

к приказу № 970/ОД от 18.09.2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Международного Хакатона «Код просвещения»

Нижний Новгород, 2026 г.

I. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Международного Хакатона «Код просвещения» (далее – Хакатон), посвященного разработке цифровых решений на стыке математики, физики и информатики, порядок его организации, проведения и определения победителей и призеров.

1.2. Хакатон имеет статус международного.

1.3. Цель Хакатона: выявление и поддержка талантливой молодежи, развитие практических навыков программирования и проектной деятельности, создание цифровых решений и прототипов, которые делают точные науки понятными, наглядными и применимыми в реальной жизни и образовании.

1.4. Организаторы: Мининский университет.

1.5. Формат проведения: онлайн.

1.6. Участники: учащиеся старших классов (9 – 11 классы). В Хакатоне принимают участие команды из 5 человек.

II. Порядок организации и проведения Хакатона

2.1. Для организации и проведения Хакатона формируются Организационный комитет и Экспертное жюри, состав которых утверждается организаторами.

2.2. Этапы проведения Хакатона:

- I этап (18.09.2026 – 20.09.2026): Регистрация, формирование проектных команд, создание рабочих чатов.

- II этап (21.09.2026): Торжественное открытие Хакатона, установочный вебинар.

- III этап (21.09.2026 – 27.09.2026): Активная фаза разработки, самостоятельная работа команд, образовательный трек.

- IV этап (28.09.2026): Отправка финальных материалов проектов.

- V этап (29.09.2026): Итоговая защита проектов в формате онлайн-конференции.

- VI этап (30.09.2026): Торжественное закрытие Хакатона.

III. Порядок определения победителей и награждение

3.1. Оценка проектов осуществляется Экспертным жюри по единому критериальному листу (максимальный балл – 100).

3.2. Победителем Хакатона считается команда, занявшая 1 место, призерами — команды, занявшие 2 и 3 места, по итогам оценки Экспертного Жюри.

3.3. Распределение наград осуществляется следующим образом:

- 1 место – Диплом победителя (I степени);
- 2 место – Диплом призера (II степени);
- 3 место – Диплом призера (III степени).

3.4. Дополнительно учреждаются специальные номинации:

1. *«Лучшая техническая реализация»* (за наиболее глубокую и качественную проработку продукта в выбранном формате, эффективное использование современных инструментов и технологий);

2. *«Лучший дизайн и пользовательский опыт (UX/UI)»* (за визуальную привлекательность и удобство интерфейса);

3. *«Лучший питч и презентация»* (за наиболее убедительную и структурированную защиту проекта);

4. *«Выбор жюри»* (за выдающуюся командную работу);

5. *«За вклад в популяризацию точных наук»* (за нестандартный подход к решению кейса).

3.5. Всем участникам, а также победителям, призерам и лауреатам специальных номинаций в электронном виде на адрес электронной почты, указанный при регистрации, направляются скан-копии соответствующих наград:

- всем участникам — сертификаты участника Хакатона;

- победителю (1 место) — Диплом победителя (I степени);
- призерам (2 и 3 места) — Дипломы призера (II и III степени соответственно);
- лауреатам специальных номинаций — Дипломы лауреата в номинации.

3.6. После проведения всех этапов и утверждения результатов Экспертным жюри Оргкомитет в течение одной недели после заключительного этапа составляет окончательные списки победителей, призеров и лауреатов специальных номинаций, оформляет свое решение протоколом и размещает его на официальном сайте Мининского университета.

3.7. Экспертное жюри принимает решение по оценке проектов и определению победителей, призеров и лауреатов специальных номинаций. Данное решение является окончательным, апелляции на результаты не предусмотрены. Оргкомитет Хакатона на основании решения Экспертного жюри составляет итоговые списки, оформляет протокол и публикует результаты в соответствии с п. 3.6 настоящего Положения.

IV. Формат заявки и состав команды

4.1. Для участия в Хакатоне команда должна состоять ровно из 5 человек с распределенными ролями для обеспечения взаимодополняемости навыков (принцип «мини-стартапа»):

- Капитан команды (организатор и координатор);
- Предметный эксперт (математик/физик);
- Разработчик (инженер/программист);
- Проектировщик интерфейсов и визуализации (дизайнер);
- Спикер и аналитик (исследователь).

