

**ПОЛОЖЕНИЕ
о хакатоне «Открой#Моспром»**

2025 г.

1. Термины и определения

1.1 Хакатон «Открой#Моспром» – командное соревнование по созданию новых технологических и управленческих решений для промышленной индустрии Москвы (далее – хакатон). Хакатон не является лотереей, стимулирующей лотереей либо иной основанной на риске азартной игрой.

1.2 Демо – ссылка на видеодемонстрацию работы прототипа или ссылка на разработанный прототип в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (установщик, сайт, веб-страница, веб-сервис или иное, предусмотренное кейсовой задачей).

1.3 Жюри – отраслевые или технические эксперты, которые оценивают результаты работы команд во время защит решений кейсовых задач. Решения в рамках каждой кейсовой задачи оценивают минимум 3 (три) представителя жюри.

1.4 Защита решения – демонстрация решения командой перед жюри. Длительность защиты решения одной команды составляет 10 минут: 2 минуты — техническое подключение/подготовка, 5 минут — выступление, 3 минуты — ответы на вопросы жюри.

1.5 Кейс (кейсовая задача) – это описание конкретной проблемы в соответствующей сфере или организационном процессе, предоставленной командам для решения в рамках хакатона.

Количество кейсов в рамках хакатона – 6 (шесть) кейсов.

1.6 Команда – группа участников в составе от 3 до 5 человек, объединившихся для выполнения выбранной кейсовой задачи хакатона. Каждый участник одновременно может входить в состав только одной команды.

1.7 Эксперт – физическое лицо, обладающее знаниями и экспертизой в одном из кейсовых направлений.

1.8 Победители – команды, набравшие наибольшее количество баллов по результатам решения одного из шести кейсов на основании оценок жюри по заданным критериям, установленным настоящим Положением, и занявшие с 1 по 3 место в каждом кейсе.

1.9 Прототип – работающий образец продукта, способный решить одну из кейсовых задач хакатона (программный код, веб-сервис, дорожная карта или иное предусмотренное кейсовой задачей).

1.10 Решение – представленные участниками программный код (дорожная карта, концепция, стратегия развития и др.) тизер решения, демо, презентация.

1.11 Технический эксперт – физическое лицо, обладающее компетенциями в проведении экспертизы, консультации по вопросам технической реализации прототипов и проверки кода прототипов участников хакатона.

1.12 Технологический кейс – это описание конкретной проблемы в соответствующей сфере или организационном процессе, предоставленной командам для решения в рамках хакатона, решением которой является программный код.

1.13 Тизер решения – это краткое описание решения кейсовой задачи, включающего в себя общую информацию, технические особенности и уникальность решения.

1.14 Трекер – физическое лицо с опытом работы со стартапами и в бизнесе, привлекаемое для сопровождения и консультации команд на хакатоне в части, касающейся продуктового мышления, командообразования и ресурсного планирования. Трекер оказывает содействие командам в постановке целей и контролирует их достижение во время хакатона.

1.15 Управленческий кейс – это описание конкретной проблемы в соответствующей сфере или организационном процессе, предоставленной командам для решения в рамках хакатона, решением которой не является программный код, но всегда является механизм поддержки в принятии управленческого решения (дорожная карта, концепция, стратегия развития, план мероприятий или иное предусмотренное кейсовой задачей). Управленческие кейсы направлены на выявление управленческих компетенций у участников хакатона.

1.16 Участник – физическое лицо, гражданин Российской Федерации или иностранного государства, в возрасте от 18 до 45 лет, обладающее знаниями и навыками в сферах информационных технологий, дизайна, аналитики, науки о данных, администрирования и управления проектами, производственных процессов, науки о жизни, зарегистрированное на хакатон в установленном настоящим Положением порядке.

1.17 Чек-поинт – промежуточная проверка, отражающая динамику результатов работы команд за определенный промежуток времени.

