



МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«МИРЭА – Российский технологический университет»

**РТУ МИРЭА**

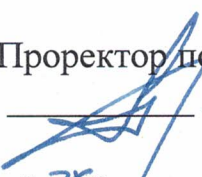
---

**СОГЛАСОВАНО**

Директор ИИТ  А.С. Зув

«28» марта 2025 г.

**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебной работе  
 А.В. Тимошенко

«25» марта 2025 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИИ  
ХАКАТОНА РТУ МИРЭА  
«VKRuM 2025»**

Москва 2025

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок и условия проведения Хакатона РТУ МИРЭА «VKRuM 2025» (далее соответственно – Положение, Хакатон).

1.2. Настоящее Положение разработано в соответствии с законодательством Российской Федерации и локальными нормативными актами федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «МИРЭА – Российский технологический университет» (далее – РТУ МИРЭА).

1.3. Организаторами Хакатона являются РТУ МИРЭА и технологические партнёры VK Play, VK Education и RuStore.

1.4. Информационное обеспечение участников Хакатона реализуется посредством публикации информации в информационно-телекоммуникационной сети Интернет (далее – сеть Интернет) на официальном сайте Хакатона <https://vkrum.mirea.ru/>, а также посредством электронной почты, указанной при регистрации, и мессенджера Telegram.

1.5. Начало и окончание всех мероприятий Хакатона указываются в графике проведения, публикуемом на официальном сайте Хакатона, и в п. 5.1 настоящего Положения.

1.6. Хакатон проводится в дистанционном формате по заданиям, тема каждого из которых задается соответствующим организатором задания. Организаторами каждого из двух заданий Хакатона являются совместно Институт информационных технологий РТУ МИРЭА и технологические партнёры VK Play, VK Education и RuStore.

## **2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ХАКАТОНА**

2.1. Целью Хакатона является выявление и поддержка наиболее талантливой молодежи, стимулирование творческих способностей и интереса к практической деятельности в сфере цифровых технологий и игровой индустрии, развитие лидерских качеств.

2.2. Основными задачами Хакатона являются:

2.2.1. Стимулирование молодого поколения в реализации творческого и личностного потенциала при решении профессиональных задач.

2.2.2. Формирование квалификационных и личностных профессиональных качеств.

2.2.3. Развитие навыков и умений действовать в профессиональной среде и способности самостоятельно и эффективно решать проблемы.

### **3. ОРГКОМИТЕТ ХАКАТОНА**

3.1. Общее руководство работой по организации и проведению Хакатона осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет) Хакатона, состав которого утверждается приказом за подписью ректора РТУ МИРЭА.

### **4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТИЮ В ХАКАТОНЕ**

4.1. К участию в Хакатоне допускаются студенты, обучающиеся в образовательных организациях среднего и высшего образования Российской Федерации, в возрасте от 18 до 25 лет.

4.2. Организационный взнос для участников Хакатона не предусмотрен.

### **5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ХАКАТОНА**

5.1. Хакатон состоит из следующих этапов:

5.1.1. Публикация анонса о Хакатоне. Дата проведения: 01 апреля 2025 г.

5.1.2. Регистрация участников – через форму на официальном сайте Хакатона. Дата проведения: 01 апреля 2025 г. – 06 апреля 2025 г.

5.1.3. Объявление заданий – задания Хакатона публикуются непосредственно перед началом Хакатона посредством размещения на официальном сайте Хакатона, а также отправкой сообщения в официальном чате Хакатона в мессенджере Telegram. Дата проведения: 07 апреля 2025 г.



5.1.4. Разработка проектов – разработка игрового проекта, соответствующего заданию Хакатона, выполняется участниками в течение времени Хакатона. Сроки проведения: с 07 апреля 2025 г. до 20 апреля 2025 г.

5.1.5. Загрузка итогового проекта – отправка материалов, необходимых для оценки разработанного решения. Финальное время загрузки итоговых проектов: до 23:59 20 апреля 2025 г.

5.1.6. Оценка проектов – оценка игровых проектов комиссиями экспертов по заданиям Хакатона в соответствии с критериями (Приложение). Даты проведения: 21 апреля 2025 г. – 24 апреля 2025 г.

5.1.7. Подведение итогов – оглашение результатов оценки работ комиссией экспертов и награждение победителей Хакатона. Дата проведения: 25 апреля 2025 г.

5.1.8. Публикация списков победителей Хакатона – посредством размещения на официальном сайте Хакатона, а также отправка сообщения в официальном чате Хакатона мессенджера Telegram и писем на электронные почты капитанов команд, указанные при их регистрации, осуществляется не позднее 3 рабочих дней после подведения итогов.

5.2. Даты и продолжительность этапов проведения Хакатона публикуются на официальном сайте Хакатона. Начало и окончание всех мероприятий Хакатона указываются по московскому времени.

5.3. Требования к участникам:

5.3.1. Участники могут участвовать в Хакатоне только в составе команды. Команда может включать в себя от 2 до 4 человек.

5.3.2. Команде необходимо определить капитана, который осуществляет регистрацию всей команды на задание Хакатона, получает информационные рассылки на электронную почту, указанную при регистрации, осуществляет коммуникацию с организаторами Хакатона.

5.3.3. Название команды должно быть на русском или английском языке, читаемо и легко произносимо в публичном поле. Команды, не выполнившие требования, будут предупреждены, если требование не будет выполнено, то

такая команда может быть дисквалифицирована. Нечитаемое и непризносимое название команды в публичном поле будет заменено на словосочетание «Команда участников», т.е. команда будет обезличена. Название не может содержать тексты и надписи политического, экстремистского, провокационного или рекламного характера, оскорбления, ненормативную лексику или непристойные выражения и изображения.

