



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН

(Минобрнауки РД)

П Р И К А З

24.08.2026

№ 08/2-876/26

Махачкала

О проведении Регионального этапа хакатона «ИДЕЯ ФИКС» по созданию идей дополнительных сервисов или чат-ботов для информационно-коммуникационной образовательной платформы «Сферум»

На основании письма Минпросвещения России от 16.07.2026 № АБ-2584/06 в целях привлечения педагогов и обучающихся общеобразовательных организаций по образовательным программам основного общего и среднего общего образования, обучающихся детских технопарков «Кванториум» и центров цифрового образования детей «ИТ-куб» к созданию востребованных цифровых инструментов для реализации образовательного процесса и разработке новых идей и решений для улучшения платформы «Сферум» в национальном мессенджере «МАКС»

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести в период с 24 августа по 15 октября 2026 года Регионального этапа хакатона «ИДЕЯ ФИКС» по созданию идей дополнительных сервисов или чат-ботов для информационно-коммуникационной образовательной платформы «Сферум» (далее – Хакатон).
2. Утвердить Положение о проведении Регионального этапа хакатона «ИДЕЯ ФИКС» по созданию идей дополнительных сервисов или чат-ботов для информационно-коммуникационной образовательной платформы «Сферум» согласно приложению к настоящему приказу.

3. ГАОУ ДО РД «Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Альтаир» (Дибирова А.И.):

3.1. утвердить состав жюри Хакатона;

3.2. организовать информационное сопровождение проведения Хакатона.

4. Рекомендовать руководителям муниципальных органов управления образования направить настоящий приказ в общеобразовательные организации для участия в Хакатоне.

5. ГКУ РД «Информационно-аналитический центр» (Ибрагимов А.Х.) разместить настоящий приказ на официальном сайте Министерства образования и науки Республики Дагестан в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

6. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на первого заместителя министра Далгатову А.О.

**Врио министра
образования и науки
Республики Дагестан**

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат 1EBE7993AC47FD755B149BA789B831DB
Владелец **Бучаев Яхья Гамидович**
Действителен с 21.01.2026 по 16.04.2027

Я.Г. Бучаев

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Регионального этапа хакатона «ИДЕЯ ФИКС»
по созданию идей дополнительных сервисов или чат-ботов для
информационно-коммуникационной образовательной платформы
«Сферум»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение о проведении Регионального этапа хакатона «ИДЕЯ ФИКС» по созданию идей дополнительных сервисов или чат-ботов для информационно-коммуникационной образовательной платформы «Сферум» (далее – Положение) определяет цели и задачи, порядок проведения, категории участников, условия участия, порядок определения победителей (далее – Конкурс).

1.2. Организатором регионального этапа в части подбора жюри и оценивания представленных работ является Министерство образования и науки Республики Дагестан (далее – Минобрнауки РД) и ГАОУ ДО РД «Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Альтаир» (далее – ГАОУ ДО РД «Центр развития талантов «Альтаир»).

2. Цель и задачи Хакатона

2.1. Цель Хакатона:

- повышение уровня подготовки участников, стимулирование интереса к исследовательской деятельности и развитие интеллектуально-творческого потенциала участников;
- способствовать взаимодействию между участниками, улучшая командные навыки и коммуникацию;
- предоставить возможность участникам протестировать свои идеи в реальных условиях, что может привести к улучшению конечного продукта.

2.2. Задачи Хакатона:

- проверить уровень владения современными языками программирования, методами моделирования и принципами разработки цифровых продуктов.
- популяризировать ИТ-образование и техническое творчество как престижный путь профессионального становления и развития.
- содействовать ранней профориентации участников, формируя кадровый резерв квалифицированных специалистов для цифровой трансформации республики.

3. Участники Хакатона

3.1. К участию в Хакатоне допускаются лица, являющиеся педагогическими работниками (далее – «педагоги»), административно-управленческим персоналом образовательных организаций, сети детских технопарков «Кванториум» и центров цифрового образования детей «ИТ-куб» или обучающимися образовательных организаций по образовательным программам основного общего и среднего общего образования, сети детских технопарков «Кванториум» и центров цифрового образования детей «ИТ-куб» в возрасте от 12 до 16 лет.

