|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«УТВЕРЖДАЮ»**  Министр инноваций, цифрового развития  и инфокоммуникационных технологий Республики Саха (Якутия)  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / А.А. Семенов /  «\_\_\_» февраля 2022 г. |  | **«УТВЕРЖДАЮ»**  Министр образования и науки  Республики Саха (Якутия)  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / И.П. Любимова /  «\_\_\_» февраля 2022 г. |

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**О VII РЕСПУБЛИКАНСКОМ КОНКУРСЕ «МОЯ ПРОФЕССИЯ – IT» (2022 год)**

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

**Основные термины и определения**

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

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

**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.

**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 — Штаб).

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

**Куратор** — лицо, утвержденное Оператором ответственное за проведение отборочного этапа Конкурса в зоне своей ответственности *(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** — лицо, прикрепляемое к каждой команде и осуществляющее их поддержку и сопровождение для прохождения контрольных точек во время хакатона.

**Ментор** — лицо, 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, относящееся 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 Республики Саха (Якутия).

**Команда** — группа участников, действующая от своего имени. Состав команды состоит из 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 или игра.

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

**1. Организаторы конкурса**

1.1. Организаторами проведения Конкурса являются:

* Министерство инноваций, цифрового развития и инфокоммуникационных технологий Республики Саха (Якутия);
* Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия);
* Некоммерческое партнерство «Ассоциация развития ИТ-отрасли Республики Саха (Якутия)»;
* Государственное автономное учреждение «Технопарк «Якутия»;
* ГАНОУ РС (Я) «Республиканский ресурсный центр «Юные якутяне»;

1.2. Со-организаторами проведения Конкурса являются:

* Министерство по делам молодежи и социальным коммуникациям Республики Саха (Якутия)»;
* Федеральный исследовательский центр Якутский Научный Центр Сибирского отделения Российской Академии наук;
* ГАУ ДО РС (Я) «Малая академия наук РС (Я)»;
* ФГАОУ ВО «Северо-Восточный федеральный университет им. М.К. Аммосова»;
* Бизнес-инкубатор «OREH СВФУ им. М.К. Аммосова»;
* ФГБОУ ВО «Арктический государственный агротехнологический университет»;
* ФГБОУ ВО «Арктический государственный институт культуры и искусств»;
* ГАПОУ РС (Я) «Якутский колледж связи и энергетики им. П.И. Дудкина»;
* ГБПОУ РС (Я) «Покровский колледж»;
* АО «Венчурная компания «Якутия»;
* ГАУ РС (Я) «Детское издательство Кэскил им. Н.Е. Мординова-Амма Аччыгыйа»;
* АНО ДПО «Центр опережающей профессиональной подготовки РС(Я)».

**2. Цели и задачи конкурса**

2.1. Целью конкурса является поддержка и профессиональная ориентация молодежи в сфере информационных технологий и технологического предпринимательства в Республике Саха (Якутия).

2.2. Задачи конкурса:

* Популяризация профессий в сфере ИТ-отрасли в Республике Саха (Якутия);
* Вовлечение заинтересованных сторон в инновационную экосистему Республики Саха (Якутия);
* Создание площадки для коммуникации, обмена опытом, формирования инициатив, создания проектных команд, повышение компетенций в сфере информационных технологий, самореализация и трудоустройство;
* Развитие ИТ-сообщества в Республике Саха (Якутия).

**3. Участники конкурса**

3.1. Участники конкурса подразделяются на две категории:

3.1.1. Категория «А» — учащиеся 7–11 классов средних общеобразовательных учреждений, образовательных учреждений дополнительного образования, обучающиеся на территории Республики Саха (Якутия).

3.1.2. Категория «В» — студенты всех курсов средних профессиональных образовательных учреждений, в том числе, на базе 9 класса, и студенты бакалавриата и магистратуры высших учебных заведений на территории Республики Саха (Якутия).

**4. Сроки и места проведения конкурса**

4.1. Конкурс является ежегодным республиканским мероприятием.