5.3.4. Каждый участник Хакатона может выполнять только одну задачу Хакатона – участвовать в разработке одного игрового проекта.

5.4. Требования к игровым проектам:

5.4.1. Проекты должны быть реализованы в виде мобильного приложения для операционной системы Android.

5.4.2. Проекты должны соответствовать конкурсной теме задания, на выполнение которого зарегистрировалась команда.

5.4.3. Время одной игровой сессии не должно превышать 5 минут.

5.4.4. Игровой проект должен состоять минимум из трех экранов: стартовый; основной – в котором происходит игровой процесс; финальный – на котором пользователю выводится результат.

5.4.5. Необходимо предоставить видео с демонстрацией работы игрового проекта (или его прототипа) продолжительностью не более 6 минут.

5.4.6. Требуется наличие короткой презентации о результатах разработки.

5.4.7. Иных ограничений для игровых проектов не предусмотрено.

5.5. Формат предоставления результатов.

5.5.1. Игровые проекты загружаются в форму, отправленную на электронную почту капитанов команд и опубликованную в официальном чате Хакатона в мессенджере Telegram, до финального времени, указанного на официальном сайте Хакатона и в п. 5.1.5 настоящего Положения. Проекты, загруженные после указанного времени, не оцениваются.

5.5.2. Проекты предоставляются ссылкой на папку в удалённом облачном хранилище, в которой должны быть размещены все необходимые материалы: папка с исходным кодом проекта, игровой билд в формате арк файла, видео



геймплея (не более 5 минут), видеопрезентация о результатах разработки продолжительностью не менее 2 (двух) и не более 5 (пяти) минут. Перед указанием ссылки необходимо проверить доступ. Игровые проекты, предоставленные под закрытой или недействительной ссылкой, не оцениваются.

5.5.3. Хакатон проводится в заочной форме с применением дистанционных технологий с использованием сети Интернет.

5.5.4. Для оперативного разрешения технических проблем необходимо обращаться по электронной почте [hack@rtuitlab.dev](mailto:hack@rtuitlab.dev) или в официальный чат Хакатона в мессенджере Telegram [https://t.me/vkrum\\_2025](https://t.me/vkrum_2025)

5.5.5. В случае выявления нарушений участником на любом этапе Хакатона правил организации и проведения, установленных в регламентирующих документах Хакатона, участник может быть дисквалифицирован, а его результаты аннулированы.

5.5.6. Необходимо соблюдать правила общения с другими участниками и организаторами. Запрещено оскорблять, использовать ненормативную лексику, темы политического, экстремистского, провокационного или рекламного характера. За нарушение данного правила участник будет дисквалифицирован.

## **6. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ХАКАТОНА**

6.1. Проверка зашифрованных (обезличенных) проектов команд осуществляется экспертными комиссиями по каждому из заданий, формируемыми их организаторами.

6.2. После окончания оценки проектов экспертами формируется рейтинговая таблица участников Хакатона на основании взвешенной суммы баллов. Таблица публикуется на официальном сайте с указанием названия и капитана команды.

6.3. Победители по задачам Хакатона определяются экспертными комиссиями Хакатона на основании итоговых баллов, полученных командами. Результаты Хакатона являются окончательными и обжалованию не подлежат.

6.4. Победители Хакатона получают призы от организаторов задач Хакатона и Оргкомитета Хакатона.

6.5. Оргкомитет оставляет за собой право вносить изменения в настоящее Положение.

## **7. СРОК ДЕЙСТВИЯ ПОЛОЖЕНИЯ**

7.1. Настоящее Положение вступает в силу с момента его утверждения проректором по учебной работе РТУ МИРЭА и является действующим до момента завершения Хакатона.

## КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ

Игровой проект, представленный на Хакатоне, оценивается при наличии всех четырёх объектов: исходный код, видео геймплея, игровой билд в формате арк файла, видеопрезентация о результатах разработки. Если нет одного из этих объектов, проект не оценивается.

Критерии оценивания работ	Расшифровка
Раскрытие темы в игровом проекте	0 – тема не раскрыта; 1 – тема раскрыта частично; чтобы понять тему приходится задавать вопросы; результат достигнут частично; 2 – результат соответствует заявленной теме.
Геймплей	0 – геймплей не проработан, в игре реализованы очень простые игровые механики, игра не увлекает в игровой процесс; 1 – геймплей образует единое целое, но игровые механики не доработаны, в игре прослеживается взаимосвязь core и meta геймплея; 2 – геймплей качественно проработан, интуитивен и увлекает в игровой процесс, представленные игровые механики «затягивают» и не нарушают игровой процесс.
Стиль игры	0 – в игре не прослеживается стилистика; 1 – в игре есть и прослеживается единая стилистика, но есть элементы, которые выделяются из общего стиля; 2 – единый стиль игры проработан качественно.
Интерфейс	0 – интерфейс не очевиден и не понятен для пользователя; 1 – их проработан, но не удобен; 2 – интерфейс соответствует стилю, удобен и «отзывчив».
SFX (звуки и музыка)	0 – звук отсутствует; 1 – звук представлен, но не полностью соответствует стилю и теме игры; 2 – звук представлен, соответствует стилю и теме игры.
Оригинальность решения	0 – в проекте нет оригинальных идей, игровых механик и иных подходов; 1-5 – в проекте есть отдельные оригинальные идеи; 6-10 – в проекте наблюдается творческий подход, представлены оригинальные игровые механики.

Максимальный балл – 20.