3.2. Подача заявки на Конкурс означает добровольное согласие с условиями Хакатона.

4. Команда Хакатона

4.1. В составе Команды должен быть педагог – Капитан Команды и от 3 до 5 участников (обучающихся) из одной образовательной организации. Каждый участник может входить в состав только одной Команды. Капитан может зарегистрировать несколько команд.

4.2. Капитаном Команды является один педагог или ответственный сотрудник от образовательной организации; в одну Команду могут включаться обучающиеся из разных классов в рамках одной образовательной организации. Состав Команды определяется Капитаном Команды.

4.3. Капитан Команды обязуется распределять роли внутри Команды, контролировать работу участников и руководить разработкой Идеи.

4.4. Команда самостоятельно придумывает себе название, которое указывает при регистрации в Хакатоне.

4.5. Формирование Команд производится до дня окончания регистрации на участие в Хакатоне (до 13 сентября 2026 года включительно).

5. Жюри и формат проведения Хакатона

5.1. В рамках проведения регионального этапа Хакатона ГАОУ ДО РД «Центр развития талантов «Альтаир» формирует региональную экспертную комиссию.

5.2. К участию в Хакатоне допускается Команда, успешно прошедшая регистрацию. Регистрация Команды и Участников осуществляется в чат-боте Сферум по ссылке: https://max.ru/sferumhakaton_bot.

Участник, осуществляя регистрацию в Хакатоне, соглашается на обработку персональных данных.

5.3. Для участия в Хакатоне Капитан должен совершить следующие действия:

Зарегистрировать Команду в чат-боте Сферум, следуя инструкциям, изложенным в чат-боте Сферум в период **с 24 августа 2026 года по 13 сентября 2026 года**.

Разработать и направить от лица Команды на оценку анкету, презентацию с идеей чат-бота или мини-приложение в сроки и в порядке, предусмотренными настоящим Положением.

6. Сроки Хакатона

6.3. Срок проведения Хакатона:

регистрация на участие - **с 24 августа по 13 сентября 2026 года**. После завершения процедуры регистрации Участники допускаются к обучающим онлайн-вебинарам и могут приступать к разработке Идеи. Обучающие вебинары проводятся 10 и 11 сентября 2026 года. Информация о времени, дате и порядке проведения вебинаров будет опубликована на Сайте и/или в чат-боте Сферум дополнительно;

период разработки Идеи и направления на первичную проверку - **с 13 сентября 2026 года до 27 сентября 2026 года**. В течение указанного срока участники разрабатывают Идею, излагают ее в анкете и презентации и направляют на проверку (до 23:59, 27 сентября 2026 года).

оценку представленных Идей жюри проводит в период - **с 5 октября 2026 г. по 15 октября 2026 года**.

7. Задания Хакатона

7.1. В рамках Хакатона участникам предлагается решить следующие задания по следующим трекам:

Трек: «Помоги одноклассникам не тонуть в учёбе»

Задание: придумай бота или сервис в мессенджере, который поможет, к примеру:

- не забывать про домашку и дедлайны;
- быстро находить нужные файлы и задания;
- лучше планировать учебный день;
- меньше нервничать из-за школы.

Миссия: сделать учёбу понятнее и спокойнее для школьников.

Трек: «Упрости работу учителя»

Задание: посмотри на школу глазами учителя и придумай решение, которое, к примеру:

- экономит время;
- упрощает проверку и организацию заданий;
- помогает общаться с классом;
- снижает хаос в чатах. Миссия: сделать мессенджер удобным рабочим инструментом для учителя.

Трек: «Школа - это больше, чем уроки»

Задание: Создай идею для бота или сервиса, который поможет, к примеру:

- находить кружки, секции и мероприятия;
- собирать команды для совместных проектов;
- участвовать в конкурсах и событиях (игровые механики, челленджи);
- быть активным в школьной жизни.

Миссия: сделать мессенджер центром школьной жизни и возможностей.

Трек: «Искусственный интеллект в школьных процессах»

Задание: Создай идею для бота или сервиса, который поможет, к примеру:

- использовать персонального ИИ-ассистента для учебы;
- использовать умный поиск по учебным материалам;
- использовать автопроверку заданий и получать обратную связь;
- генерировать тесты и викторины по теме уроков.

