

ПОЛОЖЕНИЕ О ХАКАТОНЕ

Идеи для МАХ: хакатон студенческих проектов СКФУ

г. Ставрополь, 2026 год

1. Термины и определения

1.1. Хакатон – соревновательное мероприятие, в ходе которого команды участников разрабатывают прототипы цифровых продуктов (мини-приложений или чат-ботов) для мессенджера МАХ в соответствии с утверждёнными кейсами.

1.2. Организатор – федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Северо-Кавказский федеральный университет» (далее – СКФУ). Организатор обеспечивает проведение Хакатона, формирует жюри, определяет победителей и вручает призы.

1.3. Партнёры – организации, оказывающие информационную, консультационную, техническую или финансовую поддержку Хакатона (могут включать коммерческие компании, органы государственной власти, общественные организации).

1.4. Участник – физическое лицо, соответствующее требованиям раздела 4 настоящего Положения, прошедшее регистрацию и допущенное к участию в Хакатоне.

1.5. Команда – группа Участников от 2 до 3 человек, объединившихся для совместного решения кейса. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды.

1.6. Капитан Команды – Участник, представляющий интересы Команды при взаимодействии с Организатором, несущий ответственность за предоставление корректных данных для начисления приза.

1.7. Кейс (Задание) – описание проблемы и технической задачи, предлагаемой Командам для решения в рамках Хакатона. Перечень кейсов утверждается Организатором и публикуется на сайте Хакатона.

1.8. Продукт (Решение) – разработанное Командой мини-приложение или чат-бот для платформы МАХ, представляющее собой результат интеллектуальной деятельности и созданное для решения конкретного Кейса.

1.9. MVP (Minimum Viable Product, Минимально жизнеспособный продукт) – версия Продукта, обладающая минимальным, но достаточным функционалом для решения заявленной проблемы и демонстрации ключевой идеи.

1.10. Жюри – группа экспертов, формируемая Организатором из числа представителей СКФУ, партнёров и приглашённых специалистов, осуществляющая оценку Продуктов и определение Победителей.

1.11. Победители – Команды, занявшие первое, второе и третье места по итогам оценки Жюри и получившие право на призы.

1.12. Сайт Хакатона – интернет-страница, содержащая информацию о Хакатоне, форму регистрации и материалы для участников. Адрес сайта публикуется в официальных каналах СКФУ.

1.13. Платформа МАХ – отечественная цифровая платформа, предоставляющая возможность создания и запуска чат-ботов и мини-приложений.

1.14. Необоснованное преимущество – любые действия, направленные на получение преимущества перед другими Участниками путём обмана, плагиата, использования чужих решений, взлома или иных нечестных методов.

2. Общие положения

2.1. Настоящее Положение определяет порядок организации, проведения и подведения итогов Хакатона «Идеи для МАХ: хакатон студенческих проектов СКФУ» (далее – Хакатон).

2.2. Цель Хакатона – вовлечение студентов в разработку цифровых сервисов для повышения качества жизни в Ставропольском крае и эффективности работы университета, а также выявление и поддержка талантливой молодёжи.

2.3. Задачи Хакатона:

- стимулирование студенческого технологического творчества;
- формирование проектных команд для решения реальных задач вуза и региона;
- создание прототипов цифровых продуктов, готовых к дальнейшему внедрению;
- популяризация отечественной платформы МАХ среди молодых разработчиков.

2.4. Информация о Хакатоне размещается на официальном сайте СКФУ, в социальных сетях университета, а также на Сайте Хакатона. Изменения в условия проведения публикуются там же и вступают в силу с момента опубликования.

2.5. Официальным языком Хакатона является русский язык. Все материалы, включая Продукты и презентации, должны быть представлены на русском языке.

2.6. Хакатон не является лотереей или азартной игрой. Участие бесплатное.

3. Организатор и партнёры

3.1. Организатором Хакатона выступает ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет».

3.2. Организатор выполняет следующие функции:

- утверждает состав Жюри;
- обеспечивает информационную поддержку;
- организует регистрацию участников;
- предоставляет площадку для проведения финала;
- формирует призовой фонд;
- осуществляет награждение победителей.

3.3. К участию в качестве партнёров могут привлекаться коммерческие и некоммерческие организации, разделяющие цели Хакатона. Партнёры могут учреждать специальные номинации с собственными призами.

3.4. Организатор вправе вносить изменения в настоящее Положение с обязательным уведомлением участников через Сайт Хакатона.

4. Требования к участникам

4.1. К участию в Хакатоне допускаются лица, соответствующие следующим требованиям:

- обучающиеся ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет» (включая обучающихся филиалов и колледжа);
- возраст – от 18 лет (на момент регистрации);
- форма обучения – любая (очная, очно-заочная, заочная).

