



Іс-шара ережесі «Хакатон KUICKHACK'24 ӨТКІЗІЛУІ»

1. Жалпы қағидалар

1.1. Осы ережеге сәйкес мақсат пен міндеттерді, сондай-ақ қатысушылар бағдарламалық қамтамасыз студия әзірлеуде, ағымдағы мәселелерді шектеулі уақыт ішінде шешуде жарысатын арнайы іс-шараның тәртібі мен мерзімін анықтайды. (осыдан кейін "хакатон" термині қарастырылады). Төменде қатысушылардың санаттары, шарттары мен негізгі критерийлері анықталған.

1.2. Хакатонды өткізу уақыты: 29 сәуір- 4 мамыр 2024 жыл.

1.3. Өткізілетін орны – КЕАҚ «Ө. Марғұлан атындағы Павлодар педагогикалық университеті», корпус 1 (Олжабай батыр 60 көшесі). Хакатон "KuickHack'24" деп аталады.

1.4. Хакатон іс-шарасы бес кезеңде жүзеге асырылады: өтінімдерді қабылдау, бастапқы, аралық, прототипті әзірлеу және қорытынды.

1.5. Қатысуға Қазақстан Республикасының Жоғары оқу орындары мен колледждерінің соңғы 5 жылдағы студенттері, магистранттары мен түлектері, жасанды интеллект әлемінде өз жолын енді бастағандар да, тәжірибелі зерттеушілер де шақырылады. Бағдарламалау дағдылары немесе ЖС тәжірибесі жоқ қатысушылар да белсенді түрде қабылданады. Қатысушылар растайтын құжатты ұсынуы қажет: студенттер мен магистранттарға - оқу орнынан анықтама немесе студенттік билет, соңғы 5 жылдағы түлектерге - білім туралы диплом. Қатысушылардың ең төменгі жасы - 18 жас. Мектеп және лицей оқушыларына қатысуға рұқсат етілмейді. Қатысушылар жалғыз өзі немесе бір-төрт адамнан тұратын команданың құрамында болып қатыса алады.

1.6. Сұраныс бойынша хакатон қатысушыларына хакатонға қатысуын растайтын құжат/сертификат беріледі.

2. Хакатонның мақсаты мен міндеттері

2.1. Хакатон жастардың жасанды интеллектке деген қызығушылығын арттыру және дамыту, сондай-ақ ЖИ технологияларын танымал ету мақсатында өткізіледі. Ол қатысушыларды ЖИ көмегімен бағдарламалық өнімдерді жасауға ынталандыруға, идеяны жұмыс прототипіне айналдыру дағдыларын жетілдіруге және кәсіпкерлік дағдыларды дамытуға бағытталған.

2.2. Хакатонның негізгі мақсаттары:

- бағдарламалық өнімдер мен жобаларды әзірлеуге қызығушылықты дамыту;;
- жасанды интеллект (AI) негізіндегі технологияларды танымал ету;
- дарынды жастарды іздеу және қолдау;
- IT-кәсіпкерлердің тәжірибесін тарату;
- аймақтың IT қоғамдастығымен байланыс орнату;
- Павлодар облысының IT-экожүйесіне өскелең ұрпақты тарту, қызықтыру.
- жобаны одан әрі жүзеге асыру.
- 2.3. Осы Ережеде мынадай негізгі ұғымдар пайдаланылады:

1) Қатысушы – Қазақстан Республикасының азаматтығы бар. Қазақстан Республикасы жоғары оқу орнының күндізгі бөлімінде оқитын немесе магистранты болып табылады. Өз атынан әрекет ететін және осы Заңның 6-бөлімінің ережелеріне сәйкес тіркелген жеке тұлға болып табылады. Хакатонға қатысу үшін әрбір Қатысушы біреуден артық емес команданың мүшесі бола алады. Жұмыстың нәтижесін қазылар алқасы бағалайды.

2) Команда – тіркелу барысында да, сайтта да байқау тапсырмасын орындау үшін біріккен қатысушылар тобы болуы керек. Әрбір қатысушы тек бір команданың мүшесі бола алады. Бір командадағы қатысушылар саны шектеулі - бір командада кемінде бір және 4 қатысушыдан көп емес.

3) Команда жетекшісі – команданың таңдауы бойынша тағайындалған, команда мүшелерінің бірі (сайлау барлық команда мүшелерінің қолы қойылған жазбаша нысанда жүргізіледі (1-қосымша паспорт немесе көшбасшы мен топ мүшелерін сәйкестендіретін басқа да мәліметтерді көрсете отырып), кімге, егер команда Хакатонның жеңімпазы деп танылды, жүлде беріледі.

