Приложение 2

# Положение об онлайн-хакатоне «Цифровой форсаж атомных городов»

**Что такое онлайн-хакатон**

Онлайн-хакатон – особый формат мероприятия для специалистов IT-сферы, дизайнеров, участников различных профессий, с различными компетенциями и навыками для создания новых решений и цифровых сервисов по тематике «Умный город», а также доведение их до работоспособного прототипа. Во время проведения мероприятия все участники взаимодействуют между собой дистанционно.

**Цели**

Хакатон проводится с целью поддержки внедрения цифровой платформы «Умный город» в «атомных» городах, вовлечения активных жителей, талантливой молодежи, предпринимателей, широкой общественности в процесс цифровой трансформации городов.

Хакатон станет первым шагом к созданию комьюнити (сообществ жителей, поддерживающих изменения) в каждом городе, активно продвигающих новые цифровые инструменты взаимодействия органов власти, жителей и бизнеса.

**Задачи**

В ходе хакатона участникам будет предложено сгенерировать и разработать прототипы цифровых сервисов, представляющих практическую пользу для муниципального управления, бизнеса и жителей. Лучшие разработки будут внедрены на платформу «Умный город» и доступны к использованию в городах-участниках проекта «Умный города Росатома».

**Организаторы**

Хакатон проводит АО «Русатом Инфраструктурные решения», интегратор решений Госкорпорации «Росатом» по направлению «Умный город», при поддержке Ассоциации ЗАТО атомной промышленности, организационной поддержке компании «Аффинум».

**Участники**

К участию в хакатоне приглашаются профессионалы из IT-сферы, дизайнеры, городские активисты, студенты НИЯУ МИФИ и других опорных вузов атомной отрасли для решения задач по трем трекам:

Муниципальное управление

Предпринимательство

Городские сообщества и взаимодействие с жителями

**Формирование команд**

Участвовать в хакатоне можно:

- командой не более 5-ти человек. Капитан команды должен быть жителем «атомного» города либо студентом профильного ВУЗа (список профильных вузов: <https://rosatom.ru/career/obrazovanie/sotrudnichestvo-s-vuzami/>).

- самостоятельным участником. Распределение команд будет проходить на специальной платформе, где участники смогут выбрать партнера для хакатона .

**Эксперты, менторы, жюри**

Для направления работы в командах, погружения участников в специфику управления городским хозяйством, а также для определения лучших работ экспертами, наставниками команд и членами жюри выступят:

* руководители администраций «атомных» городов,
* представители профильных министерств и ведомств,
* авторитетные эксперты в сфере цифровизации городской среды,
* разработчики программного комплекса «Умный город Росатома».

**Треки хакатона**

**1.** **Городское управление**

Решения и сервисы для сбора и аналитики разноплановых городских данных, которые помогут автоматизировать и упростить процессы принятия решений в вопросах городского управления.

Сотрудники администрации и муниципальных организаций ежедневно мониторят, контролируют и управляют огромным количеством процессов, обеспечивающих бесперебойную жизнедеятельность города – от организации транспортного обслуживания до контроля за реализацией национальных проектов

**2.** **Предпринимательство**

Сервисы для поддержки малого и среднего предпринимательства, развития сервисной экономики и решения по созданию дополнительных каналов продаж в городах.

Большая часть жителей работает на предприятиях атомной отрасли, другая часть населения представляет субъекты МСП, которым требуется создание конкурентной среды, налаживание рынка сбыта товаров и услуг, получение оперативной поддержки со стороны государства.

**3.** **Городские сообщества и взаимодействие с жителями**

Цифровые сервисы и приложения непосредственно для жителей города, создания и управления городскими сообществами.

Данный трек включает любые идеи, которые помогут создать удобные каналы коммуникации между самими жителями, индустрией развлечений, организации волонтёрской деятельности в городе.

**Этапы и сроки проведения**

Регистрация Участников и команд осуществляется на сайте хакатона «Цифровой форсаж атомных городов» с 18 по 26 мая.