1.18 Хакатон – формат ограниченного по времени командного соревнования по созданию прототипов решений выбранных кейсов.

1.19 Эксперт – физическое лицо, обладающее компетенциями в проведении экспертизы и консультации в сфере проблематики кейсов.

1.20 Ответы на популярные вопросы участников (FAQ) – раздел сайта с типовыми вопросами участников о хакатоне и ответами на них.

1.21 Организатор Хакатона – Автономная некоммерческая организация «Центр поддержки экспорта, промышленности и инвестиционной деятельности «Моспром» (АНО «Моспром»), юридический адрес: 123112, г. Москва, Пресненская наб., д. 8, стр. 1, эт. 11, пом. IN, ком. 12, ИНН 7727025177, КПП 770301001, ОГРН 1037739318650, телефон: +7 (495) 620-20-00 доб. 39787, электронная почта: info@prom.moscow

1.22 Организатор выплаты – Общество с ограниченной ответственностью «Маркетел» (ООО «Маркетел»), юридический адрес: 111524, г. Москва, вн.тер.г. Муниципальный Округ Перово, ул Электродная, д. 2, стр. 34, помещ. 54Н/3, (ИНН 7720859712, КПП 772001001, ОГРН 1227700014486), телефон: +7 (966) 158-10-65, электронная почта: marketel-info@bk.ru.

2. Общие положения

2.1 Настоящее Положение определяет цель, задачи, порядок организации и проведения хакатона «Открой#Моспром» в 2025 году.

2.2 «Открой#Моспром» – командное соревнование по созданию новых технологических и управленческих решений для промышленной индустрии Москвы.

2.3 Цель хакатона – через проектирование, прототипирование и разработку цифровых продуктов и сервисов, инновационных продуктовых решений в рамках хакатона повлиять на развитие экосистемы индустрии промышленности Москвы.

2.4 Задачами Хакатона являются:

– Усиление бренда, роли и значения деятельности Департамента инвестиционной и промышленной политики города Москвы в развитии индустрии промышленности.

– Привлечение специалистов к решению государственных и бизнес-вызовов индустрии промышленности: формирование кадрового резерва, усиление PR и HR-бренда Департамента и организаций партнеров события.

– Привлечение общественного внимания к вопросам развития инвестиционной и промышленной политики города Москвы, точкам роста индустрии и бизнеса в актуальных направлениях, в том числе к развитию промышленных зон, импортозамещению, сквозным технологиям и инновациям индустрии промышленности.

2.5 Проведение хакатона базируется на принципах открытости и объективности.

2.6 Официальный сайт хакатона в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»: hackathon.otkroimosprom.ru

2.7 Официальным языком хакатона является русский язык.

2.8 Положение действует в течение всего срока проведения хакатона и может быть изменено по инициативе Организатора Хакатона, а также в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

3. Порядок проведения

3.1 Хакатон проводится в период с 25 сентября по 19 октября 2025 года и состоит из следующих основных этапов:

– регистрация участников с 25 сентября по 15 октября 2025;

- формирование команд с 25 сентября по 15 октября 2025;
- выбор кейса с 25 сентября по 15 октября 2025;
- подтверждение участия с 25 сентября по 15 октября 2025;
- участие в хакатоне (17 – 19 октября 2025 года).

Организатор Хакатона оставляет за собой право изменения формата проведения любого из этапов. Информация об изменениях и точные даты проведения каждого из этапов подлежат публикации на сайте хакатона.

3.2 Регистрация участников:

Претендент на участие в хакатоне не позднее даты окончания регистрации должен пройти электронную регистрацию на сайте хакатона, включающую создание личного кабинета и заполнение анкеты.

При регистрации на сайте претендент на участие в хакатоне обязан указать достоверную и актуальную информацию в соответствии с установленной формой регистрации и подтвердить, что ознакомился и согласен с условиями настоящего Положения и политикой обработки персональных данных при проведении хакатона.

