

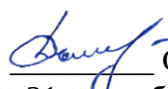
СОГЛАСОВАНО:

Председатель Хакасского
регионального отделения
Российской инженерной академии


Л. П. Нагрузова
«21» октября 2026 г.

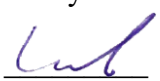
УТВЕРЖДАЮ:

Исполнительный директор
ЦС ОГО ВОИР


О. Г. Дьяченко
«21» октября 2026 г.

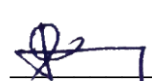
СОГЛАСОВАНО:

Заместитель председателя
Государственного комитета
Цифрового развития и связи
Республики Хакасия


П. Г. Шаламов
«21» октября 2026 г.

СОГЛАСОВАНО:

Ректор ФГБОУ ВО «ХГУ
им. Н. Ф. Катанова»


Т. Г. Краснова
«21» октября 2026 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Хакатона «УМНЫЙ УНИВЕР»**

**в рамках Всероссийского фестиваля научно-технического творчества и
изобретательства «Путь изобретателя»
при поддержке Хакасского регионального отделения
Российской инженерной академии**

Абакан 2026

1. Общие положения

1.1 Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения студенческого хакатона «УМНЫЙ УНИВЕР» среди обучающихся образовательных организаций Республики Хакасия (далее – Хакатон),

1.2 Хакатон проводится в рамках мероприятий Всероссийского фестиваля научно-технического творчества и изобретательства «Путь изобретателя» Всероссийского общества изобретательства и рационализаторства при поддержке Хакасского регионального отделения Российской инженерной академии.

1.3 Учредителями Хакатона являются: Хакасское региональное отделение ВОИР, Хакасское региональное отделение Российской инженерной академии, ФГБОУ ВО «ХГУ им. Н.Ф. Катанова» (далее – Университет), Государственный комитет цифрового развития и связи Республики Хакасия (далее – Госкомцифра РХ).

1.4 Организатор Хакатона: Инженерно-технологический институт ФГБОУ ВО «ХГУ им. Н.Ф. Катанова» (далее – Организатор).

2. Цель и задачи Хакатона

2.1. Цель Хакатона – создание условий для вовлечения обучающихся в генерацию инновационных решений, развития проектных и командных компетенций, а также выявления и поддержки талантливой молодежи, способной к научно-техническому творчеству и изобретательству.

2.2 Задачами Хакатона являются:

- вовлечение студентов в решение практико-ориентированных задач;
- развитие компетенций в области цифровых технологий, проектирования и презентации инновационных решений;
- создание коммуникационной площадки для обмена опытом между студентами разных направлений подготовки;
- выявление и поддержка талантливых студентов, заинтересованных в научно-техническом творчестве и изобретательстве;
- формирование банка идей и прототипов, потенциально пригодных для внедрения в университетскую среду;
- популяризация научно-технического творчества и изобретательской деятельности среди молодёжи.

3. Термины и определения

В Положении используются следующие термины и определения:

- Хакатон – короткое (от 24 до 72 часов) динамичное мероприятие, направленное на разработку прототипа продукта или решения в условиях ограниченного времени.
- Участник – обучающийся старших классов средних общеобразовательных учреждений, обучающийся образовательных организаций среднего профессионального и высшего образования, подавший заявку и допущенный к участию в Хакатоне в установленном порядке.
- Команда – группа участников численностью от 3 до 5 человек, объединившихся для выполнения конкурсного задания. Каждый участник может входить в состав только одной команды.
- Капитан команды – участник, избранный командой, представляющий её интересы, уполномоченный принимать организационные решения.
- Продукт – созданный командой в ходе Хакатона прототип продукта (программное решение, аппаратный прототип, сервис, макет, концепция с обоснованием),

представленный к оценке жюри.

- Трек – тематическое направление, в рамках которого команда решает конкурсное задание.
- Жюри – группа экспертов, осуществляющая оценку результатов команд и определяющая победителей и призёров Хакатона.
- Эксперт – представитель Организатора, осуществляющий консультационную и методическую поддержку команд в ходе Хакатона.
- Заявка – электронная регистрационная форма, заполняемая участником для допуска к участию в Хакатоне.

4. Организационный комитет и экспертные органы

4.1. Для подготовки и проведения Хакатона формируется Организационный комитет (далее – Оргкомитет).