4) Жеңімпаздар - қазылар алқасының бағалауы бойынша нәтижелері үздік деп танылған командалар.

5) Жоба (Нәтиже) – программалық өнім -мобильдік қосымша , веб-сервис, мобильдік прототиптік қосымша немесе веб-сервис, физикалық объектілер, өзіңіздің күйіңіздің немесе қоршаған ортаның жай-күйінің параметрлерін өлшеуге, осы ақпаратты цифрлық кеңістікте пайдалануға және мүмкіндік беруге кіріктірілген технологияны қамтиды.

6) Хакатонның басты сайты – <https://kuickhack.com/>, ресми сайт <http://hackathon.ppu.edu.kz/>

3. Хакатонды ұйымдастырушылар

3.1. Ұйымдастырушылар:КЕАҚ «Ә. Марғұлан атындағы Павлодар педагогикалық университеті».

3.2. Хакатонға ІТ-кәсіпкер Пол Васильевич Кукиц демеушілік жасайды.

3.2. Хакатонды дайындау мен өткізуге жалпы басшылықты басқарма төрағасының м.а.-ректордың бұйрығымен бекітілген Ұйымдастыру комитеті жүзеге асырады.

3.3. Хакатон қазылар алқасы ІТ және жасанды интеллект саласындағы шақырылған сарапшылардан, іс-шараны ұйымдастырушылар мен демеушілерден тұрады. Қазылар алқасының міндеті – қатысушылар ұсынған үлгілерді белгіленген критерийлер бойынша бағалау және жеңімпаздарды таңдау.

4. Хакатонға қатысу шарттары

4.1. Белгіленген мерзімде бастапқы тіркеуден өткен қатысушылар мен командалар Хакатонның бірінші кезеңіне қатысуға рұқсат етіледі. Хакатонға қатысушы – Хакатонға қатысуға дұрыс толтырылған өтінім берген адам. Өтінімдер талаптарға сай келмеген жағдайда ұйымдастырушы өтінімдерді қайтаруға құқылы

4.2. Хакатон кестесіне сәйкес белгіленген уақытта онлайн немесе офлайн форматта Хакатонның ашылуына қатысқан Қатысушылар мен Командалар Хакатонның екінші кезеңіне қатысуға жіберіледі. Екінші кезеңде 1-4 адамнан тұратын топтар, қажетіне қарай және олардың өтініші бойынша Командалардың мүшесі болып табылмайтын Қатысушылардан құрылады, олар кейін бір Команда ретінде тіркеледі. Бір қатысушыға рұқсат етіледі.

Екінші кезеңнің қорытындыларын ұйымдастыру комитеті қорытындылар хаттамасында рәсімдейді. Қатысушылар мен командалардың келесі кезеңге өтуі туралы шешім қазылар алқасының мүшелері қойған ұпайлар негізінде қабылданады. Қорытындылар хаттамасына қазылар алқасының мүшелері қол қояды.

4.3. Үшінші кезеңге қатысуға екінші кезеңнің қорытындысы бойынша алдын ала іріктеуден өткен командалар жіберіледі. Егер прототиптің өзгеруі Хакатонның үшінші кезеңінің басталуының белгіленген уақытынан кейін жүргізілсе, командаға бағалауға рұқсат етілмейді.

4.4. Төртінші кезеңге қатысуға тек осы кезеңде онлайн немесе офлайн қатысатын (командадан кемінде 1 қатысушы) және үшінші кезеңнің қорытындысы бойынша іріктеуден өткен команда ғана жіберіледі.

4.5. Әрбір Хакатон командасының міндеті - прототип жасау. Әрбір әзірленген прототип осы ереженің 6-бөлімінде көрсетілген критерийлерге сәйкес келуі керек

4.6. Хакатон басталғанға дейін (2024 жылдың 29 сәуірі, сағат 11.00-ден кейін) кез келген нысанда немесе көлемде прототип жасаған командаға Хакатонға қатысуға рұқсат етілмейді. Ұйымдастыру комитеті мен қазылар алқасында Прототипті әзірлеу мерзіміне қатысты қандай да бір күмән туындаса, қазылар алқасы Прототипті бағалау рәсіміне жіберуден бас тарту құқығын өзіне қалдырады.

5. Хакатонның кезеңдері

5.1 Хакатон 5 кезеңнен тұрады:

1) Бірінші кезең «Өтініштерді қабылдау» 03.04.2024 ж. (12:00) ден 28.04.2024 ж. (23:00) аралығында өтеді.

