

ПОЛОЖЕНИЕ **муниципального этапа всероссийского конкурса «Моя профессия – IT»**

Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок проведения и условия отборочного муниципального этапа VIII Республиканского конкурса «Моя профессия – IT» (далее по тексту — Конкурс).

Основные термины и определения:

Оператор — юридическое лицо, определяемый Оргкомитетом, в функции которого входит аккумулирование денежных средств, предусмотренных на организацию и проведение конкурса.

Оперативный штаб — группа ответственных лиц, предоставленных организаторами и утвержденных Оргкомитетом на период проведения Конкурса для его организации и проведения на полную занятость, в целях ведения оперативной работы и снятия административных барьеров (далее — Оператор).

Организационный комитет — коллегиальный орган, сформированный из организаторов и соорганизаторов Конкурса по вопросам общей координации, организации и проведения Конкурса (далее — Оргкомитет).

Партнер — лицо, оказывающее организационную, финансовую, информационную и иную поддержку Конкурса.

Информационный партнер — лицо, оказывающее информационную поддержку Конкурсу.

Спонсор — лицо, оказывающее материальную помощь в виде ценных призов или денежных средств на организацию и проведение Конкурса, в том числе для формирования призового фонда на безвозмездной основе.

Координатор — лицо, утвержденное Оператором, осуществляющее координацию, взаимодействие с организаторами (отборочных этапов, проводимыми в районах и учебных заведениях) и контроль за ходом проведения Конкурса.

Региональный оператор — группа ответственных лиц от региона за организацию и проведение Конкурса (далее — Орггруппа).

Куратор — лицо, утвержденное Региональным оператором ответственное за проведение регионального отборочного этапа Конкурса в зоне своей ответственности (*регион / район / уч. заведение*).

Комиссия — группа лиц, состоящая из экспертов и судей, утвержденная Оргкомитетом.

Судья — лицо, осуществляющее оценку результатов согласно критериям Конкурса в ходе выступления команд.

Эксперт — лицо, обладающее глубокими знаниями в одной из компетенций Конкурса и осуществляющий экспертизу индивидуальной работы Участников согласно критериям Конкурса.

Трекер-ментор — лицо, прикрепляемое к каждой команде осуществляющее их поддержку и сопровождение для прохождения контрольных точек, также обладающее

экспертизой, отраслевыми знаниями и выполняющий консультацию участников во время хакатона.

Кейсодатели — лица и организации, предоставляющие кейсы для решения во время хакатона.

Кейс — описание конкретной проблемы с указанием задач, которые необходимо решить во время хакатона.

Трек — группа кейсов одной тематики, относящиеся к одной сфере или отрасли.

Хакатон — мероприятие, в котором Участники за ограниченное количество времени разрабатывают прототип цифрового продукта для решения определенной проблемы.

Участники — учащиеся 7–11 классов средних общеобразовательных учреждений, образовательных учреждений дополнительного образования и студенты всех курсов средних профессиональных образовательных учреждений, в том числе, на базе 9 класса, и студенты бакалавриата и магистратуры высших учебных заведений на территории Российской Федерации.

Команда — группа участников, действующая от своего имени. Состав команды состоит из 3 (трех) Участников, выполняющих одну из предложенных ролей: менеджера, дизайнера и разработчика, объединившихся для выполнения соревновательного задания. Каждый Участник должен входить в состав только одной команды.

Тимлид (капитан команды) — лицо, избранное Участниками из состава Команды, представляющий их интерес и принимающий организационные решения от имени Команды в ходе проведения Конкурса.

Руководитель команды — лицо, представляющее интересы команд из Категории «А», в полномочия которого входят: контроль за своевременной регистрацией участников команды, взаимодействие с организаторами, работа с образовательным учреждением по освобождению участников команды от учебного процесса и обеспечение своевременной явки участников на мероприятия Конкурса (далее — Руководитель).

Сопровождающий — лицо, ответственное за безопасность несовершеннолетних участников в отсутствии их законных представителей.

Проект — концепция и прототип цифрового продукта, способный решить поставленную проблему, разработанный командой в рамках Конкурса и соответствующий его условиям и критериям. Одна команда вправе предоставить только один проект.