4.2. Оргкомитет:

- осуществляет общую координацию подготовки и проведения Хакатона;
- разрабатывает конкурсные задания и критерии их оценки;
- утверждает состав жюри и экспертов;
- организует регистрацию участников и формирование команд;
- обеспечивает техническое сопровождение мероприятия;
- подводит итоги и организует награждение победителей.

4.3. Жюри формируется из числа представителей Организатора, партнёров Хакатона, экспертов в области информационных технологий, педагогики, управления образованием и иных профильных специалистов. Решения жюри оформляются протоколом и являются окончательными.

4.4 Эксперты оказывают командам консультационную поддержку по вопросам технической реализации, методологии и презентации Продуктов, не участвуя в разработке решений.

5. Участники Хакатона

5.1. К участию в Хакатоне приглашаются обучающиеся образовательных организаций среднего общего, среднего профессионального и высшего образования (школьники старших классов, бакалавриат, специалитет, магистратура) независимо от направления подготовки и курса обучения.

5.2 Участие в Хакатоне является бесплатным. Участники самостоятельно несут все расходы, связанные с участием, и обеспечивают наличие собственной компьютерной техники и программного обеспечения. Организаторы обеспечивают доступ к сети Интернет на Месте проведения.

5.3. Состав Команды – от 3 до 5 человек. Допускается регистрация индивидуальных участников: в этом случае Организаторы формируют Команды из таких заявителей по своему усмотрению. Участники вправе формировать смешанные команды, объединяющие обучающихся разных образовательных учреждений.

5.4. Для участия в Хакатоне необходимо заполнить электронную заявку по форме, опубликованной на официальном сайте Организатора, в установленный срок. В Заявке указываются: название Команды; ФИО Капитана Команды; выбранный трек; для каждого Участника – фамилия, имя, отчество, дата рождения, наименование образовательной организации, курс, группа, адрес электронной почты, номер телефона.

5.5. Заполняя и отправляя Заявку, Участник подтверждает согласие с условиями настоящего Положения и даёт согласие на обработку персональных данных в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных».

5.6. Организаторы направляют Капитану Команды уведомление о допуске либо об отказе. Организаторы вправе отказать в допуске без объяснения причин.

5.7. Общее количество Команд-участниц – не более 10, при этом суммарное количество Участников не может превышать 50 Участников. Заявки принимаются в порядке поступления; при достижении любого из лимитов регистрация прекращается.

5.8. Изменение состава Команды возможно уведомлением Организаторов не позднее начала этапа разработки. В ходе проведения Хакатона состав Команды изменению не подлежит.

6. Сроки и место проведения

6.1 Хакатон проводится в очном формате 6 и 7 ноября 2026 года.

6.2 Место проведения: г. Абакан, пр. Ленина 92/1 (далее – Место проведения).

7 Порядок проведения Хакатона

7.1 Хакатон проводится в 3 этапа:

Этап	Дата и время (местное время)	Содержание
I. Регистрация и отбор	С 00:00 20 октября до 23:59 5 ноября	Подача Заявок через электронную форму на Сайте Хакатона. Рассмотрение Заявок, уведомление Капитанов о допуске/отказе по электронной почте
II. Основной этап	С 15:00 6 ноября до 19:00 7 ноября	1. Прибытие участников, регистрация на площадке, размещение с 15:00. 2. Открытие и представление кейсов – 16:30 6 ноября. 3. Чек-поинты: – 6 ноября 18:00, – 7 ноября в 12:00, – 7 ноября в 16:00. 4. Завершение разработки 17:00 7 ноября.
III. Защита продуктов	С 17:00 до 19:00 7 ноября	Презентация результатов перед жюри в формате питч-сессии (5–7 минут выступление и ответы на вопросы). Подведение итогов, объявление победителей, вручение дипломов и призов

7.2 Детальная программа (расписание) Хакатона утверждается Организатором.

7.3 Команды выполняют задания на Месте проведения. Организаторы обеспечивают рабочие места, питьевой режим, компьютерную технику, доступ к сети. Участники могут использовать собственную компьютерную технику.