4.2. Сроки и места проведения конкурса определяются Оператором и указываются в календаре официальных мероприятий (далее — Календарный план).

4.3. 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. Несовершеннолетние участники по категории «А» дополнительно прикрепляют к Форме заявки и отправляют отсканированное и заполненное родителем или законным представителем «Согласие на обработку персональных данных несовершеннолетнего» (Приложение №1).

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

5.4. Каждый участник может входить в состав **только** одной команды.

**6. Этапы проведения Конкурса**

6.1. Конкурс проводится в несколько этапа по каждой категории отдельно: онлайн-тестирование (далее — Тестирование), отборочный (далее — Отбор), республиканский (далее — Республиканский) и финальный этап (далее — Финал).

6.2. Онлайн-тестирование дает оценку компетенциям участников, по результатам которого приглашаются на отборочный этап.

6.3. Отборочный этап проводится в муниципальных районах, городских округах и на базе образовательный учреждений Республики Саха (Якутия), по результатам которого приглашаются на республиканский этап.

6.4. Республиканский этап проходит среди лучших команд отборочного этапа с целью выявления финалистов.

6.5. Если в утвержденном Календарном плане отсутствует этап, то команды проходят в следующий этап Конкурса.

6.6. Каждая команда может единожды участвовать в этапах Конкурсе.

**7. Форматы и порядок проведения онлайн-тестирования**

7.1. Тестирование проводится в заочном формате (онлайн). Каждый участник Конкурса проходит её индивидуально. 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. По результатам Тестирования участники получают рекомендуемую Компетенцию в команде и приглашаются на отборочный этап.

7.6. Каждый участник Тестирования получает сертификат о прохождении.

**8. Форматы и порядок проведения отборочных этапов**

8.1. Отборочный этап в может быть проведен по 3 (трем) форматам Конкурса:

* Очный — отборочный этап в формате очного (оффлайн) хакатона;
* Заочный — отборочный этап в формате заочного (онлайн) хакатона;
* Дистанционный — отборочный этап в формата дистанционного участия.

8.2. В рамках отборочного этапа в формате очного (оффлайн) хакатона, по решению организаторов, может быть допущено заочное (онлайн) участие на этом конкретном хакатоне.

8.3. На основании предоставленных заявок по утвержденной форме на организацию и проведение отборочного этапа Конкурса, Оператор согласовывает и утверждает сроки и форматы проведения отборочных этапов.

8.4 Порядок проведения отборочного этапа в формате очного хакатона утверждается уполномоченным лицом или организацией (руководством муниципальной власти для категория «А» и образовательного учреждения для категория «В») на основании разработанного Оператором и размещенного на официальном сайте Конкурса типового положения и иной документации.

8.5. Команды формируются из числа участников, прошедших онлайн-тестирование и получивших право на участие в отборочном этапе.

8.6. Отборочные этапы в формате очного хакатона должны быть организованы и проведены в соответствии с официальными требованиями и рекомендациями по профилактике рисков, связанных с распространением коронавирусной инфекции (COVID-19).

8.7. Для участия в отборочном этапе в формате очного (оффлайн) и заочного (онлайн) хакатона к командам категории «А» должен быть прикреплен Руководитель команды.

8.8. По итогам предварительной защиты проектов команды распределяются по двум лигам: «Вторая лига» и «Первая лига» на основании экспертной или/и судейской оценки.

8.9. По итогам финальной защиты проектов, победители по отдельным двум лигам («Вторая лига» и «Первая лига») определяются на основании решения Комиссии.

**9. Форматы и порядок проведения республиканского этапов**

9.1.Республиканский этап может быть проведен в 2 (двух) форматах Конкурса:

* Очный — отборочный этап в формате очного (оффлайн) хакатона;
* Заочный — отборочный этап в формате заочного (онлайн) хакатона.