Организатор Хакатона вправе запросить у претендента на участие в хакатоне подтверждение анкетных данных, указанных при регистрации.

Указание недостоверной информации при регистрации является основанием для отказа в регистрации или дисквалификации участника.

Претендент на участие в хакатоне считается зарегистрированным, если он заполнил обязательные поля электронной формы регистрации на сайте хакатона и прошел авторизацию, а также заполнил обязательные поля в личном кабинете.

3.3 Формирование команды:

Каждый участник с момента открытия возможности формирования команд и до закрытия этапа подтверждения участия обязан в личном кабинете на сайте хакатона сформировать собственную команду либо выбрать открытую к набору участников команду для участия в ее составе.

Формирование команд из числа индивидуальных участников во время проведения хакатона может производиться Организатором Хакатона самостоятельно.

3.4 Выбор кейса:

Для участия в хакатоне каждой сформированной команде необходимо выбрать одно из представленных на сайте кейсов.

К этапу выбора кейсовых задач допускаются участники только в составе сформированных команд.

Выбор происходит от лица команды. Выбирать кейсы от лица всей команды может админ команды. При формировании команд из числа индивидуальных участников, назначение админом команды осуществляется Организатором Хакатона автоматически.

Краткие описания кейсовых задач подлежат публикации на сайте хакатона до окончания возможности выбора кейса.

Возможность выбора кейса будет доступна в личном кабинете участника на сайте хакатона не позднее чем за 3 календарных дня до даты начала проведения хакатона.

Количество команд в каждом кейсе не может превышать заранее заданное значение емкости кейса, размещаемое на сайте после публикации всех кейсовых задач.

По результатам выбора, зафиксированного на сайте хакатона в момент закрытия данного этапа, каждой команде автоматически присваивается кейс для решения на хакатоне.

Организатор Хакатона оставляет за собой право изменить кейс команды после завершения этапа по обстоятельствам, которые от него не зависят, и по предварительному уведомлению админа команды по телефону, электронной почте или в мессенджере, указанным в личном кабинете, не позднее чем за 24 часа до начала хакатона.

Каждому участнику команды будет направлено информационное письмо на электронный адрес, указанный при регистрации, о закрепленном за командой кейсе.

3.5 Подтверждение участия:

Для участия в хакатоне минимум 3 участника команды должны подтвердить свое участие в личном кабинете на сайте хакатона во вкладке «Команда».

3.6 Хакатон:

К участию в хакатоне допускаются сформированные команды.

Расписание хакатона подлежит публикации на сайте хакатона не позднее чем за 1 календарный день до даты проведения.

В ходе хакатона команды создают решение кейса, проходят 3 чек-поинта, в рамках каждого из которых проводится встреча с трекером и экспертами, в сроки, установленные Организатором Хакатона и опубликованные в личном кабинете на сайте хакатона.

Организатор Хакатона оставляет за собой право изменения формата, длительности и количества чек-поинтов. Информация об изменениях подлежит публикации в личных кабинетах участников.

К защите решений допускаются команды, присутствовавшие минимум на 1 чек-поинте.

Ссылки в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» на разработанный в рамках хакатона программный код, который хранится на Яндекс Диске; на тизер решения; на демо; на презентацию решения (размер файла презентации не должен превышать 10 мб) должны быть доступны для скачивания или просмотра в репозитории в дни проведения хакатона и не менее 90 рабочих дней с момента оглашения результатов хакатона.

Участие в хакатоне является бесплатным.

Участники самостоятельно несут все расходы, связанные с участием в хакатоне. Участники самостоятельно обеспечивают наличие в период проведения хакатона необходимых им для реализации решения собственной персональной вычислительной техники (ноутбуков, планшетов и т.п.), зарядных устройств к ней, программного обеспечения для разработки решения и его презентации в период проведения хакатона и т.п.