7.4 В период работы над Продуктами Эксперты проводят чек-поинты. Команды обязаны проходить Чек-поинты во время, установленное программой; Команды, не прошедшие Чек-поинты, к защите не допускаются. Прохождение Чек-поинта означает явку всех членов Команды (или не менее 2/3 состава) и демонстрацию текущего состояния Продукта. Пропуск Чек-поинта по уважительной причине (болезнь, подтверждённая документально) не влечёт недопуск к защите при условии уведомления Организаторов не позднее начала

Чек-поинта (или в течение 2 часов после) с последующим предоставлением подтверждающих документов».

7.5 Одна Команда вправе представить только один Продукт.

7.6 Защита Продуктов проводится очно: доклад Команды – до 5-7 минут с демонстрацией работоспособного прототипа; вопросы Жюри – до 3 минут. Модератор вправе остановить выступление по истечении отведённого времени. На защите могут присутствовать все члены Команды; представлять Продукт могут не более 2 человек.

7.7 К защите допускаются Команды, прошедшие регистрацию, подписавшие согласия и прошедшие Чек-поинты.

7.8 Состав Жюри определяется Организаторами не позднее даты открытия.

7.9 Участники обязаны соблюдать общепринятые нормы поведения. Нарушение влечёт удаление с Места проведения и дисквалификацию Команды.

8 Треки Хакатона

8.1 Хакатон проводится по следующим трекам, посвящённым решению проблем университета:

Трек 1. «Цифровой кампус». Разработка цифровых решений для оптимизации инфраструктуры и сервисов университета: навигация по кампусу, управление аудиторным фондом, электронные пропуска, мониторинг загруженности пространств.

Трек 2. «Студенческий опыт». Решения, направленные на улучшение качества студенческой жизни: сервисы для адаптации первокурсников, системы обратной связи, платформы для внеучебной деятельности, психологической поддержки.

Трек 3. «Умное образование». Инструменты и сервисы для повышения эффективности образовательного процесса: адаптивные системы обучения, аналитика успеваемости, инструменты для коллаборации студентов и преподавателей.

8.2 Команда выбирает один трек для участия. Допускается представление собственного кейса в рамках предметной области выбранного трека с обязательным согласованием с Оргкомитетом.

8.3 Конкретные конкурсные задания (кейсы) по каждому треку разрабатываются Оргкомитетом совместно с профильными подразделениями университета и объявляются в день начала Хакатона. Форма кейса представлена в приложении 2.

9 Критерии оценки

9.1 Оценка результатов команд осуществляется жюри и экспертами по критериям, представленным в приложении 1 (максимальная сумма баллов члена жюри – 80 баллов, максимальная сумма баллов эксперта – 20 баллов). Итоговый балл Команды формируется путем суммирования среднего арифметического балла членов Жюри (макс. 80) и балла Эксперта (макс. 20).

9.2. При равенстве итоговых баллов у нескольких команд победитель определяется решением жюри путём открытого голосования. При равенстве голосов голос председателя жюри является решающим.

10 Подведение итогов и награждение

10.1 Подведение итогов Хакатона осуществляется в последний день проведения после завершения защит Продуктов.

10.2 По результатам оценки жюри определяются победитель (1 место) и призёры (2 и 3 места). При наличии достаточного количества команд Оргкомитет вправе учредить дополнительные номинации.

10.3 Награждение:

- победители и призёры награждаются дипломами I, II и III степени соответственно, а также ценными призами от Организатора и партнёров;
- все участники Хакатона получают сертификаты об участии;
- по решению жюри могут быть вручены специальные призы в индивидуальных номинациях («Лучший капитан», «Лучший дизайнер», «Лучший разработчик» и др.).

10.4. Информация о результатах Хакатона публикуется на официальном сайте и социальных сетях Организатора не позднее 3 дней после завершения мероприятия.

11 Интеллектуальная собственность

11.1. Исключительные права на результаты интеллектуальной деятельности, созданные участниками в ходе Хакатона, принадлежат участникам, создавшим такие результаты.

11.2. Принимая участие в Хакатоне, участники дают согласие Организатору на использование результатов интеллектуальной деятельности в информационных и демонстрационных целях с указанием авторов.

12 Требования к Продукту

12.1 Продукт, представляемый к оценке Жюри, должен:

- быть прототипом с интерфейсом и минимальной функциональностью, соответствующей описанию кейса;
- иметь исходный код, при этом допускается использование open source библиотек и фреймворков, публичных API и открытых данных, mock-данных, если доступ к реальным данным невозможен;
- соответствовать выбранному треку и кейсу;
- быть созданным в период проведения Хакатона.