Хакатонның Бірінші кезеңіне қатысу үшін Командаға қосылмаған әрбір Команда мен Қатысушы Хакатонның бірінші кезеңінде Хакатон веб-сайтында электронды өтініш формасын толтыруы керек. Электрондық өтініш нысанын толтыру кезінде Қатысушы өзі туралы ақпаратты ұсынуы және растайтын құжаттарды жүктеп салуы қажет:

- Тегі;
- Аты;
- Әкесінің аты (бар болса);
- Жасы;
- Электрондық пошта мекенжайы (E-mail);
- ұялы телефон нөмірі (WhatsApp);
- жеке басын куәландыратын құжат (жеке куәлік);
- оқу орнын растайтын құжат (оқу орнынан анықтама);
- Хакатонға қатысу сертификатын алу қажеттілігі туралы ескертпе.

Қатысушы электрондық өтініш нысанының жолақтарын толтырса, осы Қағидалардың және тіркеуді растау түймесін басу арқылы дербес деректерді өңдеу шарттарына келіссе, Хакатонға қатысу үшін тіркелген болып саналады. Әрі қарай, қатысушы «Қатысушы» мәртебесін растайтын электрондық хат алады және Hackathon WhatsApp тобына қосылады.

Қатысушылардың жеке деректерін өңдеу мен сақтауды Хакатонды ұйымдастыру комитеті жүзеге асырады.

2) «Іс-шараның ашылуының» екінші кезеңі 2024 жылғы 29 сәуірде сағат 11:00-ден 13:00-ге дейін Павлодар облысының жастар бастамаларын дамыту орталығында (Ломова 38) өтеді. Ашылуда Қатысушылар мен қонақтарға арналған ұйымдастыру шаралары, Hackathon тақырыптары бойынша лекциялар (соның ішінде IT-кәсіпкер Пол Кукицтің лекторы) және прототипті әзірлеу идеялары жарияланады. Олар сондай-ақ Hackathon веб-сайтында 2024 жылдың 29 сәуірінде жарияланады.

3) Үшінші кезең «Тәжірибелік үлгілерді алдын ала іріктеу» 2024 жылдың 2 мамырында сағат 10:00-ден 16:00-ге дейін онлайн режимінде өтеді. Топ басшысы YouTube арнасында жарияланған прототиптің тұсаукесері бар бейнеге сілтеме жіберуі керек. Бейне қатысушылардың прототипті әзірлеуге қалай қарайтынын сипаттауы керек. Видеоның ұзақтығы 5 минуттан аспауы керек. Әр бейнежазбаны көргеннен кейін қазылар алқасы прототипті 50 балдық жүйе бойынша бағалайды. Барлық прототиптерді бағалағаннан кейін нәтижелер WhatsApp чатында және Hackathon веб-сайтында жарияланады. Келесі кезеңге өткен командалар әзірлеуді жалғастырып, келесі күні прототипін ұсынуы керек.

4) Төртінші кезең «Прототипті көрсету» 2024 жылдың 3 мамырында сағат 10:00-ден 16:00-ге дейін онлайн режимінде өтеді. Топ басшысына масштабтау сілтемесі беріледі, содан кейін ол және оның командасы презентациясын көрсету шақырылады. Әр командаға презентацияға берілетін уақыт 3 минут және сұрақтарға жауап беруге 2 минут.

Әзірлеуді 03.05.2024 10:00-ден кейін аяқтаған команда Хакатон шарттарын бұзғаны үшін дисквалификацияланады (4.3-тармақты қараңыз). Прототиптер сыртқы медида бастапқы кодты немесе бұлтқа және басқа ұқсас қызметтерге сілтеме беру арқылы қабылданады, атап айтқанда, github. Бұлтқа сілтеме және басқа деректер ұйымдастыру комитетінің электрондық поштасына hackathon@students.ppu.edu.kz жіберілуі керек.

5) Бесінші кезең – қорытынды «прототипті көрсету» 4.05.2024 ж. сағат 10.00 де КЕАҚ «КЕАҚ Ө. Марғұлан атындағы Павлодар педагогикалық университеті» көш. Олжабай батыр 60.

Қазылар алқасы топтардың жұмыстарын бағалайды. Барлық прототиптер демонстрацияланғаннан кейін 2 сағат ішінде 5-кезеңге қатысатын барлық Прототиптер осы ережелерде көрсетілген хакатон шарттарына сәйкестігі тексеріледі.

