

Регламент проведения Хакатона «PirogovHack – 3D-морфология»

1. Общие положения

- 1.1. Настоящий Регламент определяет порядок организации, цели, задачи, проведение и участие в хакатоне «PirogovHack – 3D-морфология» (далее – Хакатон). Хакатон направлен разработку потенциальных цифровых образовательных продуктов на основе системы визуализации 3D-анатомических моделей, в том числе с использованием дополненной реальности.
- 1.2. Хакатон представляет собой непрерывный формат соревнования, направленный на стимулирование новых идей в конкретной предметной области и доведения их до непосредственной реализации на площадке Хакатона.
- 1.3. Организатором Хакатона выступает ФГАОУ ВО «Российский Национальный Исследовательский Медицинский Университет им. Н.И. Пирогова» Министерства здравоохранения Российской Федерации (Пироговский Университет).
- 1.4. Информация о проекте размещена на сайте <https://rsmu.ru/> (далее – Сайт).
- 1.5. Организатор отвечает за общее руководство проведением Хакатона, составление технического задания, формирование жюри, обеспечение необходимой инфраструктуры, соблюдение Регламента Хакатона и разрешение спорных ситуаций.

2. Цель и задачи Хакатона

- 2.1. Целью Хакатона является проектирование концепции цифрового образовательного продукта, основанного на системе визуализации 3D-анатомических моделей, созданных с использованием оптического сканирования реальных анатомических объектов, с интеграцией технологий дополненной реальности.
- 2.2. Задачи Хакатона
 - Разработка визуальной концепции цифрового образовательного продукта, включающей логику представления 3D-анатомических объектов и сценарии их использования в учебном процессе.
 - Проектирование пользовательского интерфейса и пользовательских сценариев, обеспечивающих интуитивное взаимодействие с 3D-моделями и функциями дополненной реальности.
 - Предложение подхода к анатомической разметке 3D-моделей, на основе предоставленного файла (в т.ч. варианты визуальной навигации по структурам).

- Формирование архитектурной структуры интерактивной образовательной платформы, включая основные модули, роли пользователей и методы доступа к контенту.
- Опционально: Разработка предварительной бизнес-модели и стратегии масштабирования продукта для различных сегментов рынка.

3. Сроки и формат проведения Хакатона

3.1. Все этапы проведения Хакатона пройдут в дистанционном формате. О площадке проведения Хакатона Участники будут проинформированы до дня установки.

3.2. Сроки проведения:

- 14.07.2025 – 31.07.2025 Регистрация
- 4.08.2025 – 9.08.2025 Решение заданий
- 11.08.2025 – 15.08.2025 Защита проектов/Проверка заданий
- 18.08.2025 – 22.08.2025 Подведение итогов и публикация результатов

4. Порядок регистрации в Хакатоне

4.1. Участник Хакатона (далее - Участник) — физическое лицо, обучающееся в Пироговском Университете и достигшее 18 лет, действующее от своего имени, и зарегистрировавшееся в соответствии с порядком регистрации. Для участия в Хакатоне каждый Участник должен состоять в Команде.

4.2. Регистрация Участников осуществляется путем заполнения электронной формы регистрации на Сайте Хакатона.

4.3. К участию в Хакатоне допускаются Участники, объединенные в Команду.

4.4. Требования к командам:

- 4.4.1. Количество Участников в одной Команде ограничено – не менее 2 и не более 5 человек.
- 4.4.2. В команде должен быть один Лидер Команды - Участник Команды, представляющий интересы Команды;
- 4.4.3. В команде должны быть Участники, обладающие знаниями и навыками изучения морфологических дисциплин в Университете;
- 4.4.4. В команде должны быть Участники, имеющие навыки разметки и обработки 3D-объектов;
- 4.4.5. Желательно наличие у Участников навыков в разработке десктопных, мобильных и облачных приложений.