Миссия: встроить искусственный интеллект в школьную жизнь.

7.2. Права на Идею.

Предполагается, если не будет доказано иное, что Идея, Прототип является результатом интеллектуальной деятельности, созданным совместным творческим трудом участников одной Команды (соавторство).

Участник (Команда Участников), отправляя Идею, Прототип подтверждает и гарантирует наличие согласий и разрешений на:

анонимное (в том числе без указания имени и/или псевдонима автора) использование Идеи, Прототипа (а также любых ее составных элементов) Организатором и/или третьими лицами, которым Организатор предоставит такое право;

обнародование/опубликование Идеи, Прототипа (а также любых ее составных элементов) Организатором и/или третьими лицами, которым Организатор предоставит такое право;

подачу Организатором заявки на получение патента в отношении Идеи, Прототипа (а также любых ее составных элементов);

внесение (как со стороны Организатора, так и со стороны третьих лиц, которым Организатор предоставит такое право) без уведомления и получения согласия в Идею, Прототипа (а также ее составные элементы) изменений, сокращений, дополнений, включая доработку, модификацию, адаптацию, включая переработку Идеи/ Прототипа, а также снабжение Идеи, Прототипа (и ее составных элементов) иллюстрациями, предисловием, послесловием, комментариями или какими бы то ни было пояснениями.

Участник передаёт Организатору исключительные права на исходный код, архитектуру, дизайн-макеты, базу данных и иные технические решения и иные результаты интеллектуальной деятельности, входящие в состав Идеи/ Прототипа, включая право на их модификацию, интеграцию с другими продуктами и коммерческое использование.

8. Требования и критерии оценивания

8.1. Оценивание проводится в онлайн формате посредством удаленной оценки материалов в период **с 5 по 9 октября 2026 г.** и очной защиты работ с оценкой выступления команд **10 октября 2026 г. по адресу**

Хаджалмахинская 41г в ГАОУ ДО РД «Центр развития талантов «Альтаир». Регистрация в 9:30. Начало очной защиты в 10:00. В случае изменения места проведения очной защиты участники Хакатона будут предварительно проинформированы.

8.2. Требования к Презентации:

Презентация должна содержать слайды со следующей информацией:

- Команда: название команды, информация о регионе и городе, образовательной организации Команды, а также о Капитане и участниках (ФИО, класс или группа).
- Направление проекта: указание Трека, в рамках которого разрабатывается Идея.
- Целевая аудитория. Если проведено исследование или опрос, результаты могут быть приложены на слайде в формате инфографики, таблицы или текста с данными.
- Потребность пользователей и проблема: описание проблемы, которую планируется решить с помощью вашей Идеи, Прототипа. Используйте данные, факты, наблюдения и гипотезы, чтобы доказать, что продукт действительно нужен пользователям. Слайд должен давать ответ на вопрос, почему ваша Идея актуальна для Сферума.
- Решение: описание вашей Идеи, Прототипа: механика работы чат-бота или сервиса, функционал, место расположения решения в Сферуме. Допускается добавление:
 - схемы с описанием структуры решения;
 - макета - например, как может выглядеть чат-бот или сервис;
 - сценария использования - путь, который должен пройти пользователь.
- Польза и положительный эффект: описание конкретной пользы и положительного эффекта от вашего решения. Укажите предполагаемое количество пользователей, которые захотят воспользоваться вашим решением. Будет преимуществом, если вы сможете измерить пользу цифрами (например, процентами, количеством пользователей, сэкономленными часами).
- Технические требования к итоговому проекту: описание требований и ресурсной базы, которые могут потребоваться для реализации представленной идеи.
- Архитектура работы чат-бота или мини-приложения: блок-схема, отображающая логику работы чат-бота или мини-приложения.
- Заключение: два ключевых аргумента в защиту вашей Идеи с объяснением почему именно она должна быть реализована в ближайшее время.