6. Хакатон нәтижелерін бағалау тәртібі мен критерийлері

6.1. Хакатон нәтижелерін қазылар алқасы Прототиптерді бағалау негізінде шығарады.

6.2. Қазылар алқасы Тәжірибелік үлгілерді осы Қағидалардың 6-бөлімінің 3-тармағында көрсетілген критерийлерге сәйкес бағалайды. Қазылар алқасы жобаларды өз қалауы бойынша бағалайды, ал Іс-шараға қатысушылар қазылар алқасының шешіміне күмән келтірмейді. Сонымен

қатар, Ұйымдастырушы Оқиға Қатысушыларына жеке Қатысушыларды/Командаларды жеңімпаз деп тануға немесе мойындамауға байланысты кез келген шығындарды өтемейді, соның ішінде және белгіленген санаттардағы Прототиптердің сәйкес келмеуіне байланысты.

6.3 Прототип келесі талаптарға сай болуы керек:

1) толығымен және бүтіндей хакатонда жасалуы және бұрыннан бар бағдарламалық өнімнің дамуы еместігі.

2) Хакатон тапсырмаларының берілген шарттарын орындау.

3) Қазылар алқасы Прототипті 10 балдық жүйе бойынша келесі критерийлердің жиынтығы бойынша бағалайды (2-қосымша):

1) іске асыру: жұмыс күйі (жетілдіруді/дайын және жұмыс істейтін прототипті қажет етеді), интерфейс, функционалдылық және т. б.;

2) жасанды интеллектті (AI) пайдалану: жобада AI қолдану дәрежесі;

3) шешімнің ойластырылуы: мәселені талдаудың тереңдігі және таңдалған әдістерді алдын ала зерттеу мен негіздеуді, шығармашылықты, тәсілдер мен табылған шешімдердің бірегейлігін қоса алғанда, оны шешуге көзқарастың ұқыптылығы;

4) жобаның әлеуеті: мақсатты аудиторияның/қоғамның пайдасы, коммерцияландыру, масштабталу;

5) жобаны қорғау: уақытты белгілеу, сұрақтарға нақты жауаптар, презентация, таныстыру.

6.4. Идеяны іске асыруды қорғауды топ өкілдерінің бірі жүзеге асырады. Дайын прототипті таныстыру және көрсету үшін қорғау регламенті, сондай-ақ қазылар алқасы мүшелерінің сұрақтарына жауаптар 3 минут сөйлеу, сұрақтарға жауаптар 2 минут.

7. Жүлде қоры және жүлдені төлеу тәртібі

7.1. Хакатон жеңімпаздарын қазылар алқасы 2024 жылдың 4 мамырында анықтайды және Hackathon финалында, сондай-ақ Hackathon веб-сайтында және Hackathon Whatsapp чатында мәтіндік хабарландыруды жариялау арқылы жарияланады.

7.2. Hackathon жүлде қоры ақшалай есептегенде 2 000 000 (екі миллион) теңгені құрайды.

7.3. Қазылар алқасының бағалауы бойынша бірінші, екінші және үшінші орындарға ие болған жеңімпаздар келесі сыйлықтарға ие болады:

- бірінші орын – 1 000 000 теңге;

- екінші орын – 500 000 теңге;

- үшінші орын – 200 000 теңге;

- арнайы номинация «Білім» КЕАҚ «Ә.Марғұлан атындағы Павлодар педагогикалық университетінде» оқитын жекелеген нормативтік құқықтық актілермен және тапсырмалармен реттелетін қатысушыларға арналады. Сумма-300 000 мың теңге.

7.4. Қазылар алқасы мен ұйымдастыру комитеті 2024 жылдың 4 мамырындағы финалда офлайн форматта қатысқан Хакатон жеңімпаздарына қол қою арқылы жүлделерді 20 сандық Каспий банкіне ақша аудару арқылы онлайн форматта қатысқан жеңімпаздарға береді. 04.05.2024 немесе 05.05.2024 аралығында жіберіледі.

8. Хакатонның қазылар алқасы

8.1. Hackathon қатысушыларының жұмысын IT, кәсіпкерлік және білім саласындағы сарапшылардан тұратын қазылар алқасы бағалайды.

8.2. Қазылар алқасы белгіленген критерийлерге сәйкес ұсынылған жобаларды объективті бағалауға жауапты.

8.3. Қазылар алқасының шешімдері түпкілікті болып табылады және шағымдануға болмайды.

9. Қорытындылау

9.1. Хакатонның қорытындысын қазылар алқасы шығарады, ұйымдастыру комитеті Хакатон финалының хаттамасын жасайды.

