

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении «Всероссийского хакатона связи»

«Всероссийский хакатон связи» - конкурс технических решений, организуемый Уральским техническим институтом связи и информатики (филиал) федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики» в г. Екатеринбург.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Настоящее Положение устанавливает цели, задачи, порядок организации, проведения и подведения итогов «Всероссийского хакатона связи» (далее – Хакатон) нацеленного на решение задач в инфокоммуникационном секторе (далее – Положение).

1.2 Положение действует в течение всего срока проведения Хакатона и может быть изменено Организатором.

1.3 Организатор Хакатона: Уральский технический институт связи и информатики (филиал) федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики» в г. Екатеринбурге (УрТИСИ СибГУТИ)

1.4 Место проведения Хакатона: Основная площадка: УрТИСИ СибГУТИ г. Екатеринбург, ул. Репина, 14. Удаленные площадки: в СибГУТИ и каждом филиале СибГУТИ, в учебных заведениях – партнеров, организующих работу команд участников.

1.5 Форма проведения Хакатона: Очная и/или очно-дистанционная.

2. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

2.1 ХАКАТОН «Всероссийский хакатон связи» — это четырехдневное мероприятие, которое направлено на знакомство с деятельностью предприятий телекоммуникационной и ИТ-сферы, решение задач в установленной предметной области под руководством экспертов, выявление новых идей решения производственных задач.

2.2 КОМАНДА — это группа в количестве от двух до пяти человек, являющихся студентами СибГУТИ и учебных заведений – партнеров, организующих работу команд участников, объединившихся для выполнения задания, действующих от своего имени и зарегистрировавшихся в соответствии с правилами раздела 6 настоящего Положения для участия в Хакатоне (далее – Команда).

2.3 КУРАТОР КОМАНДЫ – связующее лицо на протяжении Хакатона между Организатором и Командой. Куратора команды утверждает Организатор.

2.4 КУРАТОР ПЛОЩАДКИ – лицо, обеспечивающее работоспособность и доступность площадки. Куратора площадки выбирает и утверждает Организатор.

2.5 ЗАДАНИЕ – это задача от компании из телекоммуникационного и ИТ-сектора с исходными данными и описанием проблемы, которую предстоит решить Командам (далее – Задание). В Задании описываются требования к предоставляемому результату. Задание необходимо решить Командам в срок, установленный пунктом 6 настоящего Положения.

2.6 РЕЗУЛЬТАТ (ПРОЕКТ) – это решение, представленное Командой в соответствии с требованиями, описанными в Задании в срок, установленный пунктом 6 настоящего Положения (далее – Результат). Результатом может быть любое прикладное решение Задания, в том числе программный продукт, мобильное приложение, веб-сервис, прототип мобильного приложения или веб-сервиса, физический объект, содержащий технологию и/или любое иное технологическое решение, направленное на решение поставленной задачи. Одна Команда вправе представить на рассмотрение Жюри только один результат.

2.7 ЖЮРИ – группа лиц, осуществляющих оценку Результатов и определяющая победителей Хакатона (далее – Жюри), состоящая не менее чем из 3х членов, одним из которых является представитель от компании из телекоммуникационного и ИТ-сектора (эксперт), предоставившей Задание, он же является Председателем Жюри. По каждому из кейсов формируется отдельное Жюри.

2.9 ПОБЕДИТЕЛИ – Команды, чьи Результаты признаны лучшими в каждом из Заданий на основании оценки Жюри.

2.10 ЭКСПЕРТЫ – это представители от компаний из промышленного сектора, Задания от которых предоставлены на Хакатоне (далее – Эксперт).

2.11 ЧЕКПОИНТ – это промежуточная проверка результатов работы Команды, отражающая динамику работы за определенный промежуток времени. Чекпоинты проводятся экспертами и кураторами очно, либо в дистанционном формате (далее - Чекпоинт).

2.12 ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ ХАКАТОНА – информационный ресурс, размещенный в сети Интернет, предназначенный для публикации актуальной информации о Хакатоне (далее - Сайт).

3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

3.1 Решение актуальных проблем и вызовов в отрасли связи и телекоммуникаций.

3.2 Развитие взаимосвязей внутри студенческого сообщества.

3.3 Формирование традиции ежегодного проведения научно-исследовательских мероприятий (хакатонов), ориентированных на решение практико-ориентированных задач.

3.4 Формирование морально-психологической устойчивости при экстремальном решении поставленных задач.

3.5 Практика командообразования и улучшение навыков работы в команде.