8.3. Требования, предъявляемые к Прототипу чат-бота или мини-приложения (федеральный уровень):

- команды предоставляют ссылку на Прототип чат-бот или мини-приложение и описание процессов (для направления «Быстрая разработка»);
- ссылка на репозиторий на GitHub, где будут расположены: Docker-образ, Requierments.txt - описание всех библиотек и версий, Файл README с подробной инструкцией по запуску, в том числе команды для сборки и запуска контейнера и пример запуска через командную строку (для направления «Продвинутая разработка»).

8.4. Критерии оценивания Презентации на региональном этапе:

8.4.1. Критерий «Полезьа» - 5 баллов.

- Какую проблему решает идея и влияет ли эта проблема на пользователей Сферума;
- Насколько идея решает проблему;
- Есть ли конкретная ценность для пользователей;
- Соответствует ли решение выбранному направлению.

Оценка критерия «Полезьа»:

- 1 балл - Полезьа неочевидна, проблема пользователей не сформулирована, решение не соответствует выбранному направлению.
- 2 балла - Проблема обозначена, но полезьа от решения сомнительна или минимальна для структуры Сферума.
- 3 балла - Полезьа от решения в целом очевидна, однако критерии её оценки размыты, а измерить потенциальный эффект крайне сложно.
- 4 балла - Полезьа очевидна и значима, присутствуют базовые метрики оценки, но некоторые параметры измеримости требуют доработки.
- 5 баллов - Представлена чёткая, измеримая и социально значимая полезьа для целевой аудитории, решение полностью соответствует направлению.

8.4.2. Критерий «Охват» - 5 баллов.

- Сколько пользователей действительно захотят использовать решение;
- Какова вероятность, что пользователь посоветует решение.

Оценка критерия «Охват»:

- 1 балл - Крайне узкая целевая аудитория, слабое влияние на пользователей, продукт вряд ли будут рекомендовать.
- 2 балла - Влияние на аудиторию слабое, ценность решения понятна лишь специфической группе пользователей.
- 3 балла - Умеренное влияние на аудиторию, продукт интересен среднему кругу пользователей, виральный потенциал (желание посоветовать) средний.
- 4 балла - Продукт имеет хороший потенциал охвата и сильное влияние на лояльность большей части целевой аудитории.
- 5 баллов - Максимально широкое и сильное влияние на аудиторию, решение существенно и гарантированно повышает лояльность к платформе, высокая вероятность рекомендаций.

8.4.3. Критерий «Удобство» - 5 баллов.

- Делает ли решение образовательный процесс удобнее и доступнее;
- Насколько комфортное решение для пользователей.

Оценка критерия «Удобство»:

- 1 балл - Предложенный подход не добавляет удобства, интерфейсные или логические решения усложняют образовательный процесс.
- 2 балла - Решение доступно, но содержит барьеры для комфортного ежедневного использования.
- 3 балла - Подход жизнеспособен и скорее добавляет удобства в учебу, однако некоторые сценарии требуют упрощения.
- 4 балла - Образовательный процесс становится комфортнее, решение закрывает основные потребности в доступности.
- 5 баллов - Подход делает образовательный процесс очевидно более удобным, бесшовным и доступным для всех категорий пользователей.

8.4.4. Критерий «Реализуемость» - 5 баллов.

- Насколько трудозатраты (ресурс разработки, сроки, процесс масштабирования) оправдывают эффективность решения.

Оценка критерия «Реализуемость»:

- 1 балл - Критически высокие трудозатраты, проект практически невозможно реализовать силами команды или масштабировать.
- 2 балла - Высокие трудозатраты при низкой итоговой эффективности решения.
- 3 балла - Средние трудозатраты; решение реально реализовать и масштабировать, но процесс требует привлечения дополнительных больших ресурсов.
- 4 балла - Умеренные трудозатраты, понятные сроки реализации и прозрачный процесс масштабирования.
- 5 баллов - Низкие трудозатраты, максимально эффективная, быстрая реализация и легкое масштабирование продукта.

8.5. Критерии оценивания прототипа чат-бота или мини-приложения (федеральный уровень):

8.5.1. Критерий «Соответствие Прототипа требованиям» - 5 баллов.

- Прототип запускается и можно увидеть его работу в качестве сервиса в МАХ;
- Прототип решает заявленную задачу. Прототип запускает рабочую логику в МАХ, содержит логику для подключения к чат-боту/мини-приложению и отображает веб-интерфейс.