9.2. Байқауға қатысушылар сертификаттармен марапатталады.

9.3. Жеңімпаздар ақшалай сыйлықтармен марапатталады. Жүлде топ басшысына жеке куәлікті көрсеткеннен кейін беріледі.

10. Қатысушылардың құқықтары мен жауапкершілігінен бас тарту

10.1. "KuickHack' 24 " Хакатонына қатыса отырып, әрбір қатысушы іс-шараның мазмұнына, форматына немесе нәтижесіне қатысты ұйымдастырушылар тарапынан ешқандай кепілдіксіз "сол қалпында" қабылданады деп келіседі.

10.2. Қатысушылар іс-шараны ұйымдастыру белгісіздік пен күтпеген жағдайлардың элементтерін қамтуы мүмкін екенін мойындайды және олардың денсаулығына немесе техникасына байланысты кез келген тәуекелдерді қоса алғанда, олардың қатысуы үшін толық жауапты болуға келіседі.

10.3. Қатысушылар іс-шараға қатысты кез келген мәселелерге, соның ішінде ұйымдастырушылық өзгерістерге, қазылар алқасының шешімдеріне, жүлделер мен марапаттарды бөлуге қатысты Hackathon ұйымдастырушыларына, оның серіктестеріне, демеушілеріне немесе басқа қатысушыларына шағымданбауға келіседі.

10.4. Қатысушылар қазылар алқасының барлық шешімдері түпкілікті, барлық қатысушылар үшін міндетті және қайта қарауға немесе шағымдануға жатпайтынымен келіседі.

10.5. Жүлделер мен наградалар жоғалған, бүлінген немесе кешіктірілген жағдайда қатысушылар іс-шараны ұйымдастырушыларға немесе демеушілерге ешқандай талап қоймауға келіседі.

10.6. Қатысушылар Хакатонға қатысу жүлделерге немесе марапаттарға кепілдік бермейтінін түсінеді және өз жобаларының сапасы мен түпкілікті нәтижелері үшін жауапкершілік алады.

10.7. Hackathon ұйымдастырушылары жобаларды әділ және объективті бағалауды қамтамасыз ету үшін барлық ақылға қонымды күш-жігерді жұмсауға міндеттенеді, бірақ іс-шараның нәтижесіне әсер етуі мүмкін кез келген техникалық, адамдық немесе басқа қателер үшін жауапты емес.

10.11. Салықтық міндеттемелерден басқа, қатысушылар іс-шараға қатысуға немесе жүлделерді алуға және пайдалануға байланысты барлық басқа шығындар үшін, соның ішінде, бірақ олармен шектелмей, көлік шығындары, тұру шығындары, сақтандыру және басқа да байланысты шығындарға жеке жауап береді

10.12. Қатысушылар барлық тиісті салықтар мен алымдарды төлеуге келісімін, сондай-ақ осы міндеттемелерді орындамау заңнамаға сәйкес әкімшілік, салықтық немесе өзге де жауапкершілікке әкеп соғуы мүмкін екенін түсінеді.

10.13. Іс-шараға қатысу қатысушылардың осы Ереженің талаптарымен, оның ішінде ұйымдастырушылар кейіннен енгізуі мүмкін барлық өзгерістер мен толықтырулармен толық келісуін білдіреді.

Қосымша 1

№	ТАӘ	ЖСН	Телефон нөмері Whatsapp	Email	Статус (көшбасшы/қатысушы)	Қолы
1					Көшбасшы	
2					Қатысушы	
3					Қатысушы	
4					Қатысушы	

Бағалау парағы:

№	Түсіндірілуі	Бағалар саны
1	Іске асыру: жұмыс күйі (жетілдіруді/дайын және жұмыс істейтін прототипті қажет етеді), интерфейс, функционалдылық және т. б.	10
2	Жасанды интеллектті қолдану(AI): жобада AI қолдану дәрежесі	10
3	Шешімнің ойластырылуы: мәселені талдаудың тереңдігі және оны шешуге деген көзқарастың ұқыптылығы, соның ішінде таңдалған әдістерді алдын-ала зерттеу және негіздеу, шығармашылық, тәсілдердің өзіндік ерекшелігі және табылған шешімдер	10
4	Жобаның әлеуеті: аудиторияның/қоғамның коммерцияландыру, масштабтау мақсатты пайдасы,	10
5	Жобаны қорғау: таймингті белгілеу, сұрақтарға нақты жауаптар, презентация, таныстыру	10
Қорытынды		50 балл