3.6 Проверка знаний студентов и погружение в актуальные проблемы отрасли.

4. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

4.1 Открытие Хакатона состоится 14 ноября 2025 года. Адрес и время проведения официальной части в г. Екатеринбурге уточняется. СибГУТИ, филиалы СибГУТИ и другие учебные заведения – партнеры, организуют общий сбор участников на своих площадках и подключаются к торжественному открытию в дистанционном формате.

4.2 На решение заданий отводится 3 дня в период 14.11.2025 – 16.11.2025.

4.3 Подведение итогов и закрытие хакатона состоится 17 ноября 2025 года.

4.4 Ответственные за проведение: команда организаторов Хакатона УрТИСИ СибГУТИ.

5. УЧАСТНИКИ

5.1 В Хакатоне принимают участие команды Сибирского государственного университета телекоммуникаций и информатики, Колледжа телекоммуникаций и информатики, Хабаровского института инфокоммуникаций, Бурятского института инфокоммуникаций, Уральского технического института связи и информатики и других учебных заведений – партнеров.

5.2 Каждому учебному заведению необходимо организовать и заявить свои команды участников.

5.3 Состав команды от 2 до 5 человек. Желательно наличие у каждой команды компетенций по программированию и телекоммуникационным технологиям.

5.4 Каждая команда должна иметь свое название.

5.5 Списки участников заверяются ответственным лицом и руководителем в каждом филиале.

6. РЕГЛАМЕНТ ХАКАТОНА

06.10.2025	Публикация тем и краткого описания задач Хакатона на инф. ресурсе.
06.11.2025	Завершение приёма заявок на участие.
14.11.2025	Открытие хакатона, представление экспертов, команд и объявление задач организаторами.
14.11.2025	Организационная встреча команд с кураторами. Начало работы над кейсом.
14.11.2025	Чекпойнт 1 - встреча куратора команд и эксперта с командой, обсуждение процесса работы над проектом.
15.11.2025	Чекпойнт 2 - встреча куратора команд и эксперта с командой, обсуждение процесса работы над проектом.
16.11.2025	Чекпойнт 3 - встреча куратора команд и эксперта с командой, обсуждение процесса работы над проектом.
16.11.2025	Передача готовых решений кураторам команд и экспертам.
17.11.2025	Публичное представление проектных решений и защита проектов командами.
17.11.2025	Подведение итогов, награждение.

7. ПРАВИЛА

7.1 Заявки на участие в Хакатоне направляются в УрТИСИ СибГУТИ через форму регистрации на сайте telehack.ru, на бланке формы заявки на участие во «Всероссийском хакатоне связи» - 2025г.

7.2 Общее количество заданий для решения – 6. Задания разделены на два уровня сложности.

Уровень «Стартовый» для студентов 1-2 курса среднего профессионального образования и бакалавриата – 3 задания на выбор. Уровень «Продвинутый» для студентов среднего профессионального образования и бакалавриата от 3 курса, студентов магистратуры – 3 задания на выбор.

7.3 В рамках каждого из шести заданий может участвовать не более 10 команд участников;

7.4 За каждой командой закрепляется Куратор команды. Задачи куратора команды: следить за составом команд и ходом работы над задачей; обеспечивать соблюдение правил Хакатона;

предоставлять командам информацию и исходные данные задачи, организовывать встречи команды с Экспертами.

7.5 В каждом учебном заведении назначается куратор площадки. Задачи куратора площадки: контролировать соблюдение правил в месте проведения; оказывать организационное и техническое сопровождение площадки.

8. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

8.1 Каждая команда при защите своего итогового проекта оценивается членами жюри по следующим критериям:

8.1.1 Полнота выполнения задания (кейса участниками);

8.1.2 Креативность подхода к выполнению задания;

8.1.3 Подача защитного слова.

9. ОРГАНИЗАЦИЯ ПЛОЩАДОК

9.1 Каждое учебное заведение - участник должно предоставить площадку для работы команд Хакатона.

9.2 На площадке необходимо обеспечить:

- рабочие места (столы, стулья) с электрическими розетками;
- доступ к Интернет + Wi-Fi;
- канцелярские принадлежности в комплекте для каждой команды (ручки, карандаши, бумага, маркеры) + доска/флипчарт;
- питьевая вода;
- кофе-брейк (чай, кофе, печенье).

10. НАГРАЖДЕНИЕ КОМАНД

10.1 Призы и призовые места распределяются решением жюри.

10.2 Награждаются призами команды, занявшие первые места в каждой из задач.