

«СОГЛАСОВАНО»

Генеральный директор
АНО Дирекция «Моя
профессия – ИТ»



«СОГЛАСОВАНО»

И.о.директора ГАУ
«Технопарк Якутия»



«УТВЕРЖДАЮ»

Ректор ФГАОУ ВО
СВФУ



**ПОЛОЖЕНИЕ П МЕЖРЕГИОНАЛЬНОГО
ГЕОИНФОРМАЦИОННЫХ РАЗРАБОТОК «GISIT-2024» (ГИС- ХАКАТОН)**

Версия 1.0

РАЗРАБОТАНО

Доцент ХО ИЕН, директор ДНК СВФУ

П.Г., 5.03.2024
Подпись, дата

П.Г. Никифорова

Доцент ЭГО ИЕН СВФУ

М.И., 5.03.2024
Подпись, дата

М.И. Захаров

Якутск, 2024 г.

Содержание

1. Общие положения.....	3
2. Порядок участия в Хакатоне.....	7
3. Порядок и критерии оценивания результатов.....	8
4. Программа ГИС хакатона.....	9

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение устанавливает порядок организации, проведения и подведения итогов конкурса «GISIT-2024» (далее – ГИС-хакатон), проводимого в рамках республиканского конкурса «Моя профессия IT», организаторами которого выступают Министерство инноваций, цифрового развития и инфокоммуникационных технологий Республики Саха (Якутия), Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия), ФГАОУ ВО «Северо-Восточный федеральный университет им. М.К. Аммосова». Положение действует в течение всего срока проведения ГИС-хакатона и может быть изменено в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

1.2. Организаторы хакатона:

1.2.1. ФГАОУ ВО «Северо-Восточный Федеральный Университет им. М.К. Аммосова» в лице:

- Дом научной коллаборации Н.Г. Соломонова (далее – ДНК СВФУ);
- Институт естественных наук, эколого-географическое отделение (далее – ИЕН СВФУ)
- Институт математики и информатики (далее – ИМИ СВФУ)
- Пространство коллективной работы «Точка кипения» СВФУ имени М.К. Аммосова

1.2.2. ГАУ «Технопарк Якутия» (далее – Технопарк);

1.2.3. АНО Дирекция конкурса «Моя профессия – IT» (далее – Дирекция МПИТ);

1.3. Соорганизаторы хакатона:

- Министерство инноваций, цифрового развития и инфокоммуникационных технологий Республики Саха (Якутия);
- Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия);
- ФГБУН Федеральный исследовательский центр «Якутский научный центр Сибирского отделения Российской академии наук»;

- ГБУ РС(Я) «Республиканский центр инфокоммуникационных технологий Республики Саха (Якутия)»;
- ГАПОУ «Якутский колледж связи и энергетики имени П.И. Дудкина»;
- ГБПОУ РС (Я) «Покровский колледж».

1.4. **Сроки проведения:** 5-7 апреля 2024 г.

1.5. **Формат:** Очно-дистанционный.

1.6. К участию в ГИС-хакатоне допускаются команды, сформированные из числа учащихся образовательных организаций, находящихся на территории Республики Саха (Якутия) и других субъектов РФ, выполнившие в сроки проведения хакатона следующие программные компьютерные продукты:

1.6.1. Программные решения с использованием ГИС и геоданных;

1.6.2. Исследования с применением ДЗЗ и ГИС.

1.7. **Глобальная цель ГИС-хакатона:** Развитие экосистемы научно-инновационной и предпринимательской деятельности с активным использованием геопространственных технологий посредством поддержки и профессиональной ориентации молодежи Республики Саха (Якутия) и регионов РФ в сфере информационных технологий и ГИС.

