



Хакатон: практика организации конкурсного мероприятия современного уровня

Марафон передовых практик по техническому направлению деятельности в системе дополнительного образования детей Смоленской области «По дороге в Техноград»

«Открывай Удмуртию» – межрегиональный хакатон



СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «ИТ-КУБ»
IT-CUBE.СМОЛЕНСК



хакатон

«ОТКРЫВАЙ УДМУРТИЮ»



даты
проведения хакатона:

10-12/10/2023

ИЖЕВСК

регистрация на хакатон:

ДО 17/09/2023

Финальный этап
(очный) - трехдневное
соревнование на площадке
ЦЦОД «ИТ-куб.Ижевск»

Отборочный
(дистанционный этап)-
решение кейса

Регистрация (команды по 3
человека: дизайнер,
разработчик, аналитик; возраст
14-18 лет)

Заказчики – авторы КЕЙСОВ

межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



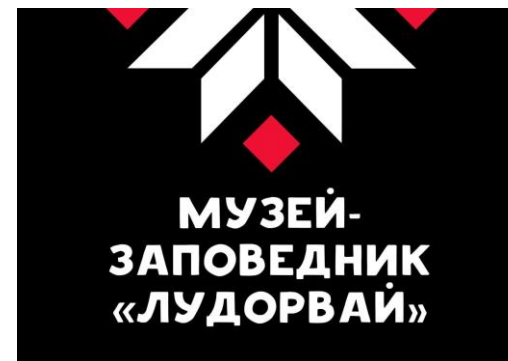
межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



Архитектурно-этнографический музей-заповедник «Лудорвай» расположен в живописном месте в 17 км от Ижевска. Исторически музей располагается на бывшей территории русского починка Ильинка.

Основной принцип застройки музея — создание микросел, где представлены жилые, культовые и общественные постройки конца XIX-начала XX веков. В настоящее время на площади в почти 60 гектаров функционируют 23 объекта, представляющие культуру удмуртов, русских, татар и бесермян.

При музее работает фольклорный коллектив, проходят экскурсии, мастер-классы, выставки и квесты. Ежемесячно музей удивляет посетителей крупными календарными праздниками и фестивалями.

Заказчики – авторы КЕЙСОВ



СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»

IT-CUBE.СМОЛЕНСК

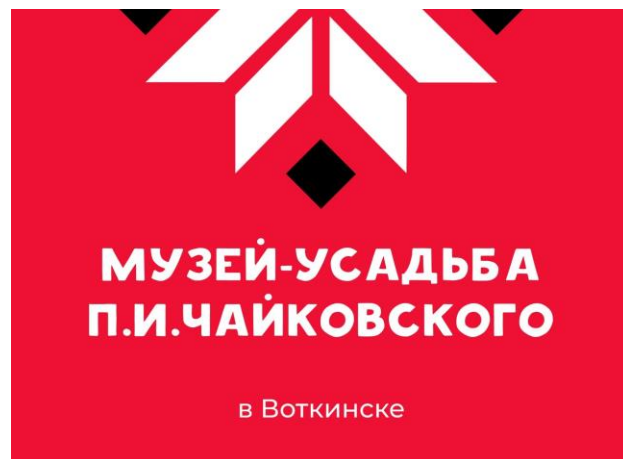
межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



Дом-музей Петра Ильича Чайковского находится в городе Воткинске Удмуртской Республики. Это место, где можно отдохнуть от городской суеты на фоне живописной природы, погрузиться в дворянскую культуру XIX века и насладиться красотой архитектуры.

Территория музея-усадьбы большая. Здесь находится дом, где жила семья Чайковских. В усадебном парке уютные беседки, красивый сад и огород. Здесь так же находятся прилегающие к дому хозяйственные постройки. Для посетителей оборудованы концертный и выставочный залы, центр культурных инициатив, парк исторических развлечений, кафе и сувенирная лавка.

межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



Заказчики – авторы КЕЙСОВ

межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



межрегиональный хакатон
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»



Деревня Мувыр расположена в Игринском районе Удмуртии и является одним из перспективных туристических объектов республики.

Всего несколько лет назад Мувыра не было на карте: в 1960-х деревню признали неперспективной и лишили статуса населённого пункта. Жителей расселили по окрестностям, а на месте их домов осталось пустое поле. Обновлённая деревня Мувыр была образована в 2009 года благодаря уроженцу Александру Корепанову.

Сегодня в Мувыре активно развивается сельский туризм: есть кафе, гостевые дома, можно поплавать на лодках и сапах. Также под торговой маркой «Мувыр» производят кефир, йогурт, творог и сыр. В деревне стабильно растёт число отдыхающих — сейчас Мувыр принимает около 4 000 туристов ежегодно.