Концепция — описанная в формате презентации идея, бизнес-модель, дизайн и функционал цифрового продукта.

Прототип — работающий образец цифрового продукта: веб-сервис, мобильное приложение, игра и т.д.

Победители — команды или участник, чьи проекты признаны лучшими в одной из номинаций на основании решения Комиссии.

Высшая лига — попадают команды с высоким рейтингом по экспертной комиссии и приглашаются на финальную защиту перед судейской комиссией Финального этапа.

Первая лига — на основании оценки экспертной комиссии, не попавшие в Высшую лигу Финального этапа автоматически определяются на Первую лигу Финального этапа.

1. Организаторы конкурса

1.1. Оператором конкурса выступает — Автономная некоммерческая организация «Дирекция конкурса «Моя профессия – ИТ».

1.2. Организаторами проведения Конкурса являются:

- Управление образования Окружной администрации города Якутска.
- Департамент цифрового развития Окружной администрации города Якутска

(по согласованию).

1.3. Соорганизаторы проведения Конкурса:

• Центр цифрового образования детей «IT-Куб» г. Якутска МБУ ДО Центр технического творчества г. Якутска.

• Детский технопарк «Кванториум» МАНОУ Дворец детского творчества им. Ф.И. Авдеевой.

• Гимназия центр Глобального Образования Городского Округа Город Якутск.

2. Цели и задачи конкурса

2.1. Конкурс рассчитан на школьников с 7 по 11 классы ввиду актуальности ранней профориентационной работы. Конкурс помогает школьникам с профессиональной ориентацией, демонстрирует им цифровые технологии и подходы, которые используют передовые IT-компании на рынке, что способствует формированию у молодого поколения цифровых компетенций начиная со старших классов, а в перспективе минимизирует разрыв между требованиями работодателей и уровнем кандидатов в области IT.

2.2. Цель Конкурса: отбор команд финалистов на Конкурс в рамках молодежного фестиваля «Муус устар» в 2023 году, поддержка и профессиональная ориентация молодежи в сфере информационных технологий и технологического предпринимательства в Республике Саха (Якутия).

2.3. Задачи Конкурса:

- популяризация профессий в отрасли информационных технологий;
- вовлечение заинтересованных сторон инновационных экосистем;
- создание площадок для коммуникации, обмена опытом, формирование инициатив, создание проектных команд, повышение компетенций в сфере информационных технологий, самореализация и трудоустройство;
- развитие IT-сообщества в районах Республики Саха (Якутия).

2.4. Настоящее Положение устанавливает принципы организации, проведения и подведения итогов Конкурса.

2.5. Официальный сайт Конкурса – <https://mpit.pro> (далее — Сайт).

2.6. Официальные языки Конкурса: на отборочных этапах — русский и национальные государственные языки народов России, на финальном этапе — русский язык.

3. Участники конкурса

3.1. Участники конкурса: Категория «А» — учащиеся 7–11 классов средних общеобразовательных учреждений, образовательных учреждений дополнительного образования.

4. Сроки и места проведения конкурса

4.1. Конкурс является ежегодным мероприятием.

4.2. Сроки проведения конкурса: с 10 марта по 11 марта 2023 года.

4.3. Места проведения конкурса:

Центр цифрового образования детей «IT-Куб» - ул. Горького, д. 98/1;

Детский технопарк «Кванториум» - ул. Кирова, д. 20;

МОБУ Гимназия «Центр глобального образования» - 203 мкр., д.14.

4.4. Актуальная информация и календарный план размещается на официальном сайте Конкурса: <https://www.mp-it.ru> (далее — Сайт).

5. Порядок регистрации участников конкурса

5.1. Для регистрации на отборочный этап Конкурса каждый отдельный участник должен своевременно заполнить и отправить специальную форму заявки на Сайте.

5.2. Состав команды состоит из 3 (трёх) участников: менеджера, дизайнера и разработчика.

5.3. Каждый участник может входить в состав только одной команды.

