Здатність чітко та переконливо презентувати ідею проекту, ефективне використання візуальних матеріалів під час презентації, харизма та вміння залучити аудиторію

Рівень задоволення потреб ЦА продукту: Урахування потреб цільової аудиторії у розробці продукту, відповідність функціональних можливостей та характеристик продукту очікуванням користувачів.

Номінації:

Всього є 3 номінації:

1. Найкраща архітектура – **IT Architect**
2. Найкращий дизайн – **UI/UX Дизайнер**
3. Найкращий концепт – **Business Analyst**

Команда отримує номінацію, якщо вона набирає найбільше балів серед інших команд сумарно за три пункти оцінювання відповідного судді. Наприклад, “**Найкращий дизайн**” надається команді, яка набрала найвищий бал за аспекти оцінювання UI/UX дизайну. Якщо команда вже взяла місце/номінацію - вона не може отримати ще одну.

У випадку виграшу номінації команда отримує +10 балів до своєї загальної оцінки та кубок!

Розклад:

День 1

09:00 - 09:45 - Збір/Реєстрація

09:45 - 10:00 - Відкриття

10:00 - 10:30 - Шерінг 1

10:30 - 10:45 - Coffee break

10:45 - 11:15 - Шерінг 2

11:15 - 11:30 - Coffee break

11:30 - 12:00 - Шерінг 3

12:00 - 12:15 - Coffee break

13:00 - Початок змагань

13:30 - 14:15 - Обід

16:00 - 17:00 - Менторська сесія 1

18:30 - 19:15 - Вечеря

20:00 - 21:00 - Менторська сесія 2

День 2

01:00 - Малий снек-перекус

09:00 - 09:45 - Сніданок

09:45 - 11:15 - Менторська сесія 3

11:15 - 12:30 - Підготовка Презентацій

12:30 - 13:00 - Тест презентацій

13:00 - Завершення змагань

13:00 - 13:45 - Обід

13:45 - 16:45 - Презентації команд (на команду - 9хв презентація, 3хв QnA)

16:45 - 17:45 - Networking

17:45 - 18:45 - Закриття, оголошення результатів

Правила:

Вимоги до проєктів:

1. Проект створюється командою з нуля під час BEST::HACKath0n.
2. Під час роботи кожні 3 години командам потрібно завантажувати свої проєкти на репозиторій, про це всіх будуть сповіщати організатори.
3. У своєму проєкті для змагань забороняється використовувати заздалегідь підготовлений матеріал, або те, що було розроблено не членами команди.
4. Організатори мають право не допустити проєкти, які суперечать загальноприйнятим моральним та культурним цінностям, містять контент сексуального, порнографічного характеру, розпалу міжрасової або міжнаціональної ворожнечі, суперечать чинному законодавству України.

5. Розроблені проєкти повинні бути цілком безпечною та не містити вірусів чи шкідливого коду.
6. Проєкти залишаються інтелектуальною власністю учасників, які їх розробляли.

Правила поведінки під час змагань:

1. Забороняється плагіат будь-якої форми. Кожен програмний продукт є інтелектуальною власністю.
2. Забороняється заважати роботі інших учасників, а також зневажливо, агресивно поводитись відносно інших учасників, організаторів та людей, які залучені до івенту.
3. Під час івенту недопустимо перебувати в стані алкогольного та наркотичного сп'яніння.
4. Забороняється псувати майно компанії або використовувати його не за призначенням.
5. Дотримуватися правил поведінки місця проведення BEST::HACKath0n 2024.
6. Організатори BEST::HACKath0n залишають за собою право визначати чи буде учасник проводжувати брати участь в івенті.

Інші умови івенту:

1. Під час реєстрації для участі в BEST::HACKath0n 2024, учасник погоджується з умовами цих правил та зобов'язується виконувати їх. Невиконання умов цих правил є підставою для дискваліфікації учасника.
2. Організатори івенту можуть вносити будь-які зміни та/або доповнення у ці правила в порядку, встановленому законодавством України.
3. Організатори BEST::HACKath0n не несуть відповідальності за будь-які збитки, пов'язані з івентом, його учасниками, інтелектуальною власністю та пов'язаними з ними проектами.
4. Організатори BEST::HACKath0n не несуть відповідальності у разі виникнення обставин, що непід владні їхньому контролю, таких як: стихійні лиха, пожежа, воєнні дії будь-якого характеру, блокади, суттєві зміни у законодавстві ітд.
5. Погоджуючись з правилами, учасники дають згоду на обробку їх персональних даних.

Попередження про комендантську годину:

З 23:00 – 05:00 місце проведення івенту закривається на комендантську годину. Якщо в цей проміжок часу учасники команд покинуть приміщення – вони будуть дискваліфіковані.

Підтвердження особи:

Для підтвердження особи, що бере участь в івенті, необхідно буде при вході в офіс показати студентський квиток. Якщо даного документа немає, то учасник не буде допущений до змагань.