4.2. Предоставление недостоверных сведений является основанием для дисквалификации Участника или Команды.

5. Требования к командам

5.1. Команда формируется из Участников, прошедших индивидуальную регистрацию. Количество участников в Команде – от 2 до 3 человек.

5.2. Один Участник не может входить в состав нескольких Команд.

5.3. Команда самостоятельно выбирает Капитана, который:

- представляет интересы Команды при взаимодействии с Организатором;
- координирует работу над Продуктом;
- предоставляет банковские реквизиты для получения приза (в случае победы);
- несёт ответственность за распределение приза между членами Команды.

5.4. Команда самостоятельно придумывает название и указывает его при регистрации. Название не должно нарушать права третьих лиц и противоречить нормам этики.

5.5. Состав Команды фиксируется после окончания регистрации. Замена участников после старта онлайн-этапа не допускается.

6. Порядок и сроки проведения

6.1. Хакатон проводится в три этапа:

Этап 1. Регистрация

Даты: с 30 марта по 14 апреля 2026 года (включительно).

Капитан команды заполняет форму на Сайте Хакатона, указывая свои данные и данные участников и предпочтительное направление кейса.

По итогам регистрации формируется список допущенных Команд.

Этап 2. Основной (онлайн-этап)

Даты: с 15 апреля по 25 апреля 2026 года.

15 апреля в личных кабинетах и на электронную почту Капитанов направляются полные описания Кейсов, требования к MVP, методические материалы и доступ к необходимым ресурсам (мок-данные, API, документация по платформе МАХ).

Далее Команды разрабатывают Продукт.

22 апреля до 23:59 по московскому времени Команды загружают на Сайт Хакатона ссылку на репозиторий с кодом и презентацию (до 10 слайдов).

Работы, загруженные после дедлайна, не рассматриваются.

Этап 3. Финал (очный этап)

Дата: 28 апреля 2026 года.

Место проведения: г. Ставрополь, площадка ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет» (конкретный корпус и аудитория сообщаются финалистам дополнительно).

К участию в Финале допускаются до 5 Команд по каждому Кейсу, набравшие наибольшее количество баллов по итогам онлайн-этапа.

Финал проводится в формате очной защиты: каждой Команде даётся до 5 минут на презентацию Продукта и до 2 минут на вопросы Жюри.

Приветствуется демонстрация работающего прототипа.

По итогам защит Жюри определяет Победителей.

6.2. Все сроки указаны по московскому времени. Организатор оставляет за собой право корректировать даты с обязательным уведомлением участников.

7. Кейсы (задания)

7.1. Хакатон проводится по следующим направлениям и кейсам:

БЛОК 1. ОБРАЗОВАНИЕ И УНИВЕРСИТЕТСКАЯ СРЕДА

Кейс 1.2: «Регистрация и учёт мероприятий»

БЛОК 2. ЗДРАВООХРАНЕНИЕ И СПОРТ

Кейс 2.1: «Терренкур и ЗОЖ-маршруты Ставрополя»

БЛОК 3. КУЛЬТУРА И СОХРАНЕНИЕ НАСЛЕДИЯ

Кейс 3.1: «Живая история: малые музеи Ставрополя»

БЛОК 4. ЭКОЛОГИЯ И ПРИРОДОПОЛЬЗОВАНИЕ

Кейс 4.1: «ЭкоДесант: координация волонтерских акций»

БЛОК 5. ТУРИЗМ И ГОСТЕПРИИМСТВО

Кейс 5.1: «Непарадный Ставрополь: локальный гид»

БЛОК 6. СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО

Кейс 6.1: «Зерновая биржа»

7.2. Полное описание каждого Кейса, включая проблематику, функциональные требования к MVP, критерии оценки и рекомендуемый стек технологий, предоставляется Участникам в первый день онлайн-этапа.

7.3. Команда вправе выбрать любой из предложенных Кейсов. Один Кейс могут разрабатывать несколько Команд одновременно.

7.4. Изменение Кейса после старта онлайн-этапа не допускается.

8. Требования к продукту (решению)

8.1. Продукт должен представлять собой работающий прототип мини-приложения или чат-бота, развёртываемый на платформе MAX (или демонстрирующий ключевую логику в эмуляторе).

8.2. Продукт должен соответствовать выбранному Кейсу и решать заявленную в нём проблему.