6. Этапы проведения Конкурса

6.1. Конкурс проводится в несколько этапов по каждой категории отдельно: прием заявок и отбор участников (далее — Онлайн-тестирование), муниципальный этап (далее — Муниципальный).

Этап 1: Прием заявок и отбор участников в формате онлайн-тестирования.

Этап 2: Мониторинг участия команд от образовательных учреждений города Якутска (предоставление информации о составе команд, своевременной регистрации на сайте Конкурса, итоговые результаты онлайн-тестирования) проводится соорганизаторами: Управление образования Окружной администрации города Якутска, ЦЦОД «IT-куб», ДТ «Кванториум», МОБУ Гимназия «ЦГО».

Этап 3: Муниципальный этап проводится в формате хакатона, производится отбор и приглашение участников на Региональный этап.

7. Форматы и порядок проведения онлайн-тестирования категории «А»

7.1. Тестирование проводится в заочном формате (онлайн) для учеников 7–11 классов. Онлайн-тестирование для участников Конкурса в категории «А» обязательно. Доступ к тестированию и сопроводительная информация публикуется на Сайте Конкурса.

7.2. Тестирование — это набор тестовых заданий различной степени сложности по каждой из компетенций Конкурса: менеджмент, дизайн и разработка.

7.3. Задача Тестирования оценить уровень компетенций участников, владение базовыми и продвинутыми цифровыми навыками.

7.4. Тестирование может пройти любой желающий подходящий условиям участия в Конкурсе.

7.5. Каждый участник Тестирования получает электронный сертификат о прохождении.

8. Порядок и критерии оценки результатов

8.1. Оценка Проекта команды проводится в два этапа и осуществляется: на основании экспертной и судейской оценки, согласно критериям утвержденным Оргкомитетом (Приложение №1).

8.2. Оценка индивидуальной работы Участников проводится по каждой компетенции и осуществляется на основании экспертной оценки.

8.3. Экспертная оценка проходит по 3 компетенциям: менеджмент, дизайн, разработка.

8.4. Судейская оценка происходит во время защиты проектов команд. Команды представляют свой Проект судьям в виде презентации, видео-демонстрации работоспособности прототипа и сам прототип (регламент выступления — не более 5 (пяти) минут: 3 (три) минуты на выступление и 2 (две) минуты на демонстрацию прототипа).

8.5. Оценки выставляются от 0—10 баллов.

9. Порядок определения победителей Конкурса

9.1. Итоговые места Команд определяются по сумме баллов усредненных значений экспертной и судейской оценки.

9.2. Победители в Индивидуальных номинациях определяются на основании экспертной оценки, набравшие наибольшее количество баллов.

9.3. Победителями конкурса признаются команды, а также отдельные лица (номинанты). Решение об итогах конкурса принимается Оргкомитетом, на основании оценок Комиссии, оформляется протоколом и публикуется на Сайте и в СМИ.

10. Награды и призы Конкурса

10.1 В каждой лиге (Высшая лига и Первая лига) присуждаются командные места:

I место — Члены команды, награждаются дипломами I степени и призами;

II место — Члены команды, награждаются дипломами II степени и призами;

III место — Члены команды, награждаются дипломами III степени и призами.

10.2. В каждой лиге определяются победители по отдельным (индивидуальным) номинациям:

Лучший менеджер — награждаются дипломами и призами;

Лучший дизайнер — награждаются дипломами и призами;

Лучший разработчик — награждаются дипломами и призами.

10.3. По итогам индивидуального зачета формируется рейтинг участников по компетенциям.

10.4. По итогам конкурса формируется рейтинг регионов РФ на основе результатов.

10.5. Оргкомитетом и спонсорами могут быть предоставлены отдельные награды и призы по собственным специальным номинациям.

11. Финансирование конкурса

11.1. Мероприятия по аккумулированию спонсорских средств реализуются организатором.

11.2. Призы для победителей конкурса оплачиваются из средств организаторов, партнеров, спонсоров и иных источников.

