**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении конкурса студенческих проектов «IT Practice»**

Настоящее Положение устанавливает принципы организации, проведения и подведения итогов конкурса студенческий проектов «IT Practice», организованного учреждением образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники» совместно с ООО «СофтТеко» (далее – Конкурс).

1. **Общие положения**
	1. Целью проведения Конкурса является стимулирование студентов университета к созданию качественных проектов для мобильных устройств, повышение качества образования, поддержка активной и талантливой молодежи.
	2. Организаторами Конкурса являются «Центр профессионального развития БГУИР», факультета компьютерных систем и сетей, ООО «СофтТеко».
	3. Сроки проведения конкурса – с 1 февраля 2018 года до 19 ноября 2018 года.
	4. Участниками конкурса являются студенты и магистранты очной формы обучения БГУИР (на момент подачи заявки), желающие продемонстрировать свои практические знания и опыт в разработке мобильных приложений. Конкурс не является командным, приглашаются только индивидуальные участники.
	5. Все права на разработанный проект принадлежат авторам.
2. **Работа организационного комитета**
	1. Для подготовки и проведения конкурса создается организационный комитет (далее – оргкомитет) мероприятия.
	2. Оргкомитет Конкурса:
		1. Определяет состав рабочей группы Конкурса.
		2. Формирует жюри из представителей университета и компании-партнера.
		3. Обеспечивает информирование студентов БГУИР о проведении конкурса.
		4. Предоставляет помещение и необходимые технические средства для проведения финала конкурса.
		5. Проводит награждение победителей Конкурса.
		6. Освещает в средствах массовой информации ход подготовки, проведения и результаты Конкурса.
		7. Решает прочие организационные вопросы.
3. **Работа жюри**
	1. Жюри осуществляет предварительный отбор проектов, представленных участниками Конкурса во время заочного этапа.
	2. Жюри обладает исключительным правом определения победителей и дисквалификации участников.
	3. Жюри рассматривает вопросы, возникающие в результате непредвиденных обстоятельств.
	4. Решения жюри окончательные и обжалованию не подлежат.
4. **Порядок и условия проведения Конкурса**
	1. Конкурс проводится в два этапа:
		1. Первый отборочный этап проводится в заочной форме. Участникам Конкурса необходимо прислать в адрес Оргкомитета заполненную анкету, исходные коды реализованного продукта, дополнительные материалы к проекту. Проекты участников должны соответствовать тематике и требованиям, описываемым в данном Положении. Проекты, отобранные жюри на данном этапе, получают право участвовать во втором этапе. Сроки проведения этапа – с 1 февраля по 10 октября 2018 года.
		2. Второй финальный этап проводится в очной форме. Участники, отобранные по результатам отборочного этапа, должны провести презентацию своего проекта и ответить на вопросы жюри. Дата проведения финала – 19 ноября 2018 года.
	2. Направления и тематика разработки проектов:
		1. Виртуальная/дополненная реальность (AR/VR технологии (ARKit))
		2. Нейронные сети / машинное обучение
		3. Blockchain
		4. Connected Home, IoT (HomeKit, WatchKit)
		5. Виртуальные ассистенты, voice inferface
		6. Финансовые технологии
		7. Социальные проекты
		8. Игра
		9. Спорт / здоровый образ жизни
5. **Требования к работам**
	1. Все пояснительные материалы к проекту предоставляются на русском языке.
	2. До окончания отборочного этапа участником должна быть предоставлена следующая информация о разработанном проекте:
		1. Скриштоты работающего приложения (минимум 1)
		2. Демо-видео, показывающее основную функциональность приложения
		3. Инсталяционные пакеты (.apk, .ipa, .xap)
		4. Краткое описание приложения, использованных технологий и подходов при разработке (до 450 слов)
		5. Исходный код приложения (предпочтительно, ссылка на GitHub)
		6. Дополнительные материалы (при их наличии).
6. **Критерии оценки работ**
	1. Завершённость, работоспособность приложения.
	2. Инновационность и уникальность, актуальной решаемой задачи, предложенное решение и его сравнение с альтернативными решениями поставленной проблемы.
	3. Коммерческая перспективность.
	4. Потребительские качества ПО: функциональность, производительность, удобство использования.
	5. Дизайн пользовательского интерфейса.
	6. Последовательность и логичность структуры приложения.
	7. Сложность приложения (по экспертной оценке жюри).
	8. Качество очной презентации проекта.
7. **Подведение итогов**
	1. Оргкомитет совместно с жюри подводит итоги Конкурса.
	2. Результаты Конкурса оформляются протоколом заседания жюри и утверждаются председателем оргкомитета мероприятия.
	3. Победители Конкурса награждаются дипломами за 1, 2 и 3 места, а также ценным призом за 1 место, предоставленными компанией-партнером Конкурса.
	4. Отдельно учреждается приз студенческого сообщества, который получает проект, набравший наибольшее количество голосов в период с 10 октября по 10 ноября 2018 года.
	5. Победители Конкурса получают возможность прохождения стажировки в компании-партнере.
8. **Финансирование конкурса**
	1. Финансирование проведения Конкурса осуществляется за счет денежных средств компании-партнера.