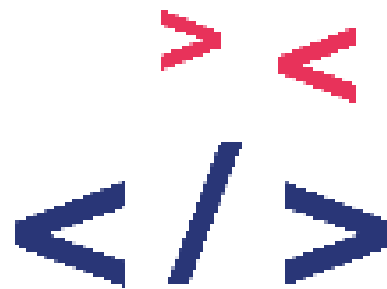




AMC.Make

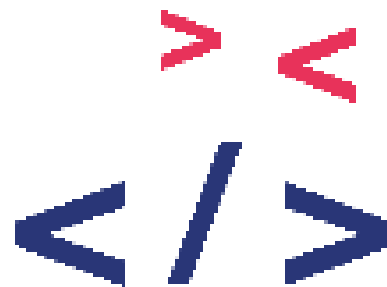
AMC Makeathon 2020: Цифровые технологии в урбанистике



Правила участия

AMC Makeathon 2020:
Цифровые технологии в урбанистике





Необходимое требование:

AMC Makeathon 2020 представляет собой онлайн-хакатон - командное соревнование в онлайн-формате по созданию прототипов цифровых решений для улучшения городской среды.

Все кандидаты должны отправить заявку на участие в AMC Makeathon 2020 на сайте официального партнера организатора и пройти электронную регистрацию, включающую создание личного кабинета и заполнение анкеты.

Организаторы AMC Makeathon 2020 оставляют за собой право в любое время проверить соответствие заявки требованиям конкурса и вынести решение по каждой конкретной заявке в случае возникновения споров. Все команды и индивидуальные заявители должны регистрироваться, как частные лица, от своего имени и не от имени своих работодателей. Только те конкурсанты, которые создадут свои работы в период между временем начала и завершения конкурса выбранного места проведения, имеют право на получение призов.

Процесс подачи проекта:

AMC Makeathon 2020 будет проходить 5 – 6 сентября 2020 года. Все заявки должны быть поданы на сайте партнера организатора.

Онлайн-хакатон состоит из следующих основных этапов:

Этап 1: Регистрация участников, заполнение анкеты ; формирование команд.

Этап 2: Предварительный отбор команд; подтверждение командами своего участия.

Этап 3: Онлайн-хакатон:

- Командная работа над прототипами
- Экспертная оценка прототипов - отбор финалистов
- Защита финальных проектов

Этап 1 - Регистрация участников, заполнение анкеты; формирование команд:

Кандидат на участие в онлайн-хакатоне считается зарегистрированным, если он заполнил обязательные поля электронной формы регистрации. Зарегистрированный претендент на любом этапе до закрытия регистрации обязан на сайте партнера выбрать команду для участия в ее составе. На протяжении конкурса участники должны будут работать в командах над созданием технического решения проблемы, которую они выберут из предоставленного списка. Количество человек в командах: от 2 до 5 человек.

Зарегистрированный претендент переходит в статус подтвержденного участника по результату успешного прохождения регистрации и успешного прохождения предварительного отбора команд.

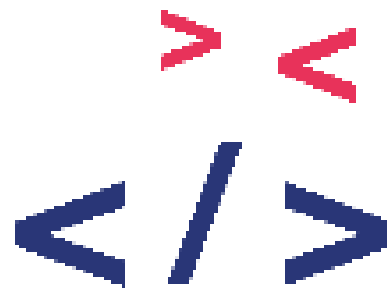
Этап 2 - Предварительный отбор команд; подтверждение командами своего участия:

Этап предварительного отбора команд состоится не позднее, чем за 7 дней до даты проведения AMC Makeathon 2020.

Прошедшим предварительный отбор командам будет предложено подтвердить своё участие в онлайн-хакатоне до 1 сентября 2020.

Количество команд для участия в онлайн-хакатоне не может превышать 100. К участию в AMC Makeathon 2020 допускаются первые 100 команд, подтвердивших свое участие.