11.3. Спонсорские и иные взносы направляются на организацию Конкурса, финансирование деятельности организатора и на уставную деятельность Оператора. Размер спонсорских взносов зависит от уровня участия Спонсора. Уровни участия, преференции в рамках каждого уровня и размер спонсорского взноса регламентируется пакетом документов (спонсорским пакетом), который утверждает Организатор.

11.4. В случае отсутствия финансирования Оператор вправе отменить проведение Конкурса или пересмотреть сроки и правила их проведения на любом этапе Конкурса, а

также временно приостановить любые этапы Конкурса до момента появления необходимого финансирования.

12. Авторские права

12.1. Авторские права на созданные в рамках конкурса проекты сохраняются за Участниками. Организаторы Конкурса оставляют за собой право некоммерческого использования работ Участников по завершению Конкурса с целью повышения уровня общественного внимания к результатам его деятельности.

12.2. Организаторы и партнеры не несут ответственности в случае возникновения проблемных ситуаций, связанных с копированием готовых решений, а проекты команд, оказавшиеся в такой ситуации, снимаются с участия в Конкурсе.

13. Дополнительно

13.1. Конкурс, настоящее Положение, а также любая деятельность, связанная с Конкурсом, регулируются законодательством Российской Федерации.

13.2. Команды или участники могут быть приглашены на отборочный; финальный этап минуя промежуточные этапы за особые достижения в мероприятиях и конкурсах от партнеров Конкурса.

13.3. Оператор имеет право незамедлительно приостановить или отстранить (исключить) от дальнейшего участия в конкурсе участников, уведомив их об этом.

13.4. Оператор Конкурса вправе вносить изменения в настоящее Положение без предварительного уведомления.

13.5. Ни при каких обстоятельствах Оператор Конкурса не несет никакой ответственности перед участниками Конкурса, помимо прямо указанной в настоящем Положении ответственности.

13.6. При отказе участника от участия в Конкурсе в любое время, Оператор не возмещает никакие убытки, которые могут возникнуть у участника в связи с участием в Конкурсе.

13.6. В случае нарушения участником настоящего Положения Оператор Конкурса оставляет за собой право отказать участнику в дальнейшем участии в Конкурсе в любое время без возмещения каких-либо убытков и расходов Участнику, его законным представителям и Ответственному.

13.7. Выполнение любого из действий, предусмотренных Положением, от имени участника, означает выражение волеизъявления участника на совершение указанного действия.

13.8. Все споры и разногласия, возникающие в связи с организацией и проведением Конкурса, подлежат разрешению путем переговоров. Спорные вопросы, не урегулированные путем переговоров, подлежат разрешению в суде по месту нахождения Оператора.

Состав организационной группы муниципального этапа
всероссийского конкурса «Моя профессия - IT»

1. Ли-цай Мария Владимировна, заместитель начальника МКУ «Управление образования» городского округа «город Якутск»;
2. Семенов Алексей Прокопьевич, начальник Департамента цифрового развития Окружной администрации города Якутска (по согласованию);
3. Лыткин Сергей Николаевич, директор МКУ «Центр информационных технологий» городского округа «город Якутск» (по согласованию);
4. Тимофеев Валентин Кононович, начальник отдела информатизации образования и технического обеспечения муниципальных услуг МКУ «Управление образования» городского округа «город Якутск»;
5. Иванова Саргылана Никитична, директор МБУ ДО «Центр технического творчества» городского округа «город Якутск»;
6. Иванова Татьяна Ивановна, директор МАНОУ «Дворец детского творчества им. Ф.И. Авдеевой» городского округа «город Якутск»;
7. Чудиновских Александр Владимирович, директор МОБУ Гимназия «Центр глобального образования»;
8. Ринчинова Надежда Чимитовна, заместитель директора МОБУ Гимназия «Центр глобального образования».
9. Яшина Ольга Анатольевна, заместитель директора МАНОУ «Дворец детского творчества им. Ф.И. Авдеевой» городского округа «город Якутск»;
10. Попков Алексей Николаевич, руководитель Центра цифрового образования детей «IT-Куб» город Якутск;
11. Щербачкова Мария Андреевна, руководитель Детского технопарка «Кванториум» МАНОУ «Дворец детского творчества им. Ф.И. Авдеевой»;