Оценка критерия «Соответствие Прототипа требованиям»:

- 1 балл - Прототип запускается в МАХ, но логика отсутствует, прототип полностью не решает заявленную задачу.
- 2 балла - Прототип функционирует как сервис в МАХ, но решает лишь малую часть заявленной задачи, веб-интерфейс не отображается.
- 3 балла - Прототип запускается и работает в МАХ, прототип решает заявленную задачу, но базовая рабочая логика и веб-интерфейс имеют критические баги и требуют серьезных доработок.
- 4 балла - Прототип стабильно работает в МАХ, решает задачу, логика и интерфейс требуют лишь минимальных косметических правок.
- 5 баллов - Прототип успешно работает в качестве сервиса в МАХ, прототип полностью решает задачу, доработки логики и веб-интерфейса не требуются.

8.5.2. Критерий «Пользовательский опыт и дизайн» - 5 баллов.

- Интерфейс Прототипа интуитивный, понятный и быстрый: ключевые сценарии проходят без лишних шагов, понятны людям без технической подготовки;
- Ответы чат-бота точные и контекстные, опираются на данные пользователя и помогают решать реальные задачи.

Оценка критерия «Пользовательский опыт и дизайн»:

- 1 балл - Интерфейс Прототипа критически перегружен, много лишних шагов, ответы бота нерелевантны, задачи пользователя не решаются.
- 2 балла - Сценарий запутанный, ответы чат-бота недостаточно контекстные и не опираются на данные пользователей для решения реальных задач.

- 3 балла - Интерфейс Прототипа понятный и быстрый, ключевые сценарии проходят без лишних шагов, но ответы чат-бота работают по жесткому шаблону и не опираются на контекст/данные пользователей.
- 4 балла - Интуитивный дизайн, бот отвечает в контексте запроса, но в сценариях для нетехнических пользователей еще требуются доработки.
- 5 баллов - Интерфейс Прототипа интуитивный и понятный без технической подготовки, шаги оптимизированы, ответы точные, контекстные и персонализированные под данные пользователя.

8.5.3. Критерий «Стабильность и отклик» - 5 баллов.

- Прототип стабильно выполняет ключевые функции без сбоев и деградации, корректно обрабатывает ошибки и восстанавливается после них.

Оценка критерия «Стабильность и отклик»:

- 1 балл - Постоянные сбои при выполнении ключевых функций, система «падает» при любой ошибке и не восстанавливается.
- 2 балла - В работе прототипа регулярно присутствуют явные сбои, встроенная обработка ошибок работает некорректно.
- 3 балла - В работе прототипа изредка встречаются сбои, но логика обработки ошибок спроектирована корректно, и прототип успешно восстанавливается после них.
- 4 балла - Высокая стабильность функций, редкие задержки в отклике, хорошая отказоустойчивость.
- 5 баллов - Прототип работает абсолютно стабильно, выполняет ключевые функции без сбоев, деградации производительности и задержек.

8.5.4. Критерий «Мобильность архитектуры» - 5 баллов.

Архитектура позволяет быстро добавлять новые функции. Дополнительная ценность решения - поддержка интеграций с внешними экосистемами.

Оценка критерия «Мобильность архитектуры»:

- 1 балл - Архитектура Прототипа монолитна, не позволяет вносить изменения или быстро добавлять новые функции.
- 2 балла - Масштабирование кода затруднено, добавление новых функций требует полной перестройки логики.
- 3 балла - Архитектура Прототипа гибкая и позволяет оперативно добавлять новые функции, но внешние интеграции не предусмотрены.
- 4 балла - Модульная архитектура, позволяет быстро расширять фичи, заложен технический фундамент под будущие интеграции.
- 5 баллов - Архитектура позволяет мгновенно внедрять новые функции и уже имеет готовую рабочую поддержку интеграций с внешними экосистемами.

8.6. Критерии оценивания Прототипа в Финале:

8.6.1. Критерий «Презентация Идеи» - 5 баллов.

- Краткое и ясное описание решения, оригинальность идеи относительно существующих сервисов Сферума и сервисов на рынке. Структура презентация ясна.

