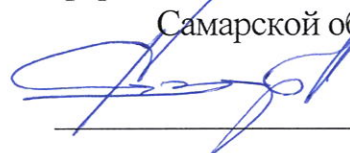


**УТВЕРЖДАЮ**


Врио заместителя председателя  
Правительства Самарской области -  
руководителя департамента  
информационных технологий и связи  
Самарской области

  
\_\_\_\_\_ С.В.Казарин

“    ” \_\_\_\_\_ 2018г

**СОГЛАСОВАНО**

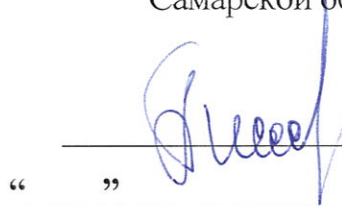
Врио вице-губернатора –  
министра экономического развития,  
инвестиций и торговли Самарской области

  
\_\_\_\_\_ А.В.Кобенко

“    ” \_\_\_\_\_ 2018г

**СОГЛАСОВАНО**

Врио министра образования и науки  
Самарской области

  
\_\_\_\_\_ В.А.Пылев

“    ” \_\_\_\_\_ 2018г

**ПОЛОЖЕНИЕ  
О ШКОЛЬНОМ ХАКАТОНЕ**

2018 ГОД

## ПОЛОЖЕНИЕ О ШКОЛЬНОМ ХАКАТОНЕ

Инициаторами Школьного Хакатона являются: департамент информационных технологий и связи Самарской области; министерство экономического развития, инвестиций и торговли Самарской области; министерство образования и науки Самарской области.

Основанием для организации и проведения Школьного Хакатона является поручение по п.7 протокола встречи врио Губернатора Самарской области Азарова Д.И. с IT-компаниями Самарской области от 6 декабря 2017 года.

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Школьного Хакатона в Самарской области (далее - Хакатон), его организационно-методическое обеспечение, порядок участия в Хакатоне и определения Победителей и призеров.

### 1. Термины и определения

- 1.1. **ХАКАТОН** – мероприятие, где Команды Участников в условиях ограниченного времени осуществляют деятельность, направленную на создание новых программных продуктов, общедоступных социально значимых или инновационных приложений и сервисов. Миссия Хакатона состоит в объединении Участников с различными компетенциями и предоставлении им возможностей обучения, развития, творчества в рамках работы в группах и соревновательного процесса.
- 1.2. **УЧАСТНИК** – физическое лицо из числа учащихся 8-11 классов в возрасте от 14 до 18 лет, зарегистрировавшееся для участия в Хакатоне. Для участия в Хакатоне каждый Участник должен состоять в Команде. Жюри оценивает Результат Команды.
- 1.3. **КОМАНДА** – группа Участников, объединившихся для выполнения Задания. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде ограничено – не более 5-ти Участников в одной Команде.
- 1.4. **ПОБЕДИТЕЛИ** – Команды, чьи Результаты признаны лучшими в результате оценки Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.
- 1.5. **РЕЗУЛЬТАТ** – мобильное приложение или веб-сервис или прототип мобильного приложения или веб-сервиса, созданные Командой в результате выполнения Задания и представленный к оценке Жюри. Одна Команда вправе представить только один Результат.