4. Требования и условия разработки прототипа

4.1 Принимая условия настоящего Положения, участник дополнительно подтверждает и гарантирует, что:

4.1.1 Созданный участником/командой прототип не будет:

– Содержать элементы порнографии или других материалов сексуального характера, пропаганду ЛГБТ.

– Содержать элементы и информацию, пропагандирующие насилие и/или возбуждающих социальную, расовую, национальную или религиозную ненависть и вражду или содержащие призывы к свержению конституционного строя и разжиганию национальной розни.

– Содержать изображения или любую другую информацию, результаты интеллектуальной деятельности, принадлежащие третьим лицам.

– Нарушать авторские и иные права третьих лиц и содержать объекты интеллектуальной собственности, принадлежащие третьим лицам.

– Содержать вредоносные программы, вирусы, шпионские программы и другие аналогичные электронные программы, которые могут нанести вред информационной системе или нарушить нормы закона, защищающего конфиденциальность информации.

– Содержать иную информацию, запрещенную к свободному распространению.

4.1.2 Прототип создан в рамках участия в хакатоне и не содержит заранее заготовленный код/часть кода и прочего заготовленного ранее материала.

4.1.3 Прототип не нарушает законодательство Российской Федерации, не дискредитирует какое-либо лицо, проект или продукт и иным образом не дает оснований для судебного преследования как наносящий ущерб имени, репутации, чести, достоинства, деятельности проекта или продукции какого-либо лица, не противоречит общественным интересам.

4.1.4 В случае использования в прототипе изображений физических лиц от таких лиц в установленном порядке получены согласия.

4.1.5 Прототип не обременен имущественными правами третьих лиц, не является предметом претензий, судебных исков или требований третьих лиц.

4.1.6 При создании прототипа использовались только общедоступные и бесплатные ресурсы, библиотеки, шаблоны, стороннее ПО, в качестве дополнения или основы.

4.2 Права на результаты интеллектуальной деятельности участников (прототипы, другие произведения), созданные в период проведения хакатона, принадлежат участникам (авторам). При этом Организатор Хакатона вправе в информационных и/или рекламных целях, а также целях проведения хакатона (и будущих мероприятий) использовать результаты интеллектуальной деятельности участников. Участники соглашаются на использование, изменение, сокращение, дополнение и снабжение таких результатов интеллектуальной деятельности иллюстрациями, предисловием, послесловием, комментариями или какими бы то ни было пояснениями Организатора Хакатона без выплаты им денежной компенсации (вознаграждения).

5. Критерии оценки решений кейсовых задач жюри

5.1 Оценка критериев производится по 4-балльной шкале от 0 до 3 баллов.

5.2 По каждому критерию можно выставить только целое число в предложенной балльной шкале.

5.3 Оценки обязательно должны быть выставлены по каждому из представленных критериев.

5.4 Критерии оценки технологического кейса:

5.4.1 Прототип: соответствует ли фактическая функциональность решения заявленной участниками?

5.4.2 Решение основной проблемы: покрывает ли разработанный продукт основную заявленную проблему в кейсе?

5.4.3 Разработка и внедрение: оправдывает ли получаемый эффект от применения решения затраты на разработку и внедрение?

5.4.4 Новаторские идеи: собственные фишки, имеющие прямое отношение к решению исходной задачи, либо новый подход к решению кейса (не использовался ранее/новая технология/не является копией имеющихся решений).

5.4.5 UI/UX: проработанность пользовательского интерфейса

5.4.6 Второстепенные проблемы: решает ли разработанный продукт второстепенные проблемы, указанные в кейсе, или явно не указанные, но замеченные участниками?

5.4.7 Аналитика: Насколько полно проведен анализ:

- целевой и потенциальной аудиторий;
- проблем пользовательского опыта;
- других сервисов и опыта аналогичных цифровых продуктов.

5.5 Критерии оценки управленческого кейса:

5.5.1 Решение: решает ли основную заявленную проблему в кейсе? Соответствует ли презентованное решение поставленной кейсовой задаче?