8.3. Технические требования к Продукту:

- код должен быть размещён в открытом репозитории (GitHub) с предоставлением доступа Организатору;
- репозиторий должен содержать файл README с инструкцией по развёртыванию, описанием функционала и указанием ролей участников;
- допускается использование любых языков программирования и фреймворков, если это не противоречит условиям Кейса;
- возможна контейнеризация (Docker) для упрощения проверки.

8.4. Продукт не должен нарушать законодательство Российской Федерации, включая, но не ограничиваясь:

- запрет на пропаганду экстремизма, терроризма, насилия;
- запрет на распространение порнографических материалов;
- соблюдение авторских и смежных прав;
- соблюдение прав на интеллектуальную собственность.

8.5. Запрещается использование готовых решений (кода, библиотек, фреймворков) без указания авторства и соблюдения лицензий. Плагиат и копирование чужих работ является основанием для немедленной дисквалификации.

8.6. Допускается использование открытых библиотек и API при условии соблюдения их лицензий.

8.7. Использование генеративных нейросетей (ChatGPT, GigaChat, Copilot) для написания итогового кода не запрещено, но Команда должна быть готова объяснить и защитить каждое архитектурное решение. Злоупотребление (представление сгенерированного кода как полностью своего) может быть расценено как нечестный приём.

9. Порядок определения победителей

9.1. Оценка Продуктов осуществляется Жюри на двух этапах: онлайн-этап и финал.

9.2. Состав Жюри формируется Организатором, в составе не менее 5 человек из числа:

представителей администрации и профессорско-преподавательского состава СКФУ; приглашённых экспертов из IT-компаний и организаций-партнёров (по согласованию).

9.3. Критерии оценки на онлайн-этапе:

Каждый критерий оценивается по шкале от 0 до 10 баллов. Максимальный общий балл — 40.

Критерий	Макс. балл	Описание
Работоспособность	10	Продукт запускается, выполняет основные функции, не падает при простых действиях пользователя
Соответствие кейсу	10	Решение решает именно ту проблему, которая описана в кейсе, и делает это достаточно полно
Качество кода и документации	10	Код в репозитории понятный, есть README с инструкцией по запуску
Оригинальность	10	Есть интересные идеи, необычные фичи, которые выделяют решение среди других

9.4. Критерии оценки на финале:

Каждый критерий оценивается по шкале от 0 до 10 баллов. Максимальный общий балл — 40.

Критерий	Макс. балл	Описание
Защита и презентация	10	Команда понятно и уверенно рассказывает о своём продукте, отвечает на вопросы
Польза и актуальность решения	10	Решение действительно полезно для студентов, жителей края или сотрудников. Его хочется использовать
Качество продукта	10	Приложение удобное, стабильно работает, интерфейс понятный и приятный
Перспективы развития	10	Решение можно доработать, масштабировать, интегрировать с другими сервисами

9.5. Победители определяются по сумме баллов. При равенстве баллов жюри учитывает оригинальность и потенциал внедрения. Оценка на онлайн-этапе проводится экспертами дистанционно. Каждый эксперт заполняет оценочный лист по четырём критериям. Оценка на финале проводится жюри очно после выступления команды. Члены жюри выставляют баллы независимо, затем баллы суммируются.

9.6. Решение Жюри является окончательным и пересмотру не подлежит. Протоколы заседаний Жюри хранятся у Организатора.

9.7. Победители определяются в каждой номинации отдельно, если иное не установлено Организатором.

10. Вознаграждение победителей производит Организатор за счет спонсорской помощи от партнёров мероприятия, в рамках распространения рекламной информации.

10.1. Призовой фонд Хакатона формируется за счёт средств Организатора и партнёров.

10.2. Денежные призы назначаются до вычета налогов.

10.3. Организатор вправе увеличить призовой фонд за счёт привлечения партнёров.

10.4. Партнёры могут учреждать специальные номинации с отдельными призами (например, «Приз зрительских симпатий», «Лучший дизайн», «Выбор деканата»). Условия специальных номинаций публикуются дополнительно.

10.5. Денежные призы перечисляются в безналичной форме на банковский счёт Капитана Команды в течение 30 рабочих дней после подписания акта приёма-передачи приза.

10.6. Капитан Команды самостоятельно распределяет полученный приз между членами Команды и несёт ответственность за это распределение. Организатор не вмешивается в отношения между членами Команды.

10.7. В соответствии с законодательством РФ Организатор исполняет функции налогового агента: удерживает и перечисляет в бюджет налог на доходы физических лиц (НДФЛ) в размере 13% (для резидентов РФ) или 30% (для нерезидентов) от суммы приза. Приз вручается за вычетом налога.

