

## IT Eureka 2017: Hackathon

Hackathon формат змагань серед команд розробників, які працюють протягом доби над вирішенням певної проблеми з використанням певної технології.

### **Дати та час проведення:**

- початок - 11-00 22 квітня 2017 року
- завершення - 17-00 23 квітня 2017 року

Час на розробку - 24 години - 1 доба.

### **Місце проведення:**

м. Харків, проспект Науки 14, Харківський національний університет радіоелектроніки, ХНУРЕ.

### **Реєстрація та відбір учасників заходу:**

Прийняти участь у заході може будь-який студент, який навчається на момент проведення заходу у вищому навчальному закладі України.

Участь у заході беруть вже сформовані команди від 1 до 5 осіб.

Захід буде проведено, якщо у ньому буде зареєстровано не менше 5 команд.

Кількість команд, які безпосередньо беруть участь у заході не більше 20.

Якщо кількість команд при завершенні реєстрації буде перевищувати 20, то Оргкомітет має право відібрати серед зареєстрованих ті команди, опис проектів яких найбільше відповідає темі заходу та критеріям.

Більш детальну інформацію щодо форми реєстрації дивіться нижче - Додаток 1.

**Тема** IT Eureka 2017: Hackathon – ОСВІТА.

Проблема, яку необхідно вирішити:

**Як завдяки сучасним IT - технологіям підвищити інтерес молоді до навчання у сфері IT?**

Для вирішення цієї проблеми команди на етапі реєстрації мають запропонувати власне рішення, яке треба буде доробити під час заходу та продемонструвати перед суддями роботу цілком, або частково працездатного рішення, або його прототип, виконаний за допомогою будь-яких засобів (наприклад, HTML, Bootstrap, etc.)

Команда не обмежена використанням певних технологій та підходів до розробки.

### **Правила проведення заходу:**

На початку заходу усі допущені учасники реєструються, знайомляться із описом рішень інших учасників, знайомляться із менторами. Також проводиться жеребкування команд щодо їх номерів, які визначають послідовність демонстрацій готових рішень перед суддями.

З 12-00 22 квітня до 12-00 23 квітня команди працюють у відведеному робочому просторі. Під час роботи команди будуть забезпечені електроживленням, доступом до wi-fi Інтернет та харчуванням.

Під час роботи над рішеннями до команд будуть підходити ментори та судді, які можуть висловлювати поради та побажання, що впливатимуть на підсумкову оцінку роботи команди.

Кожна із команд може замовити 2 рази по 30 хвилин часу на роботу в окремій аудиторії, де є пластикова дошка та проектор.

З 13-00 до 17-00 23 квітня у Актівій Залі ХНУРЕ відбудуться демонстрації готових рішень від кожної команди перед суддями.

Підведення підсумків та нагородження переможця розпочнеться о 17-00 23 квітня 2017 року у Актівій Залі ХНУРЕ.

Під час проведення заходу членам команд забороняється покидати територію ХНУРЕ.

## **Програма**

### **22 квітня 2017 року**

11-00 Реєстрація.	Актова Зала	Урочисте відкриття заходу.  Жеребкування команд.
12-00 - ...	Спортивна Зала	Розміщення на робочих місцях
14-00 - 15-00	Їдальня	Обід
19-00 - 20-00	Їдальня	Вечеря

### **23 квітня 2017 року**

8-00 - 9-00	Їдальня	Сніданок
13-00 - 17-00	Актова зала	Демонстрації рішень команд. <b>Презентація та доповідь виконуються Англійською мовою.</b>
14-00 - 15-00	Їдальня	Обід
16-00 – 17-00	Аудиторія 339	Підведення підсумків. Робота суддів.
17-00	Актова Зала	Нагородження

## **Ментори та судді**

Ментори - представники ІТ- компаній, які обираються командами та консультують їх. Суддями є представники ІТ - компаній та університетів, які будуть оцінювати готові рішення. Судді самі обирають голову суддівського журі безпосередньо у день Фіналу.

Правила оцінювання проектів дивіться нижче - Додаток 2.

Переможцем стає та команда, яка отримала у сумі більшу кількість балів.

Якщо буде декілька команд з однакової кількістю балів, то переможець обирається за рішенням голови суддівського журі.

### **Призовий фонд та нагородження команди переможця**

Призовий фонд формується із грошей, які надали організатори заходу.

Нагороджуються команди за наступне:

Великий приз – 30000 гривень за найкраще готове рішення

## Реєстраційна форма опису проекту для участі у Конкурсі

Проект, який подається для участі у Конкурсі, має відповідати наступним вимогам:

- проект містить ознаки інноваційності;
- проект має нове технічне (технологічне) рішення та потенційну ефективність реалізації;
- проект вирішує поставлену задачу у галузі Освіти.

Автор(и) проектів повинні заповнити усі розділи відповідно до вимог реєстраційної форми.

Члени Оргкомітету Конкурсу перевіряють правильність оформлення поданих заявок, та приймають рішення щодо участі проекту у фінальній частині конкурсу НАСКАТНОН.