Знакомство участников с заказчиками



СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «ИТ-КУБ»

ИТ-CUBE.СМОЛЕНСК

◆ трек «AR-разработка» — Музей-усадьба П.И. Чайковского в Воткинск

◆ трек «Мобильная разработка» — Музей-заповедник «Лудорвай»

◆ трек «Web-разработка» — деревня Мувыр



Знакомство участников с Кейсами



ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР
«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»

Кейс «Мобильное приложение для Архитектурно-этнографического музея-заповедника «Лудорвай»

Архитектурно-этнографический музей-заповедник «Лудорвай» создан в 1986 г. на территории русского починка Ильинка и находится в 17 км. от города Ижевска. Площадь музея составляет около 60 гектаров.

Основная цель музея-заповедника – сохранение и презентация архитектурного и этнокультурного наследия народов Удмуртии, содействие формированию общенациональной и регионально-культурной идентичности у своих посетителей.

Основной принцип застройки территории музея-заповедника — создание микросел, где представлены жилые, общественные и культовые постройки. Хронологические рамки экспозиции — кон. XIX - нач. XX вв.

В музее представлены постоянные экспозиционные комплексы:

- Усадьба южных удмуртов;
- Усадьба центральных удмуртов;
- Усадьба северных удмуртов;
- Усадьба бесермян;
- Русский починок «Ильинка»;
- Родовое святилище «Бадзым Куала»;
- Падеринская мечеть;
- Ветряная мельница;
- Пасечный комплекс «Муштор».
- Волостное правление - выставочный зал

Музей ведет активную исследовательскую, реставрационную, экспозиционную, просветительскую работу, ищет новые формы работы с посетителями, способствует сохранению и трансляции традиционной народной культуры. При музее работает фольклорный коллектив, к услугам посетителей предлагаются обзорная, тематические и интерактивные экскурсии, знакомство с удмуртскими национальными играми, и национальной кухней. Работает сувенирная лавка.

В течение года АЭМЗ «Лудорвай» проводит различные мероприятия, календарные праздники (Рождество, Масленица, Петров день, Медовый спас, Осенины), которые знакомят жителей и гостей Удмуртии с традициями и обычаями народов, населяющих край.

Желаемый образ результата

В рамках хакатона необходимо разработать архитектуру, логику мобильного приложения для посетителей музея. Оно должно быть адаптировано как под Android, так и под iOS. Требований к определенной среде разработки нет. Основная цель приложения – создание условий для содержательного индивидуального (т.е. вне экскурсии) посещения музея. В приложении должна быть предусмотрена функция использования геолокации пользователя (при разрешении пользователем). Дизайн приложения должен отвечать основным запросам заказчика.

Техническое задание на разработку

Приложение должно включать в себя следующие основные разделы:

Главный экран	На главном экране должно быть название музея и кликабельные разделы: 1. «О музее» 2. «Индивидуальные туры» 3. «Игры» При переходе в данные разделы должны быть отдельные страницы с возможностью возврата на «Главный экран»
О музее	Страница должна содержать основную информацию о музее и экспозиционных комплексах. Допустимо использование фотографий музея.
Индивидуальные туры	Страница предназначена для посетителей музея, которые хотят самостоятельно изучить экспозиционные комплексы. Для пользователя должны быть предложены 2 маршрута: короткий и длинный. (представлены ниже). Интерфейс маршрутов может быть разработан командами самостоятельно.

При приближении к каждому объекту должна быть возможность:
- послушать аудиогид (<https://izi.travel/ru/Bea0-arkhitekturno-etnograficheskiv-muzey-zapovednik-ludorvay/ru#d13b-vetryanaya-melnica/ru>)
- прочитать развернутую информацию о каждом объекте.

Также необходимо предусмотреть функцию «построения маршрута» - определение геолокации пользователя и при выборе маршрута отслеживание местоположения пользователя на карте.

Маршруты:

- Короткий (мельница – общественный амбар – усадьба бесермян – усадьба северных удмуртов – Падеринская мечеть – усадьба центральных удмуртов - родники – парк скульптур - усадьба южных удмуртов);
- Длинный (Русский починок Ильинка – Родовое святилище/Бадзым куала – Волостное правление – усадьба центральных удмуртов - Падеринская мечеть - усадьба северных удмуртов - усадьба бесермян – родники – парк скульптур – общественный амбар – мельница – усадьба южных удмуртов).

Игры

Данный раздел предполагает познавательно-развлекательный контент для пользователей любого возраста:
- Пазлы (по фотографиям объектов музея)
Материалы для данного раздела представлены дополнительно к кейсу.

Также в приложении необходимо предусмотреть возможность рассылки уведомлений для пользователей о новостях и мероприятиях музея с помощью PUSH-уведомлений.