Расписание онлайн-хакатона будет отправлено отобранным участникам по электронной почте не позднее, чем за 3 дня до даты проведения онлайн-хакатона.

Сайт организаторов будет периодически обновляться, организаторы свяжутся с кандидатами с детальной информацией ближе к датам начала конкурса.

Этап 3 - Онлайн-хакатон:

Конкурс пройдет 5-6 сентября 2020 года на сайте официального партнера мероприятия. Мероприятие пройдет в соответствии с расписанием, которое будет отправлено отобранным участникам по электронной почте.

На протяжении конкурса участники должны будут работать в командах над созданием технического решения проблемы, которую они выберут из предоставленного списка.

Список задач будет предоставлен организаторами **не позднее 1 сентября 2020.**

Количество человек в командах: **от 2 до 5 человек.**

Участие в онлайн-хакатоне является бесплатным.

1) Командная работа над прототипами:

В ходе AMC Makeathon 2020 участники создают прототип. Участники самостоятельно несут и оплачивают все расходы в связи с участием в онлайн-хакатоне. Участники самостоятельно обеспечивают наличие в период проведения онлайн-хакатона необходимых им для реализации прототипа собственной персональной переносной вычислительной техники (ноутбуков, планшетов и т.п.), а также программного обеспечения для

разработки технического решения и его презентации в период проведения онлайн-хакатона.

2) Экспертная оценка прототипов - отбор финалистов:

Команды проходят предзащиту проектов перед менторами в сроки, установленные организаторами. По итогам предзащиты прототипа формируется шорт-лист из не более, чем 25 команд, которые приглашаются к финальной защите проектов.

3) Защита финальных проектов:

Все финальные проекты должны представлять собой презентацию на онлайн-платформе партнера организатора на 2-5 минуты (посредством PowerPoint) или посредством другого сервиса визуальной презентации своего разработанного технического решения или прототипа.

Дополнительные требования, положения и условия:

- Финальные проекты должны быть полностью оригинальной работой участников.
- Они не могут включать уже разработанный общедоступный код или файлы из общедоступных источников.
- Финальные проекты не должны содержать какого-либо рода рекламную информацию или призывы с целью вымогательства.
- Финальные проекты не должны содержать ничего, что является или может быть истолковано как:
 - (i) угрожающее, оскорбляющее, уничижающее;
 - (ii) клеветническое;
 - (iii) мошенническое или вредоносное;
 - (iv) непристойное, или иным образом нежелательное;
 - или (v) защищенное авторским правом, товарным знаком или другим правом без явного предварительного согласия владельца такого права.

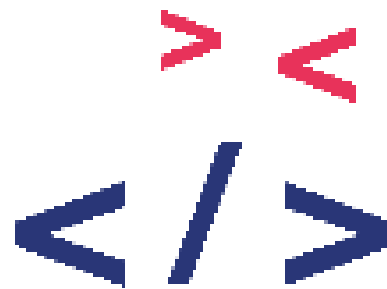




- Финальные проекты не должны содержать материалы, которые могут повлечь за собой уголовную или гражданскую ответственность, или которые поощряют поведение, являющееся уголовным преступлением.
- Финальные проекты должны соответствовать требованиям и правилам, указанным в этом документе.
- Организаторы AMC Makeathon 2020 не будут нести ответственности и будут иметь право по своему собственному и абсолютному усмотрению отклонять любые финальные проекты, которые были изменены, подделаны, неверно направлены, неполны, повреждены, утеряны, задержаны или не соответствуют требованиям, будь то из-за сбоя интернет-сервера, почтового сервера или иной проблемы.
- Участники несут ответственность за информирование организаторов мероприятия AMC Makeathon 2020 о любых изменениях своих контактных данных или другой информации во время AMC Makeathon 2020.
- Соглашаясь участвовать в AMC Makeathon 2020, каждый участник соглашается с настоящими Правилами, отказывается и освобождает Американский Центр в Москве от любых и всех возможных будущих претензий, возникающих в связи с его или ее участием в AMC Makeathon 2020.