10.8. Для получения приза Капитан Команды-победителя обязан предоставить Организатору:

- копию паспорта (все страницы с отметками);
- ИНН;
- СНИЛС;
- банковские реквизиты для перевода;
- подписанный акт приёма-передачи приза.

10.9. Непредоставление документов в течение 14 календарных дней после объявления результатов считается отказом от приза.

11. Права на результаты интеллектуальной деятельности

11.1. Предполагается, что Продукт является результатом интеллектуальной деятельности, созданным совместным творческим трудом Участников одной Команды (соавторство).

11.2. Направляя Продукт для участия в Хакатоне, Участники безвозмездно передают Организатору исключительные права на Продукт в полном объёме с момента отправки Продукта через Сайт Хакатона.

11.3. Передача исключительных прав включает, но не ограничивается следующими правомочиями:

- воспроизведение, распространение, публичный показ, импорт;
- доведение до всеобщего сведения;
- переработка, модификация, адаптация;
- использование в составе иных произведений и продуктов;
- обнародование без указания имени авторов (анонимно) или под псевдонимом.

11.4. Участники гарантируют, что:

- Продукт создан самостоятельно, исключительно членами Команды;
- Продукт не нарушает авторские и иные права третьих лиц;
- если в Продукте использованы сторонние компоненты (библиотеки, изображения и т.п.), на них получены необходимые разрешения, либо их

использование допускается условиями свободных лицензий (MIT, Apache, GPL и т.п.), не противоречащими передаче исключительных прав Организатору.

11.5. В случае предъявления третьими лицами претензий к Организатору, связанных с нарушением их прав при использовании Продукта, Команда обязуется урегулировать такие претензии самостоятельно и за свой счёт, а также возместить убытки Организатора.

11.6. По отдельному запросу Команды Организатор может предоставить неисключительную лицензию на использование Продукта в некоммерческих целях (для портфолио, участия в других конкурсах) при условии заключения отдельного соглашения.

12. Конфиденциальность и обработка персональных данных

12.1. Участие в Хакатоне подразумевает согласие Участника на обработку его персональных данных Организатором и партнёрами в целях проведения мероприятия.

12.2. Организатор собирает и обрабатывает следующие персональные данные:

- фамилия, имя, отчество;
- дата рождения;
- контактный телефон, адрес электронной почты;
- наименование вуза, факультета, института, курса;
- ссылка на профиль в социальных сетях (по желанию);
- для победителей – паспортные данные, ИНН, СНИЛС, банковские реквизиты.

12.3. Организатор обязуется не передавать персональные данные третьим лицам, за исключением случаев, предусмотренных законодательством РФ или необходимых для вручения приза (налоговые органы, банки).

12.4. Участник вправе отозвать согласие на обработку персональных данных, направив письменное уведомление Организатору. В этом случае участие в Хакатоне прекращается.

13. Фото- и видеосъёмка

13.1. В ходе проведения Хакатона (особенно на очном финале) Организатор и партнёры могут вести фото- и видеосъёмку.

13.2. Участие в Хакатоне означает согласие Участника на:

- фото- и видеосъёмку своего изображения;
- использование полученных материалов в информационных и рекламных целях (сайты, социальные сети, СМИ, отчёты) без выплаты дополнительного вознаграждения.

13.3. Участник, не согласный с использованием своего изображения, обязан письменно уведомить Организатора до начала финала.

14. Заключительные положения

14.1. Организатор оставляет за собой право дисквалифицировать любого Участника или Команду в случаях:

- нарушения настоящего Положения;
- предоставления недостоверных сведений;
- использования необоснованных преимуществ (плагиат, взлом, подлог);
- некорректного поведения на площадке проведения финала;
- нарушения этических норм и законодательства РФ.

14.2. Решение о дисквалификации принимается Организатором коллегиально и не подлежит обжалованию.

14.3. Организатор не несёт ответственности за:

- сбои в работе интернета, связи, электроэнергии, повлекшие невозможность своевременной отправки работ;
- действия третьих лиц, направленные на нарушение проведения Хакатона;
- несоответствие Продукта ожиданиям Участников.

14.4. Во всём, что не предусмотрено настоящим Положением, Организатор и Участники руководствуются действующим законодательством Российской Федерации.

14.5. Все спорные вопросы решаются путём переговоров. При недостижении согласия споры подлежат рассмотрению в суде по месту нахождения Организатора.

15. Контактная информация

Организатор: ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет»

Адрес: 355017, г. Ставрополь, ул. Пушкина, 1

Контактное лицо: Герасимова Елена Константиновна, директор департамента информационных технологий ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет»

Email: ekgerasimova@ncfu.ru

Сайт Хакатона: <https://maxidea.ncfu.ru>