

Условия участия в хакатонах

Настоящие Условия участия в хакатонах (далее – Условия) разработаны Организатором хакатона и определяют порядок, цели и правила участия, проведения хакатонов, а также права и обязанности Организатора, Участников и Победителей.

Настоящие Условия являются юридически обязательными для Участников, Победителей и Организатора.

Участники хакатонов обязаны полностью ознакомиться с настоящими Условиями до момента регистрации проекта на сайте в сети Интернет по адресу – <https://projector2022.te-st.ru/>. Регистрация Участника на сайте означает полное и безоговорочное принятие настоящих Условий.

Настоящие Условия могут быть изменены и/или дополнены Организатором в одностороннем порядке не позднее, чем за 14 (четырнадцать) рабочих дней до объявления проектов-победителей хакатонов с обязательным размещением уведомления о внесенных изменениях на сайте в сети Интернет по адресу: [https://projector2022.te-st.ru.](https://projector2022.te-st.ru/)

Настоящие Условия являются открытым и общедоступным документом. Действующая редакция Условий размещается на сайте в сети Интернет по адресу: <https://projector2022.te-st.ru/>.

Организатор рекомендует Участникам и Победителям регулярно проверять Условия на предмет их изменения и/или дополнения. Продолжение участия после внесения изменений и/или дополнений в настоящие Условия означает принятие и согласие Участникам с такими изменениями и/или дополнениями.

Общие положения

Хакатон – это творческая техническая мастерская гражданских активистов и специалистов из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры, разработчики) для совместного поиска и создания решений социальных проблем с помощью современных технологий и социальных инноваций.

Цель проведения

Проведение хакатонов предназначено для создания прототипов программного или программно-аппаратного обеспечения для решения проблем в социальных сферах.

Участники смогут получить новые навыки, «прокачать» свой проект, получить отзывы и консультации специалистов, сделать прототип проекта и получить новые знакомства.

Для участия в хакатоне необходимо иметь в команде хотя бы одного участника, обладающего навыками в области программирования.

Участники хакатонов

К участию в хакатонах приглашаются команды, состоящие из представителей следующих областей: городские активисты, представители общественных и некоммерческих организаций и движений, журналисты, архитекторы, дизайнеры и программисты, активные горожане, студенты и иные лица, заинтересованные в участии) с проектами на нулевых (уровень идеи) и ранних стадиях готовности.

Организатор хакатонов

Организатором хакатонов является «Теплица социальных технологий».

Победитель хакатонов

Победителем хакатонов признается участник хакатона, чей проект был признан таковым большинством голосов жюри/комиссии на основании критериев оценки.

Предполагаемая тематика проектов, участвующих в хакатонах

- Улучшение городского пространства
- Экологические проблемы в городе
- Решение проблем в сфере ЖКХ
- Использование технологий для формирования местных сообществ
- Развитие благотворительной сферы в городе
- Развитие культуры городского активизма
- Поддержка социальных прав

Правила участия в хакатоне

Для участия в хакатоне необходимо зарегистрироваться на сайте <https://projector2022.te-st.ru/>

Регистрируемые проекты должны соответствовать следующим критериям:

- иметь четкую общественную или гражданскую миссию;
- проект не должен создаваться для продвижения какой-либо политической партии, религиозной организации или мероприятий, направленных на реализацию и/или поддержку политической или религиозной деятельности, а также деятельности, запрещенной действующим законодательством РФ.

В случае несоответствия указанным критериям проект не подлежит регистрации (не размещается на сайте) и не допускается к участию в хакатоне.

Не рекомендуется регистрировать к участию в хакатоне те проекты, над которыми не планируется работа в период проведения хакатона.

Не рекомендуется регистрировать к участию в хакатоне проекты с высокой степенью готовности.

Участие в хакатоне предполагает полную занятость в течение всей продолжительности проведения хакатона. Рекомендуется заранее спланировать свое время для полноценного участия в хакатоне.

Для участия в хакатоне необходимы личные ноутбуки.

Определение Победителей

По итогам презентаций проектов, независимое жюри/комиссия выбирает победителя. Победитель выбирается большинством голосов на основании критериев оценки. Для оценки жюри участники проектов должны подготовить демо-версии презентации своего проекта в электронном виде.

Критерии оценки проектов

Степень общественной важности темы проекта и соответствие заявленной теме

Соответствует ли тема проекта одной из целей устойчивого развития (ЦУР), сформированных ООН в 2015 году, и какова степень общественной важности для России. Участники хакатона заранее ознакомились со списком [ЦУР](#) и выбрали одну или несколько целей, достижению которой посвящена реализация проекта.

Организаторы хотели бы поддерживать проекты, которые могут максимально снизить несправедливость, дискриминацию, страдание, ущерб окружающей среде в любых формах.

Использование и качество данных

Инновационному использованию данных, их качеству и проработке следует уделить наибольшее внимание, так как фокус всего хакатона поставлен именно на работе с данными и на методы их использования.

Участники хакатона не ограничиваются использованием одного вида данных. Это может быть любая база данных, которая будет собрана и/или проанализирована участниками как вручную так и с помощью программирования.

Что важно оценить по этому критерию:

- Насколько надежен источник и какова вероятность ошибок в наборе данных
- Насколько релевантны данные решаемой проблеме
- Насколько корректно использование данных при решении заявленной проблемы
- Этично ли собраны и используются данные
- Использовался ли анализ данных
- Насколько качественно участники провели анализ и сбор данных

Прогресс, достигнутый во время работы над проектом в рамках хакатона

Если за хакатон изменилась только презентация, то это сразу снимает проект из числа претендентов на победу. Важно оценить объем работ, выполненных во время хакатона и уровень достижения результата, то есть сравнить проекты «на старте» в субботу утром и «на финише» в воскресенье вечером.

Реализуемость и потенциальный эффект от реализации

Насколько предлагаемое решение адекватно заявленной проблеме? Сколько человек получит свободный доступ к объективной и доказательной информации о проблеме?

Финансирование проекта победителя

Гонорар проекта-победителя хакатона составляет сумму в размере - 110 000,00 (сто десять тысяч) рублей 00 копеек.

Указанная сумма включает налог на доходы физических лиц в размере 13%.

Заключение договора

Для получения суммы гонорара, Победитель хакатона в обязательном порядке в письменном виде заключает договор с Организатором на реализацию/доработку представленного проекта.

Договор со стороны Победителя подписывает уполномоченное лицо, достигшее 18-ти летнего возраста, являющегося гражданином Российской Федерации. Если Победителем является несовершеннолетнее лицо - договор подписывает его законный представитель в соответствии с действующим законодательством РФ.

Договор должен быть подписан Победителем в течение 5 (пяти) рабочих дней с момента объявления Победителей.

Реализованный проект должен быть выложен на GitHub (или аналогичном репозитории кода, например, GitLab или BitBucket) под одной из лицензий открытого кода.

Исключение проекта из списка Победителей

Основаниями для исключения проекта из списка Победителей являются:

1. Отказ Победителя от заключения договора в установленные сроки.
2. Несогласие Победителя с условиями заключаемого Договора.

При наличии указанных оснований, Договор не подлежит заключению, финансирование победителю не предоставляется. В данном случае, Победителем становится тот проект, кто по оценкам комиссии/жюри занял второе место.

Поддержка проектов Победителей

Организатор осуществляет поддержку реализации проектов Победителей в соответствии с утвержденным Планом поддержки проектов-победителей хакатонов.