**10. Формат и порядок проведения Финального этапа**

10.1. Финальный этап может быть проведен в 2 (двух) форматах Конкурса:

* Очный — отборочный этап в формате очного (оффлайн) хакатона;
* Заочный — отборочный этап в формате заочного (онлайн) хакатона;

10.2. Итоговое количество команд-финалистов по двум категориям определяется Оператором и публикуется на Сайте и открытых источниках за неделю до даты проведения.

10.3. По итогам предварительной защиты проектов команды распределяются по двум лигам: «Первая лига» и «Высшая лига» на основании экспертной или/и судейской оценки.

10.4. По итогам финальной защиты проектов, победители по отдельным двум лигам («Первая лига» и «Высшая лига») определяются на основании решения Комиссии.

**11. Порядок и критерии оценки результатов**

11.1. Оценка Проекта команды проводится в два этапа и осуществляется: на основании экспертной и судейской оценки, согласно критериям утвержденным Оргкомитетом (Приложение №2).

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

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

11.4. 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 минут: 3 минуты на выступление и 2 минуты на демонстрацию прототипа).

11.5. Оценки выставляются от 0—10 баллов.

**12. Порядок определения победителей Конкурса**

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

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

12.3. 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.

**13. Награды и призы Конкурса**

13.1 В каждой лиге 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.

13.2. 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.

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

13.4. Участник-победитель в отдельной (индивидуальной) номинации награждается сертификатом, дающим право на целевое обучение за счет бюджета Республики Саха (Якутия) в российском университете соответствующего профиля по программе бакалавриата для категории «А», по программе бакалавриата и магистратуры для категории «В».

13.5. В случае, если обладатель сертификата не имеет возможности использовать право на целевое обучение или не использует это право в срок до 01 сентября текущего года, то данное право передается следующему участнику по рейтингу в рамках текущей компетенции.

13.6. Сертификат нельзя будет использовать в следующих случаях:

* В случае, если победитель конкурса не соответствует требованиям, установленным Правилами приема вуза.

13.7. Лучшие 9 участников категории «А» приглашаются в летнюю школу инновационных проектов «Кэскил». По итогам обучения в летней школе и научно-методических семинаров, лучшие участники приглашаются на ежегодную республиканскую научную конференцию школьников «Шаг в будущее».

13.8. Лучшие 100 команд категории «А» приглашаются в Акселератор школьных проектов «AccelProIT», а 10 команд категории «В» — приглашаются в Преакселератор «B24».

13.9. Финал Конкурса в категории «А» также является отборочным этапом соревнования по программированию «ИТ-Хакатон» в рамках мероприятия «Международные интеллектуальные игры» (далее — МИИ) в год их проведения. Участники категории «А» выполнившие конкурсную работу согласно заданию и защитившие проекты перед Комиссией на английском языке, а также отвечающие требованиям МИИ, по решению Оргкомитета могут быть допущены к участию в МИИ в год их проведения.

13.10. По итогам конкурса формируется рейтинг муниципальных районов на основе результатов категории «А».

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

**14. Финансирование конкурса**

14.1. Мероприятия по аккумулированию спонсорских средств реализуются Оператором.

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

**15. Авторские права**

15.1. Авторские права на созданные в рамках хакатонов 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.

15.2. 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.

**16. Дополнительно**

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

16.2. Оргкомитет вправе вносить изменения в настоящее Положение.

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

*Приложение №1*

**СОГЛАСИЕ**

**родителя (законного представителя) на обработку персональных данных несовершеннолетнего**

Я, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *(ФИО родителя)*, зарегистрированный по адресу: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, паспорт: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *(серия, номер)* выдан \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ являюсь законным представителем несовершеннолетнего \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *(ФИО)* на основании ст. 64 п. 1 Семейного кодекса РФ.

Настоящим даю свое согласие на обработку ГАУ «Технопарк «Якутия» персональных данных моего несовершеннолетнего ребенка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *(ФИО)*, относящихся **исключительно** к перечисленным ниже категориям персональных данных:

* фамилия, имя, отчество;
* пол;
* дата рождения;
* место учебы;
* e-mail;
* номер телефона.