4.2. Заявка подается капитаном команды в установленные сроки.

4.3. Финальным продуктом команды является цифровой прототип — визуализированное и концептуально завершённое решение,

демонстрирующее заявленную идею. Прототип не обязательно должен быть полностью работающей программой: допускаются интерактивные макеты, кликабельные интерфейсы, демонстрационные ролики или концепт-проекты с детальной проработкой. Главное требование к финальному продукту — он должен наглядно показывать, как именно решение делает точные науки понятнее, нагляднее и применимее в реальной жизни и образовании. Команда самостоятельно выбирает уровень технической реализации, соответствующий её компетенциям, и представляет продукт в формате, наиболее полно раскрывающем его идею и ценность.

4.4. В срок до 23:59 (по московскому времени) 28 сентября 2026 года (IV этап Хакатона) капитан команды заполняет электронную заявку по ссылке, которая будет направлена Организаторами дополнительно.

4.4.1. В заявке необходимо прикрепить ссылку на папку с финальными материалами проекта в облачном хранилище с открытым доступом по ссылке.

4.4.2. Папка должна содержать следующие материалы:

4.4.2.1. Презентация проекта в формате PDF (до 10 слайдов), отражающая:

- актуальность и постановку задачи (какой кейс решается);
- концепцию и архитектуру решения;
- демонстрацию интерфейса и ключевых функций (скриншоты/схемы, макеты/ видео);
- предметное обоснование (математика, физика или информатика);
- распределение ролей в команде согласно п.4.1 настоящего Положения.

4.4.2.2. Видео-демонстрация продукта (длительностью до 3 минут, формат MP4, размер не более 250 МБ), в которой команда наглядно показывает:

- работу прототипа (если реализован работающий продукт);
- или прохождение интерактивного макета (если представлен кликабельный прототип);
- или презентацию концепт-проекта с визуализацией ключевых сценариев.

4.4.2.3. Дополнительные материалы (в зависимости от формата продукта):

- для работающего прототипа (MVP) — ссылка на репозиторий с исходным кодом или архив с кодом, с краткой инструкцией по установке и запуску (файл README);
- для интерактивного прототипа — ссылка на кликабельный макет с открытым доступом;
- для демонстрационной модели — ссылка на видеоролик или мультимедийный материал (если он размещён отдельно от обязательной видео-демонстрации);
- для концепт-проекта — дополнительные схемы, диаграммы, визуализации архитектуры.

4.5. Итоговая защита проектов (V этап Хакатона) проходит 29 сентября 2026 года в формате онлайн-конференции. Регламент защиты — 5 минут на команду, после чего Экспертное жюри задаёт вопросы. В защите могут участвовать все члены команды в рамках заявленных ролей.

4.6. На каждый проект подаётся отдельная заявка. Все материалы должны быть загружены до указанного срока. Работы, присланные после дедлайна, к рассмотрению не допускаются.

V. Критерии оценивания проектов Экспертным жюри

Максимальный балл – 100.

1. Актуальность и соответствие кейсу (20 баллов): Насколько точно решение отвечает поставленной задаче и потребностям образования в сфере точных наук.

2. Техническая реализация и проработка решения (30 баллов): глубина проработки продукта в выбранном формате, качество визуализации идеи, эффективность использования современных инструментов и технологий (в том числе ИИ), соответствие уровня реализации заявленному формату представления.

3. Дизайн и пользовательский опыт (UX/UI) (20 баллов): Удобство интерфейса, визуальная привлекательность, понятность для целевой аудитории.

4. Качество презентации и защиты (20 баллов): Структура доклада, ясность изложения, качество слайдов, умение отвечать на вопросы Экспертное жюри (регламент защиты – 5 минут).

5. Командная работа и распределение ролей (10 баллов): Демонстрация слаженности, вклад каждого участника согласно заявленной роли, соблюдение дедлайнов.

VI. Заключительные положения

6.1. Официальная информация о Хакатоне размещается на официальном сайте Мининского университета и в его социальных сетях.

6.2. Все материалы, созданные участниками в рамках Хакатона, могут быть использованы Организаторами в некоммерческих образовательных целях с обязательным указанием авторства.