**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.