Проведение хакатона 29 мая – 1 июня

Финальная защита проектов перед жюри и объявление победителей – 1 июня

**Программа хакатона**

|  |
| --- |
| **1 день (пятница 29 мая)** |
| 1 | Установочный вебинар  | 18:00-18:40 |
| 2 | Представление менторов по трекам, порядок взаимодействия | 18:40-19:00 |
| 3 | Выступление спикеров (3 эксперта):- Введение в тематику Умный город»- Выступление спикеров по трекам - Выступление от Аффинума  | 19:00-21:00 |
| **2 день (суббота 30 мая)** |
| 1  | Работа в командах | 00:00- 13:00 |
| 2 | Мастер класс (образовательная программа) - Дизайн UX - Как провести эффективно презентацию on-line  | 13:00-14:30 |
| 3 | Работа в командах | 14:30 - 18:00  |
| 4 | Предзащита (Check point)  | 19:00 - 22:00 |
| 5 | Работа в командах | 22:00 - 00:00  |
| **3 день (воскресенье 31 мая)** |
| 1 | Работа в командах | 00:00- 12:00 |
| 2 | Защита перед экспертами по каждому треку – заочный полуфинал. | 15:00 – 18:00 |
| 3 | Завершающий вебинар  | 18:00 - 19:30 |
| **ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ (понедельник 1 июня)** |
| 1 | Защита перед жюри – очный финал. Объявление итогов | 16:00 – 18:00\*\*\* |

\*\*\* время может быть изменено

**Критерии к работам участников**

Команды будут оцениваться по результатам проделанной работы на хакатоне.

Результатом работы каждой команды является демонстрационный прототип мобильного приложения или веб-сервиса и презентация, объясняющая ключевые аспекты решения.

Решение должно быть полностью создано на хакатоне и не являться развитием уже существующего программного продукта.

Сервис должно быть разработано с использованием открытых государственных и (или) муниципальных данных.

Решение может быть написано на любом языке программирования, но обязательно наличие описания API для последующей интеграции в платформу «Умный город».

**Критерии отбора победителей**

Оценка результатов участников осуществляется членами жюри по 5-балльной шкале в соответствии с критериями:

• Использование открытых данных (чем более сложные комбинации наборов открытых данных использует команда, тем выше её оценка);

• Масштабируемость решения (чем шире возможность глобального развертываниния сервиса, тем выше оценка);

• Обоснование идеи проекта и эффектов от реализации (чем более точно и глубоко подано, тем выше оценка команды);

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

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

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

Презентация проекта должна включать:

* демонстрацию работающего прототипа решения
* какие задачи решает представляемый проект
* описание ключевых характеристик и особенностей решения
* описание интеграции с платформой «Умный город»
* необходимое материально-техническое оснащение
* информация о том, как проверялась потенциальная возможность реализации.

**Порядок отбора победителей**

1 этап заочный полуфинал

Все команды присылают видео-презентацию своих проектов, видео не более 4х минут.

По каждому треку менторы и эксперты составляют рейтинг команд.

ТОП 5 команд из каждого трека переходят финал.

2 этап – очный финал

ТОП 5 команд из каждого трека представляют свои решения членам жюри по средствам видео связи.

Формат презентации – 6 минут выступления команды, 3 минуты на вопросы жюри.

На основе оценок от жюри формируется список победителей (1-2-3 место) по каждому треку.

**Призовые места и призовой фонд**

Общий призовой фонд хакатона составляет 900 000 рублей.

В каждом треке предусмотрено 3 призовых места:

1 место – 150 000 руб. Сумма делится пропорционально между участниками команды.

2 место – 100 000 руб. Сумма делится пропорционально между участниками команды.

3 место – 50 000 руб. Сумма делится пропорционально между участниками команды.

Организатор по согласованию с жюри может распределить дополнительные специальные призы за индивидуальные достижения на хакатоне для участников, кто проявил себя в процессе выполнения заданий, чьи неординарные решения, компетенции в процессе выполнения заданий были отмечены членами жюри и менторами, но при этом команды не вошли в список победителей.