Данное Согласие действует до достижения целей обработки персональных данных в ГАУ «Технопарк «Якутия» или до отзыва данного Согласия. Данное Согласие может быть отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.

Я подтверждаю, что, давая настоящее согласие, я действую по своей воле и в интересах ребенка, законным представителем которого являюсь.

Дата: \_\_. \_\_. 2022 г.

Подпись: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_)

*Приложение №2*

**ЛИСТ ОЦЕНКИ ЭКСПЕРТОВ**

Ф.И.О. эксперта: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ — (должность и место работы) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название команды и название проекта | **Менеджмент** | | | **Дизайн** | | | **Разработка** | | |
| Концепт продукта  (бизнес-  модель) | План работы  (распределение задач и эффективность процессов) | Командная работа  (активность и мотивация) | Визуальная концепция (брендинг, единый стиль) | Дизайн презентации и презентационных материалов | Удобство пользования UI/UX | Завершенность прототипа | Функциональность | Технологичность (использование фреймворков, проф инструментов) |
| 1. | Команда\_1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | Команда\_2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | Команда\_3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**ЛИСТ ОЦЕНКИ СУДЕЙ**

Ф.И.О. судьи: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ — (должность и место работы) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название команды | **Идея** | **Презентация** | **Выступление** | **Прототип** | **Проект** |
| Оригинальность и актуальность идеи | Полнота раскрытия темы | Качество публичного выступления | Работоспособность прототипа (завершенность прототипа) | Ценность проекта и её перспективность |
| 1. | Команда\_1 |  |  |  |  |  |
| 2. | Команда\_2 |  |  |  |  |  |
| 3. | Команда\_3 |  |  |  |  |  |

**Ориентиры для постановки баллов**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерии | 1—2 | 3—5 | 6—8 | 9—10 |
| **Идея**  Оригинальность и актуальность идеи | Идея слабая, идея не оригинальна,  является копией имеющихся  решений.  Вопрос финансовой  устойчивости не раскрыт в презентации | Простая идея, идея не оригинальна, является  модификацией имеющихся решений.  Обозначены способы монетизации.  Нет потенциала коммерциализации или низкая финансовая устойчивость | Идея оригинальна, демонстрация нетипового подхода к решению задачи.  Обоснование цены, ценового предложения и результата, которую получит конечный пользователь сервиса | Идея оригинальна, отвечает всем заявленным требованиям задания и превосходящее ожидания заказчиков.  Адекватная система монетизации и отражает реальность рынка |
| **Презентация**  Полнота раскрытия темы | Непонятно, проблема слабо выражена и решение продукта не обозначено | Сложная логика для восприятия и структура изложения, много воды и спикер не смог донести ценность продукта | Не донесли полноту информацию о исследованиях (ЦА, рынок, бизнес модель, аналогов и конкурентного преимущества продукта) | Тема раскрыта полностью, проблема и решение обозначены, исследования проведены и ценность продукта обозначена. Все отлично! |
| **Выступление**  Качество публичного выступления | Не придерживается тайминга и спикер теряется, забывает слова | В выступлении имеются слова паразиты и спикер стоит в закрытой позе | Выступление имеется уникальные фишки и эмоционально-положительные моменты | Выступление спикера естественно. Продажа завершилась! Готов приобрести продукт |
| **Прототип**  Работоспособность прототипа (завершенность прототипа) | Прототип не работает | Прототип работает, однако слабо или не соответствует условиям задачи номинации | Прототип работает и соответствует  функциональным требованиям  задания | Прототип отлично удовлетворяет условия задания номинации, демонстрирует высокое качество и соответствие стандартам разработки |
| **Проект**  Ценность проекта и её перспективность | Проект слабо обоснован.  Неясно и не понятно какой результат хотят получить. | Перспективность проекта не раскрыта.  Интересное решение, но необходимо провести дополнительные исследования рынка и спроса. | Хороший проект, имеет уникальные возможности и перспективы развития. | Понравился проект. Продажа завершилась! Готов приобрести продукт) |