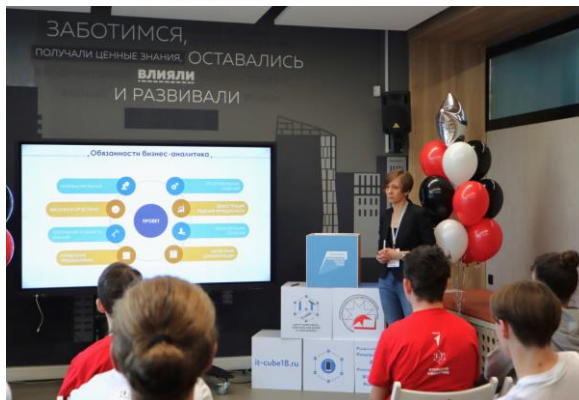
ИТ-CUBE.СМОЛЕНСК

Образовательная программа для участников

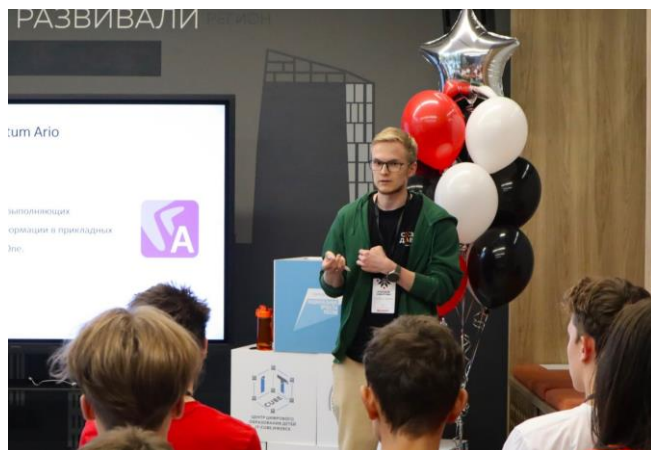


СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»
IT-CUBE.СМОЛЕНСК

Вера Кузнецова, бизнес-аналитик IT-компании «Directum», рассказала участникам о специализации аналитиков, об инструментах работы и поделилась полезными ссылками и ресурсами



Егор Ширококов, руководитель отдела дизайна IT-компании «Русские информационные технологии», рассказал о роли дизайна в разработке продукта, о том, чем отличается хороший дизайн от плохого и почему дизайнер всегда немножко аналитик



Тимлид команды ML-инженеров «Directum» Олег Андриянов рассказал про то, как обучается искусственный интеллект, как ИИ работает с языком, как устроены большие языковые модели и для чего их создают



Как презентовать грамотно: мифы vs реальность» провела Надежда Анзонгер — руководитель отдела по связям с общественностью макрорегиона «Волга» Tele2

Образовательная программа для наставников



СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»
IT-CUBE.SMOLENSK

Экскурсии в крупные организации дополнительного образования:

- ◆ Детский технопарк «Кванториум»
- ◆ Региональный образовательный центр «ТАУ»
- ◆ Академия «Калашников»




Дополнительные активности



СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»

IT-CUBE.SMOLENSK

 Хакатон «Открывай Удмуртию»
28 сен в 15:25

Розыгрыш подарков от Tele2! 🎁

Оператор связи Tele2, партнёр хакатона «Открывай Удмуртию», решил порадовать наших подписчиков и разыграть подарки!

Чтобы принять участие, нужно:

- подписаться на страницу Хакатона Вконтакте <https://vk.com/discoverudmurtia> и телеграм-канал <https://t.me/discoverUdmurtia>,
- оставить под этим постом небольшой комментарий про самое запоминающееся путешествие или интересный момент (это может быть даже небольшая поездка в соседний город или к бабушке в деревню).

Условия:

- один комментарий с одного аккаунта,
- принять участие могут не только жители Ижевска, но и других населённых пунктов и регионов.

В следующую пятницу, 6 октября, в 12:00 мы объявим трёх победителей розыгрыша — тех, чьи комментарии понравятся больше всего. 😊



**РОЗЫГРЫШ
ПОДАРКОВ ОТ
TELE2**



фестиваль
**«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»**



**МАСТЕР-КЛАССЫ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ
КОЛОРИТ»**

Хакатон «Открывай Удмуртию»

межрегиональный хакатон
**«ОТКРЫВАЙ
УДМУРТИЮ»**



партнёр хакатона



♥ Сбер — ещё один партнёр хакатона «Открывай Удмуртию»!

Наши друзья из Сбера подготовили специальные подарки для участников Хакатона. Как принять участие, мы расскажем в финале! 😊

P.s. Откроем небольшой секрет: подарки супер-полезные и помогут прокачать ваши софт-скиллы. 🔥

Защита работ



СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «ИТ-КУБ»

IT-CUBE.СМОЛЕНСК



Критерии оценки мобильного приложения

Критерий	Максимальный балл
Соответствие приложения техническому заданию	5
Общая работоспособность приложения с учетом сложности	5
Дизайн адаптирован под разные разрешения экрана	3
Интуитивно понятный интерфейс (использование приложения интуитивно понятно каждому пользователю)	3
Глубина проработки задания (дополнительно предложены функции, отсутствующие в ТЗ. С точки зрения заказчика, они уместны и улучшают приложение)	2
Контент приложения соответствует действительности	1
Презентация (выступление команды понятное, логичное, интересное)	1
ИТОГО	20



До новых «стартов»!



СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «ИТ-КУБ»

ИТ-CUBE.СМОЛЕНСК





Спасибо за внимание!