5.5.2 Разработка и внедрение: соотносятся ли стоимость со сроками разработки и внедрения?

5.5.3 Новаторские идеи: новый подход к решению кейсовой задачи.

5.5.4 Масштабируемость решения: возможно ли увеличить нагрузку на решение/использовать решение для других процессов/другого?

5.5.5 Аналитика: Насколько полно проведен анализ:

- целевой и потенциальной аудиторий;
- проблем пользовательского опыта;
- других сервисов и опыта аналогичных продуктов.

5.5.6 Второстепенные проблемы: помогает ли разработанное решение справиться со второстепенными проблемами, указанными в кейсе, или явно не указанными, но замеченными участниками?

5.5.7 Презентация решения: качество презентации: выступление спикера и проработанность презентации.

6. Правила поведения участника на хакатоне

6.1 Участник обязуется:

- Соблюдать все условия настоящего Положения.
- Проходить чек-поинты в назначенное время.
- Предоставить Организатору выплаты данные всех участников команд, необходимые для выплаты призовых, если команда станет победителем, а именно:
 - копию паспорта РФ (разворот с фотографией и страница прописки);

- копию свидетельства о постановке на учет в налоговом органе (ИНН);
- копию страхового свидетельства обязательного пенсионного страхования (СНИЛС);
- банковские реквизиты.

Участник команды-победителя обязан подписать и предоставить следующие документы (образцы документов в приложении к Регламенту выплат денежных призов победителям хакатона «Открой#Моспром»):

- акт приема-передачи приза;
- согласие на обработку персональных данных;
- заявление для удержания НДФЛ с призовых выплат.

6.2 Участник имеет право:

- Своевременно получать информацию о сроках и условиях проведения хакатона.
- В любой момент отказаться от участия в хакатоне.

6.3. Участникам запрещается:

- Самостоятельная фото- и видеосъемка в ходе участия в хакатоне материалов задач и (или) результатов выполнения задач, размещение фотографий и видеоматериалов задач хакатона в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», в социальных сетях и (или) других открытых источниках информации, публикация материалов задач и (или) результатов выполнения задач, в том числе посредством предоставления их представителям средств массовой информации.
- Использовать подсказки и (или) иную помощь при прохождении хакатона.

7. Жюри

7.1 Жюри обеспечивает общественное доверие, статус и авторитет хакатона.

7.2 Деятельность представителя жюри должна основываться на принципах независимости мнения, профессионализма, компетентности оценки и непредвзятости заключений.

7.3 Жюри хакатона формируется и утверждается Организатором Хакатона из представителей федеральных органов государственной власти, представителей бизнес-сообщества, экспертов и специалистов в различных областях знаний.

7.4 При проведении экспертизы представитель жюри обязан:

- Проводить анализ материалов, представленных участниками, на соответствие критериям отбора.
- Заполнять оценочную форму команды с указанием баллов по каждому из критериев, указанному в Положении о хакатоне.

– Заявить Организатору Хакатона о самоотводе в случае необходимости оценки команды, с участником или участниками которой представитель жюри связан определенными финансовыми и (или) другими интересами.

7.5 Количество представителей жюри хакатона в каждом кейсе – не менее 3.

7.6 В работе жюри хакатона не имеют права участвовать родственники участника хакатона и/или непосредственный руководитель участника хакатона.

7.7 Жюри хакатона осуществляет оценку решений, представленных участниками на защитах решений.

7.8 Решение жюри обжалованию не подлежит. Апелляция по результатам хакатона не предусмотрена, апелляционные заявления не рассматриваются.

7.9 Оценочная форма считается действительной и участвует в подсчете баллов, если в ней указаны фамилия, имя, отчество (при наличии) представителя жюри, проставлены баллы по всем критериям оценки.

7.10 Подведение итогов хакатона происходит в последний день проведения хакатона.

7.11 Порядок работы жюри хакатона описан в памятке для жюри и будет предоставлен представителям жюри не позднее чем за 3 дня до хакатона.