Права на Проекты или Программы, разработанные на AMC Makeathon 2020:

Команды или индивидуальные участники AMC Makeathon 2020 могут рекламировать свое участие или разработанные в нем технические решения/коды для привлечения частного финансирования.



Технические требования:

Программисты могут использовать любой язык программирования.

Платформы: Мы рекомендуем участникам разрабатывать решение, которое будет приспособлено для использования на одной из нижеперечисленных платформ:

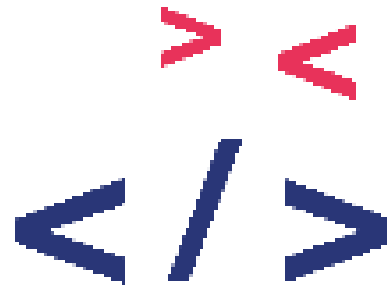
- Устройства на Android (смартфоны, планшеты, Google-очки, и т.п.)
- Устройства на iOS (смартфоны, планшеты, и т.п.)
- SMS
- Устройства на Windows (смартфоны, планшеты, и т.п.)
- Устройства BlackBerry
- Веб-платформы или мобильные веб-браузеры (платформы Ionic, PhoneGap тоже приемлемы)
- Компьютеры с операционной системой Windows
- Компьютеры с операционной системой Mac
- Kindle
- Или оборудование, которое работает на программном обеспечении, разработанном автором проекта (включая, но не ограничиваясь, аппаратным обеспечением с открытыми спецификациями и т.д.)

Проектные требования к прототипу сервиса/приложения:

- Приложение/сервис имеет социальную значимость. Его цель:

- а) Оптимизировать образ жизни пользователя;
- б) Оптимизировать связи, формы или способы взаимодействия пользователя со средой;
- г) Позитивно изменить социально-культурную/жизненную среду общества;
- д) Привнести позитивные изменения в основные





сферы жизнедеятельности пользователя или его общественные отношения.

е) Приложение/сервис является бесплатным в использовании и не имеет целью получение финансовой прибыли.

ж) Приложение/сервис выполняет конкретную социальную функцию: меняет или обновляет устаревшие (или неработающие) формы жизни общества;

- Приложение/сервис рассчитан(о) на конкретную целевую аудиторию, которая станет его пользователями:

а) Субъектов социальной активности (тех, кто будет участвовать в его реализации, и тех, в чьей деятельности он будет полезен);

б) Объектов социальной активности (это могут быть как социальные институты, так и отдельные люди или группы людей, например: люди с ограниченными возможностями).

- Приложение/сервис является результативным:

а) ориентирован(о) на ясный и достижимый социальный результат;

б) имеет разумные сроки реализации;

в) его результат может быть оценен/измерен.

- Приложение/сервис является масштабируемым, его можно адаптировать для других географических/национальных условий, использовать на локальном/глобальном уровне.

- Приложение/сервис является устойчивым и сможет существовать после окончания конкурса.

- Приложение/сервис является открытым: команда готова принимать новых участников; приложение/сервис имеет открытый исходный код.

- Функциональность сервиса/приложения:

а) Логически вытекает из идейного и проектного содержания сервиса/приложения;

б) Адекватна поставленным социальным целям и задачам сервиса/приложения.

в) Опирается на данные, релевантные идее, целям и задачам сервиса/приложения.

Frontend:

Интерфейс соответствует современным требованиям UX/UI дизайна.

а) Приложение может использовать любые доступные формы взаимодействия с пользователем (графический интерфейс, голосовые команды, жесты и т.д.)

б) Дизайн интерфейса учитывает возможные физические и когнитивные ограничения целевой аудитории.

- Если сервис/приложение имеют веб-версию или ограничиваются ей:

а) Веб-интерфейс должен поддерживать совместимость с браузерами Firefox, Chrome, Opera, Safari, Microsoft Edge и Internet Explorer (от 9 версии).