12.2 Участники гарантируют, что создаваемый Продукт не будет содержать: материалов, запрещённых законодательством Российской Федерации; персональных данных, объектов исключительных прав, принадлежащих третьим лицам, без соответствующего согласия; элементов, нарушающих авторские права третьих лиц; вирусных программ, шпионских и иных вредоносных программ. В случае нарушения пункта 12.2 Участник (Команда) дисквалифицируется.

12.3 Участники обязуются не использовать в личных или коммерческих целях, не публиковать вне Хакатона и не передавать третьим лицам данные и информацию, полученные от Организаторов в рамках выполнения задания.

13 Жюри Хакатона

13.1 Состав Жюри формируется Организатором из представителей ИТИ ФГБОУ ВО «ХГУ им. Н. Ф. Катанова», Хакасского регионального отделения ВОИР, внешних экспертов – представителей ИТ-компаний.

13.2 Член Жюри обязан: проводить оценку представленных Командами Продуктов в соответствии с критериями раздела 9; заполнять оценочные листы (Приложение 1); участвовать в подведении итогов и подписании протокола.

13.3 В работе Жюри не вправе участвовать лица, являющиеся родственниками Участников или их непосредственными научными руководителями/наставниками. Член Жюри (включая внешних экспертов) обязан заявить самоотвод при наличии заинтересованности в отношении Команды.

13.4 Итоговая оценка Жюри и Экспертов по каждому критерию определяется как среднее арифметическое оценок (округление проводится до десятых долей балла). Оценочные листы, не заверенными подписью члена Жюри, считаются недействительными

14 Заключительные положения

14.1 Условия Положения распространяются на всех присутствующих в Месте проведения Хакатона, включая членов Жюри, Экспертов, Модераторов, представителей СМИ и волонтеров. Лица, нарушающие Положение, могут быть удалены с Места проведения.

14.2 Направление Заявки означает безоговорочное согласие Команды и всех её Участников со всеми условиями настоящего Положения.

14.3 Все споры и разногласия, возникающие в связи с организацией и проведением Хакатона, разрешаются путём переговоров. Во всём, что не урегулировано настоящим Положением, Организаторы и Участники руководствуются действующим законодательством Российской Федерации.

14.4 Организаторы не несут ответственности за сохранность имущества Участников и за последствия использования Продуктов самими Участниками.

15. Контактная информация

По вопросам участия в Хакатоне обращаться к контактному лицу Организатора:

Янченко Инна Валериевна,

тел.: +79832783014,

адрес эл. почты: yanchenko_iv@khsu.ru

Приложение 1
к Положению о проведении Хакатона
«УМНЫЙ УНИВЕР»

ЛИСТ ОЦЕНКИ ЖЮРИ

Член Жюри (ФИО): _____

Команда: _____

Группа критериев	Критерий	Макс. балл	Выставлено
Идея и ценность для университета	Концепт и новизна решения/наличие аналогов	10	
	социальная и практическая ценность для университета	10	
Качество исполнения	работоспособность прототипа	10	
	дизайн и удобство использования (UX/UI)	10	
	технологичность и потенциал масштабирования	10	
Презентация	качество презентационного материала и публичного выступления	10	
	демонстрация прототипа	10	
	раскрытие сущности решения	10	
ИТОГО		80	

ЛИСТ ОЦЕНКИ ЭКСПЕРТА

Эксперт (ФИО): _____

Команда: _____

Показатель	Макс. балл	Выставлено
Техническое исполнение и объём проделанной на Хакатоне работы	10	
Командная работа	10	
ИТОГО	20	

Приложение 2
к Положению о проведении Хакатона
«УМНЫЙ УНИВЕР»

ФОРМА КЕЙСА

Элемент кейса	Что указывает Заказчик
Трек	Наименование трека
Ситуация	Что требует решения, у кого, во что обходится сейчас
Что считается решением	Результат, по которому Жюри судит о выполнении
Данные	Датасет, доступ к API, примеры документов, описание процесса
Критерий «сработало»	Проверяемый признак работающего решения
Что будет, если решение сработает	Пилотное внедрение, стажировка, практика
Контактное лицо	ФИО, телефон, почта; доступно в дни проведения Хакатона