1.8. **Задачи ГИС-хакатона:**

- внедрение ГИС и геоинформационных ресурсов в решении прикладных задач управления, цифровизации пространства и логистики;
- приобретения и совершенствование участниками навыков применения ГИС, геолокационных данных и технологий дистанционного зондирования Земли;
- развитие креативного мышления и опыта командной работы в хакатоне по решению реальных территориальных задач;
- формирование потребности в специалистах по прикладной геоматике и требований к ним;
- налаживание деловых контактов между предприятиями, производящих ИТ-продукцию и предоставляющих ИТ-услуги;

- формирование и отбор участников финала Республиканского конкурса «Моя профессия – IT» (по отдельному положению) по отдельным номинациям;
- отбор лучших ребят для прохождения обучения в ДНК СВФУ по направлению «Геоматика».

1.9. Термины и определения:

1.9.1. **ГИС-хакатон** – двухдневное, динамичное мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей в областях применения ГИС-технологий и доведение их до реализации непосредственно на площадке ГИС-хакатона. Особый формат ГИС-хакатона позволяет объединить участников различных профессий, с различными уровнями знаний и навыков, и дать им возможность познакомиться с новой предметной областью под руководством специалистов-практиков. Творческая неформальная атмосфера, неотъемлемый атрибут ГИС-хакатона, способствует созданию новых команд и проектов, а также развитию ГИС-сообщества;

1.9.2. **участник** — физическое лицо, в возрасте от 14 до 35 лет, имеющее гражданство и являющееся резидентом Российской Федерации или стран ближнего зарубежья, действующее от своего имени, являющееся школьником, молодым специалистом, аспирантом, магистрантом или студентом;

1.9.3. **команда** — группа участников, действующая от своего имени, количеством от трех до пяти человек, объединившихся для выполнения задания. Каждый участник может входить в состав только одной Команды;

1.9.4. **ГИС** - это система, предназначенная для сбора, хранения, обработки, анализа, управления и представления пространственных или географических данных;

1.9.5. **кейс** — описание конкретной проблемы с указанием задач, которые необходимо решить во время Конкурса;

1.9.7. **слот** — определенный период для выбора и записи на определенный трек;

1.9.8. **менеджер** — участник Конкурса, отвечающий за планирование, управление ресурсами и осуществление контроля за сроками выполнения задач;

1.9.9. **дизайнер** — участник Конкурса, отвечающий в команде за создание визуальной концепции продукта и дизайна макета, оформление интерфейса и удобство использования пользователем продукта;

1.9.10. **разработчик** — участник Конкурса, отвечающий в команде за разработку и создание технической части продукта, а также за функциональность и технологичность решения;

1.9.11 **ГИС-разработчик** — участник Конкурса, отвечающий в команде за проектирование, внедрение и обслуживание программных приложений ГИС, а также за функциональность и качество геопространственных данных;

1.9.12. **чек-поинт** — контрольная точка, в рамках которой команда показывает промежуточные результаты своей работы для получения обратной связи;

1.9.13. **трекер** — лицо, закрепленное за командой Конкурса и обеспечивающее ей поддержку в прохождении чек-поинтов;

1.9.14. **эксперт** — лицо, обладающее специальными знаниями, опытом, квалификацией в области дизайна и (или) информационных технологий и привлекаемое для проведения экспертной оценки индивидуальной работы участника Конкурса;

1.9.15. **задание** — задание, необходимое к выполнению Командами в срок, указанный в п. 4 Положения. Задание заключается в создании Результата;

1.9.16 **результат** — продукт, технологическое решение или прототип продукта, технологического решения, соответствующий критериям допуска к оценке судей, определенным в п. 3.2. Положения, включая описание функционала, тематических слоев, дизайн, исходный код (при наличии) созданный Командой в результате выполнения Задания и представленный к оценке Жюри в срок, указанный в п. 4 Положения. Одна Команда вправе представить только один Результат;

1.9.17. **судья** — лицо, осуществляющее окончательную оценку проектов и определяющее Победителей Хакатона. В состав Жюри входят представители Организаторов и независимые эксперты;

1.9.19. **заявка** – информация, предоставленная Участником Хакатона при заполнении и отправке Google формы по ссылке. Неполные, не соответствующие требованиям настоящего Положения Заявки Организатором не рассматриваются и Заявками не признаются. По решению Оргкомитета ГИС хакатона может быть проведен конкурсный отбор участников;

1.9.21. **прототип** — пробная версия продукта, которая создана для решения кейса, она состоит из программного кода, соответствует трекам Конкурса или его функционалу, а также имеет дизайн;

1.9.22. **информационные партнеры** – организации, оказывающие информационную поддержку конкурсу;

1.9.23. **спонсор** – любое физическое лицо или коммерческая/иная организация, оказавшая материальную помощь в виде ценных призов или денежных средств на безвозмездной основе.