б) Веб-интерфейс должен адаптироваться под различные устройства (стационарный компьютер, телефон, планшет), с которых пользователь может осуществлять выход в интернет.

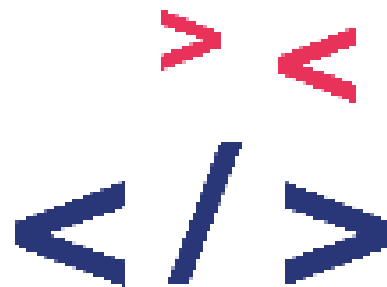
- Последующая поддержка работоспособности приложения и сайта является задачей проектной команды.

- По итогам двухдневной работы, команда должна подготовить MVP (minimum viable product / минимальный ценный продукт): схематическое видение структуры сервиса, приложения (mindmap) и дизайн 2-3 раскладок основных страниц/разделов сервиса/приложения.

Back-end:

- Приложение/сервис может использовать любые





и платформы для реализации функциональности серверной части.

- Участники должны разработать приложение или сервис, который позволит специалистам без профессионального технического образования использовать его функционал по обработке больших данных.

- Аккаунты созданные для доступа проектного офиса должны соответствовать требованиям безопасности и отвечать вопросам персонификации доступа.

Безопасность:

- Для передачи пользовательских данных между сервером и клиентом должны использоваться защищенные соединения и протоколы.

- Сбор, обработка и использование персональных данных третьих лиц, использование технологий cookies и реализация других функций сервиса/ приложения должна производиться в соответствии с законодательством Российской Федерации, а именно федеральным законом от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных».

- Использование наборов данных из открытых порталов должно соответствовать законодательно установленным нормам использования данных: федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации».

Задачи для решения участниками:

Проблемы для решения в рамках конкурса будут предоставлены всем отобраным участникам до 1 сентября посредством электронной почты, а также проблемы будут вывешены на сайте партнера конкурса. Из списка доступных проблем,

программисты должны будут выбрать одну проблему, над решением которой будут работать на протяжении всего хакатона. Каждая команда самостоятельно выбирает **одну проблему** для последующей работы в течение конкурса. Организаторы отправят список проблем всем зарегистрированным и прошедшим отбор кандидатам вместе с другой информацией по мероприятию - решение по времени отправки данной информации находится у организаторов конкурса AMC Makeathon 2020.

Проблемы для решения будут официально презентованы во время онлайн-церемонии открытия. AMC Makeathon 2020 представит на выбор участником урбанистические проблемы, связанные с окружающей средой, транспортным планированием, доступной городской средой и разработкой общественных пространств.

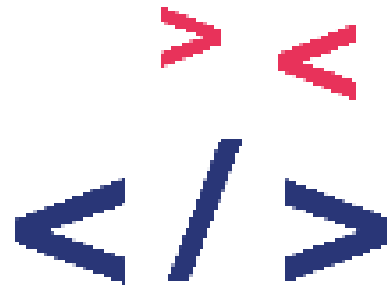
Требования к презентации проекта:

В конце конкурса каждая команда должна представить свой проект. Эти презентации помогают каждой команде стать более сплоченной, распространить информацию о разработанном решении, а также позволяют командам обсудить творческий подход, который они выбрали для разработки своего решения.

Все презентации должны включать 2-5 минутную демонстрацию (посредством PowerPoint) или другой программы для визуального представления своего решения. В целом, презентация должна занимать от 5 до 7 минут. Все презентации должны быть в едином формате и должны содержать:

- Проблему, которая была выбрана для решения.





- Знакомство с Вашим техническим решением.
- Как работает Ваше техническое решение.
- Необходимые ресурсы для использования технического решения
- Пути для внедрения технического решения
- Пример реальной ситуации с использованием технического решения и влияние, оказываемое на местное сообщество/город/страну.

Команды должны быть готовы к двухминутной сессии вопросов и ответов с членами жюри и двухминутной сессии вопросов и ответов с присутствующими на конкурсе AMC Makeathon 2020.