8. Призовой фонд (награды)

8.1 Победители хакатона награждаются денежными призами. Общий размер призового фонда 2 500 000 (два миллиона пятьсот тысяч) рублей 00 копеек. Дипломы вручаются в электронном формате. Размер призового фонда включает в себя НДФЛ, удерживаемый Организатором выплаты при осуществлении выплат победителям хакатона, в размере, установленном Налоговым кодексом Российской Федерации.

8.2 Денежные призы выплачиваются командам, занявшим первые, вторые и третьи места в каждом кейсе хакатона: за 1 место — 200 000 (двести тысяч) рублей 00 копеек с учетом НДФЛ, за 2 место — 120 000 (сто двадцать тысяч) рублей 00 копеек с учетом НДФЛ, за 3 место — 95 000 (девяносто пять тысяч) рублей 00 копеек с учетом НДФЛ. Денежное вознаграждение команды распределяется пропорционально между участниками команды.

8.3 Порядок выплат денежных призов определяется [Регламентом выплат денежных призов победителям хакатона «Открой#Моспром»](#), утвержденном Организатором выплаты. Регламент выплат публикуется на сайте в составе обновленного Положения не позднее 10 (десяти) календарных дней до старта хакатона.

8.4 В рамках проведения хакатона партнерами хакатона могут вручаться поощрительные призы победителям, а также иным участникам. Поощрительные призы победителям и участникам не являются гарантированными и вручаются на основании решений, самостоятельно принятыми партнерами хакатона.

8.5 Партнерами и спонсорами хакатона могут быть любые государственные, частные и общественные организации всех уровней, а также физические лица, осуществляющие ресурсную (техническую, организационную, экспертную и иную) поддержку и содействие в организации и проведении хакатона.

8.6 Призовым фондом, не востребованным в течение 90 рабочих дней с даты оглашения результатов, а также призами, от получения которых участники отказались, Организатор выплаты распоряжается по своему усмотрению. Призы не могут быть востребованы участниками повторно.

8.7 Организатор выплаты не несет ответственности за факторы, препятствующие реализации приза либо за неиспользование приза.

8.8 Организатор выплаты вправе запрашивать у участника дополнительные документы и/или сведения, необходимые для перечисления/отправки приза. В случае непредоставления участником указанных дополнительных документов и/или сведений, Организатор выплаты вправе отказать в выдаче (выплате) приза.

9. Заключительные положения

9.1 Организатор Хакатона имеет право незамедлительно приостановить или отстранить (исключить) от дальнейшего участия в хакатоне участников, уведомив их об этом.

9.2 Основаниями для приостановления или отстранения (исключения) от участия в хакатона могут являться:

–Подача участником заявления об отказе от участия в хакатоне в свободной форме на адрес эл.почты: hackathon@otkroimosprom.ru с темой письма «Отказ от участия»;

–Несоответствие требованиям, предъявляемым к участнику и установленным настоящим Положением.

–Предоставление подложных документов или заведомо ложных сведений о себе при заполнении анкеты.

–Использование подсказок и (или) иной помощи при участии в хакатоне.

–Публикация ложной, дискредитирующей информации об хакатоне, его участниках и Организаторе Хакатона.

–Попытка оказать влияние на решения жюри на всех этапах проведения хакатона.

–Отсутствие команды в полном составе на двух чек-поинтах.

–Иные нарушения настоящего Положения.

9.3 Указанная в настоящем Положении информация о порядке и правилах проведения хакатона размещается на сайте хакатона.

9.4 Организатор Хакатона вправе разъяснять Положение и давать ответы по всем вопросам, связанным с хакатоном, на официальном сайте хакатона, в частности, в разделе ответов на популярные ответы участников.

9.5 Изменения, внесенные в Положение, подлежат публикации на сайте хакатона. Продолжая участие в хакатоне, участник тем самым выражает согласие с внесенными в Положение изменениями.