Оргкомітет зобов'язаний проінформувати автора (ів) проекту про своє рішення до 14 квітня 2017.

Проекти подаються на конкурс англійською мовою.

Назва проекту може бути у довільній (творчій) формі.

У розділі «Стислий опис проекту» наводиться короткий опис проекту, що визначає його структуру і сутність, основні характеристики та переваги перед конкурентами (якщо вони є). Обсяг тексту у розділі має складати не більше 2000 знаків з пробілами.

Project Title	Назва проекту
Brief description of solution (up to 2000 characters)	Стислий опис рішення (до 2000 знаків)
University	Вищий навчальний заклад
Contact email	Контактний email
How many members work in team	Скільки осіб в команді проекту
Team members:	Учасники команди, для кожного
<ul style="list-style-type: none"> <li>• name and surname</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ім'я, прізвище</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• year of graduation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• рік завершення вишу</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• team role</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• роль в команді</li> </ul>
Solution:	Рішення:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• what problem does the product decide</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• яку проблему у галузі Освіти вирішує проект</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• what product features will decide this problem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• які конкретно функції продукту будуть вирішувати цю проблему</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• why your solution will attract customers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• чому ваше рішення є привабливим для користувачів</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• what is innovative about your solution</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• у чому рішення є інноваційним</li> </ul>
Market	Ринок
<ul style="list-style-type: none"> <li>• what is your target market (Ukrainian, international)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• яким є цільовий ринок</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• target customer segment</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• хто є цільовим клієнтом</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• what are the customer needs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• які потреби клієнта вирішує проект</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• how customer needs are met now</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• як зараз задовольняються ці потреби</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• what are your competitive advantages</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• конкурентні переваги пропонованого рішення</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• what are the risks of project</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• які ризики проекту</li> </ul>

### **Порядок проведення оцінки проекту**

Члени Оргкомітету та Жюрі зобов'язані керуватися наступними критеріями оцінки на першому, відбірковому етапі і на другому, фінальному етапі наприкінці конкурсу НАСКАТНОН.

Підсумковою оцінкою проекту є середнє арифметичне значення оцінок експертів, що оцінювали проект.

### Критерії оцінки на першому, відбірковому етапі

Критерій	Погано	Незадовільно	Задовільно	Добре	Відмінно
<b>Новизна</b>	0..4 – давно відоме рішення, є прямі аналоги	5..9 – є подібні проекти і їх багато	10..14 – є подібні проекти, але їх небагато та вони не дуже розвинені	15..19 – східних проектів немає, але ідея та/або засіб реалізації проекту відомі	20..25 – абсолютно нове, раніше невідоме нікому рішення
<b>Якість технічних рішень</b>	0..4 – використані застарілі технології	5..9 – використані відомі технології, але не обґрунтовані і не забезпечують високу ефективність проекту	10..14 – використані новітні технології, але не обґрунтовані і не забезпечують високу ефективність проекту	15..19 – використані відомі технології, обґрунтовані і забезпечують високу ефективність проекту	20..25 – використані новітні технології, обґрунтовані і забезпечують високу ефективність проекту
<b>Бізнес перспективи</b>	0..3 – проект швидше за все збитковий	4..7 – бізнес перспективи дуже сумнівні	8..11 – дуже ризикований проект	12..15 – проект окупається більш ніж за рік	16..20 – проект окупається менш, ніж за рік
<b>Готовність рішення</b>	0..2 – немає практичних розробок	3..5 – є повний проект (без програмної реалізації)	6..8 – розроблені тільки фрагменти проекту (частини програмної реалізації)	9..12 – є прототип	13..15 – повністю готове рішення (готовий до реалізації проект)

### Критерії оцінки на другому, фінальному етапі

Критерій	Погано	Незадовільно	Задовільно	Добре	Відмінно
<b>Новизна</b>	0..3 – давно відоме рішення, є прямі аналоги	4..7 – є подібні проекти і їх багато	8..11 – є подібні проекти, але їх небагато та вони не дуже розвинені	12..15 – східних проектів немає, але ідея та/або засіб реалізації проекту відомі	16..20 – абсолютно нове, раніше невідоме нікому рішення
<b>Якість технічних рішень</b>	0..2 – використані застарілі технології	3..5 – використані відомі технології, але не обґрунтовані і не забезпечують високу ефективність проекту	6..8 – використані новітні технології, але не обґрунтовані і не забезпечують високу ефективність проекту	9..12 – використані відомі технології, обґрунтовані і забезпечують високу ефективність проекту	13..15 – використані новітні технології, обґрунтовані і забезпечують високу ефективність проекту
<b>Готовність рішення</b>	0..1 – немає практичних розробок	2..3 – є повний проект	4..5 – розроблені тільки фрагменти проекту	6..8 – є прототип	9..10 – повністю готове рішення
<b>Презентація / відповіді на питання</b>	0..3 – погана презентація, не відповіли на жодне запитання	4..7 – неповна презентація, відповіді не на всі питання	8..11 – презентація з істотними зауваженнями, не брали участь всі учасники команди	12..15 – презентація з незначними зауваженнями	16..20 – презентація без зауважень, на всі питання були відповіді