Оценка финальных проектов:

В состав жюри входят 5-6 экспертов, обладающие технологической экспертизой и экспертизой в вопросах урбанистики и городского планирования. Все члены жюри оценят проекты участников по критериям, представленным ниже. Участники не смогут подать апелляцию на решение комиссии жюри.

Критерии для оценки финальных проектов:

А. Оригинальность идеи:

- 0: Идея не уникальна и не инновационна.
- 1: Предложенная идея способствует более быстрому/эффективному/ясному решению проблемы
- 2: Предложенное решение использует инновационный подход к проблеме городского планирования и использования, которая не была успешно решена, основываясь на существующие технологии. И/или решение поможет в решении местной проблемы городского значения.
- 3: Предложенное решение использует инновационный подход к проблеме городского

планирования и использования, которая не была успешно решена, основываясь на существующие технологии. Это решение поможет в эффективном решении местной проблемы городского планирования и использования и также может быть использовано для решения региональных проблем и проблем других территорий.

В. Масштаб влияния:

- 0: Предложенное решение не относится к теме городского планирования и использования и/или решение не включает метод оценки результатов/влияния.
 - 1: Предложенное решение относится к теме городского планирования и использования, но его очень сложно применить или масштабировать, у команды нет четкого понимания, что следует предпринять далее; решение включает небольшое число методов оценки результатов/влияния.
 - 2: Предложенное решение относится к выбранной теме по городского планирования и использования и:
 - У команды есть четкое понимание о дальнейших шагах
 - Но будет очень сложно применить или масштабировать идею/проект.
 - Представлено значительное число методов оценки результатов/влияния.
 - 3: Предложенное решение жизнеспособно, и:
 - Легко воплотимо
 - Его нетрудно масштабировать.
 - Представлено большое количество методов оценки результатов.
- #### С. Интерфейс:
- 0: Не подходит для использования.
 - 1: Подходит для использования, но интерфейс неинтуитивен; отсутствуют четкие инструкции.





2: Подходит для использования и понятен для пользователя, но требуются дополнительные инструкции по применению, которые не были предоставлены.

3: Интерфейс интуитивен и визуально привлекателен, присутствуют необходимые подсказки для пользователя.

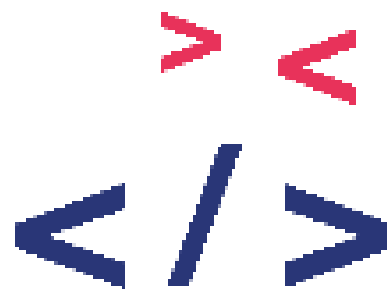
Коллегия жюри конкурса будет использовать перечисленные критерии для выбора победителя AMC Makeathon 2020.

Призовой фонд

- Организаторы конкурса награждают победителей призами по итогам мероприятия.
- Победители AMC Makeathon 2020 награждаются дипломами в формате pdf.
- Команды, которые прошли финальную защиту проекта на AMC Makeathon 2020, имеют возможность получить приз. Команды, участвующие в параллельных конкурсных активностях в рамках AMC Makeathon 2020, также могут получить приз от организатора AMC Makeathon 2020, в котором они участвуют.

Каждая команда должна предоставить один финальный проект, представляющий одно техническое решение. Техническое решение и дополнительная информация должна быть предоставлена жюри.

В состав призового фонда AMC Makeathon 2020 входят призы от Американского Центра при посольстве США в Москве, которые будут направлены победителям на предоставленные адреса.



Организаторы AMC Makeathon 2020 объявят победителей конкурса **6 сентября 2020 года** на церемонии закрытия.

Освещение и продвижение конкурса

Каждый участник соглашается с тем, что его или ее имя будет включено в заявку на участие в конкурсе AMC Makeathon 2020, а также, что его или ее имя, или образ могут быть использованы в целях продвижения мероприятия AMC Makeathon 2020.