2. Порядок участия в Хакатоне

2.1. Регистрация участников осуществляется в срок до 31 марта 2024 г. путем заполнения электронной формы регистрации на Официальном сайте ГИС-хакатона: <https://gisit.ru/> .

2.2. При заполнении электронной формы регистрации участнику необходимо указать: фамилию, имя, отчество, название Команды, роль в команде, адрес электронной почты (e-mail), информацию о себе.

2.3. Участник считается зарегистрированным, если он заполнил поля электронной формы регистрации, согласился с условиями Положения, подтвердил регистрацию.

2.4. Регистрация Команды осуществляется одновременно с регистрацией участника при заполнении электронной формы регистрации.

2.5. Участники гарантируют, что все права на разрабатываемые ими в рамках ГИС-хакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно участникам и их использование, и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

2.6. Организаторы имеют право на редактирование и публикацию любым способом описаний Результатов в информационных и рекламных целях без уведомления участников и без получения их согласия.

2.7. Организаторы имеют право изменять условия ГИС-хакатона. Информация об изменении условий публикуется на Официальном сайте ГИС-хакатона.

3. Порядок и критерии оценки результатов

3.1. Итоги ГИС-хакатона подводятся на основании оценки Результатов участников.

3.2. Работы должны удовлетворять следующим требованиям:

- использование геоданных;
- уникальность разработки проекта;
- работоспособность проекта на уровне прототипа, выполнение заявленных командой функций;
- использование любых общедоступных данных в случае, если это не нарушает требования существующего законодательства.

3.3. Оценка Результатов участников осуществляется членами Жюри и Менторами по 5-балльной шкале в соответствии с критериями:

3.3.1. Использование открытых геоданных и ГИС программ (чем более сложные комбинации наборов геоданных использует команда, тем выше её оценка);

3.3.2. Идея проекта (чем более оригинальная идея лежит в основе проекта, тем выше оценка команды);

3.3.3. Качество исполнения (чем более завершенным, технологичным, логичным и эстетически привлекательным выглядит проект, тем выше оценка команды);

3.3.4. Презентация проекта (чем лучше выступает команда, тем выше её оценка);

3.3.5. Практическое использование.

4. Программа ГИС-хакатона

4.1. Программа мероприятия должна быть опубликована на официальном сайте Хакатона (gisit.ru), на сайте и YouTube-канале ДНК СВФУ, сайте СВФУ, сайте Точки кипения СВФУ в социальных медиа и иных СМИ.

5 апреля 2024 (по якутскому времени (GMT+9)):

- 10:00–16:00 Регистрация участников, знакомство и общение
- 16:00–19:00 Напутственное слово от организаторов. Знакомство с экспертами и трекерами. Презентация заданий.

6 апреля 2024 (по якутскому времени (GMT+9)):

- 9:00–9:30 Зарядка.
- 10:00–13:00 Старт работы над проектами
- 11:00–12:00 Встреча с разработчиками заданий
- 14:30 чек-поинт
- 15:00–20:00 Продолжение работы над проектами

7 апреля 2024 (по якутскому времени (GMT+9)):

- 10:00 чек-поинт
- 10:30–13:00 Продолжение работы над проектами
- 13:00–14:30 Перерыв
- 15:00–15:30 Предфинальный показ проектов экспертам
- 16:00–17:00 Презентация проектов судьям
- 17:00–18:00 Подсчет оценок судей. Оглашение результатов и поздравление победителей