Оценка критерия «Презентация идеи»:

- 1 балл - Структура презентации не ясна, суть предложенного решения и идеи не раскрыта.
- 2 балла - Структура презентации прослеживается, но описание решения перегружено, ключевая мысль потеряна.

- 3 балла - Презентация структурирована, содержит краткое и ясное описание продукта, но оригинальность идеи относительно Сферума и рынка конкурентов никак не обоснована.
- 4 балла - Понятная структура и ясное описание, обозначены рыночные отличия идеи, но не хватает глубокого сравнения с аналогами.
- 5 баллов - Идеально структурированная презентация, лаконичное описание решения, четко и аргументированно доказана уникальность и оригинальность идеи на рынке и внутри Сферума.

8.6.2. Критерий «Соответствие Идеи выбранному направлению и аудитории» - 5 баллов.

- Разработанное решение удовлетворяет цели и задачи в рамках выбранного направления;
- Команда провела анализ аудитории, выявила ключевые потребности аудитории.

Оценка критерия «Соответствие Идеи выбранному направлению и аудитории»:

- 1 балл - Решение идет вразрез с целями направления, анализ целевой аудитории отсутствует, потребности не определены.
- 2 балла - Команда формально затронула тему аудитории, но решение слабо связано с реальными задачами трека.
- 3 балла - Разработанное решение полностью удовлетворяет целям и задачам направления, команда провела анализ аудитории, но не смогла полноценно раскрыть и связать её ключевые потребности с продуктом.
- 4 балла - Решение бьет в цели направления, потребности аудитории проанализированы хорошо, выводы аргументированы.
- 5 баллов - Полное соответствие целям направления, проведен глубокий, качественный анализ целевой аудитории, детально выявлены и наглядно представлены все ключевые боли и потребности пользователей.

8.6.3. Критерий «Качество и польза Прототипа» - 5 баллов.

- Представленное решение является ценным для пользователя;
- Представленный Прототип решает массовый запрос или проблему и является конкурентоспособным на рынке;

Оценка критерия «Качество и польза Прототипа»:

- 1 балл - Прототип не представляет никакой практической ценности для пользователей в рамках выбранного направления.
- 2 балла - Ценность Прототипа минимальна, решение направлено на искусственно созданную проблему.
- 3 балла - Представленное решение имеет очевидную ценность для пользователя, однако оно решает локальный (не массовый) запрос, либо является слабоконкурентным на рынке.
- 4 балла - Ценный Прототип, ориентированный на широкую аудиторию, имеет весомые преимущества перед существующими аналогами.
- 5 баллов - Прототип обладает высочайшей ценностью для пользователя, эффективно и элегантно решает масштабный, массовый запрос/проблему и обладает высокой конкурентоспособностью.

8.6.4. Критерий «Ясность и структура выступления» - 5 баллов.

В рамках текущего критерия оценивается уровень подготовки команды к публичному выступлению, креативность выступления, уверенность команды и готовность к вопросам от экспертов.

Оценка критерия «Ясность и структура выступления»:

- 1 балл - Команда совершенно не подготовлена к защите, докладчики читают с листа, не ориентируются в собственном решении.
- 2 балла - Структура выступления нарушена, тайминг не соблюден, спикеры теряются при презентации.
- 3 балла - Команда выступает уверенно, презентует решение структурированно и с креативным подходом, но члены команды не смогли содержательно ответить на вопросы экспертов.
- 4 балла - Уверенная защита, хороший уровень креатива, команда отвечает на большинство вопросов, но местами плывет в деталях.
- 5 баллов - Блестящее публичное выступление: команда демонстрирует абсолютную уверенность, креативный подход, безупречное понимание всех технических и продуктовых деталей и четко отвечает на все вопросы экспертов.

9. Заключительные положения

9.1. По итогам регионального этапа Хакатона для участия в онлайн-этапе - полуфинале (федеральный уровень) приглашаются три команды от Республики Дагестан, набравшие наибольшее количество баллов.

9.2. Вопросы, неурегулированные настоящим положением, решаются Организатором Хакатона на федеральном уровне в соответствии с законодательством Российской Федерации.