- 4.5. Участник может зарегистрироваться в составе только одной команды, в ином случае он будет отстранен от участия в Хакатоне.
- 4.6. Заявку на регистрацию подает Лидер команды.
- 4.7. При заполнении электронной формы регистрации Лидеру Команды необходимо указать следующие сведения: ФИО и контактные данные Участников, входящих в состав Команды, название Команды, адрес электронной почты, согласие на обработку персональных данных.
- 4.8. Заполнив электронную форму регистрации, Участник подтверждает свое согласие на обработку Организатором персональных данных, указанных в форме регистрации, предоставленных документов с персональными данными, в том числе на совершение Организатором действий, предусмотренных п. 3 ст. 3 Федерального закона от 27.07.2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных». Данное согласие действует в течение 3 (трех) лет с момента направления соответствующих данных Организатору.
- 4.9. Участник считается зарегистрированным для участия в Хакатоне, если он заполнил поля формы регистрации на сайте Хакатона и нажал кнопку подтверждения регистрации.

5. Порядок участия:

- 5.1. Участие в Хакатоне является бесплатным.
- 5.2. В день старта Хакатона Команда получает доступ к техническому заданию.
- 5.3. Для разработки Проекта Участник использует собственное оборудование и программное обеспечение (ПО).
- 5.4. Организатор предоставляет один файл с 3D-объектом в формате .glb, который будет потенциально использоваться в планируемом цифровом продукте.
- 5.5. По итогам Хакатона Команда представляет Проект – совокупность материалов, отражающих концепцию цифрового образовательного продукта на основе системы визуализации 3D-анатомических моделей, в том числе с использованием дополненной реальности.
- 5.6. Проект загружается в облачное хранилище, доступ к которому будет предоставлен всем участникам Хакатона.
- 5.7. Участники гарантируют, что все права на разрабатываемые ими в рамках Хакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно Участникам, их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

- 5.8. Команда, создавшая в любой форме и объёме Проект до момента начала Хакатона, до участия в Хакатоне не допускается. В случае возникновения у Организатора или Жюри сомнений касательно периода создания Проекта, Жюри оставляет за собой право отказать в допуске Проекта до процедуры оценки.
- 5.9. Участники предоставляют Организатору право безвозмездно, бессрочно и без ограничений использовать созданные в рамках Хакатона проекты и материалы (включая тексты, схемы, код, презентации и др.) в образовательных, научных, исследовательских, информационных, рекламных, коммерческих и иных целях, а также с целью внутренней разработки и внедрения. Авторские права Участников проектов сохраняются, если это не противоречит условиям настоящего Регламента.
- 5.10. Организатор имеет право изменять условия Хакатона. Информация об изменении условий публикуется на Сайте Хакатона.

6. Порядок награждения

- 6.1. Оценка представленных Участниками Проектов осуществляется Жюри, состоящего из представителей и экспертов Пироговского Университета.
- 6.2. Жюри оценивает Проекты Команд согласно протоколу проверки Проектов.
- 6.3. Победителями Хакатона становятся три Команды, получившие наилучшие результаты по итогам оценки Проектов.
- 6.4. Победители награждаются денежными премиями и дипломами победителей. Участники получают сертификаты и памятные призы.
- 6.5. Итоги проведения Хакатона являются окончательными и не подлежащими пересмотру, за исключением случаев выявления Организатором Хакатона, в т.ч. после подведения его итогов, нарушений настоящего Регламента и/или условий соответствующего технического задания, допущенных Участником(ами) Хакатона.

7. Правила поведения Участников

- 7.1. Обязательно выполнение всех правил, установленных Организатором, а также законодательством Российской Федерации. Участники обязаны соблюдать устав и иные локальные нормативные акты Пироговского Университета.
- 7.2. Принимая участия в Хакатоне, Участник даёт согласие на фото- или видеосъёмку, а также их использование в средствах массовой информации в целях рекламы без ограничений по времени и формату и без компенсации в отношении этих материалов.
- 7.3. Организатор вправе дисквалифицировать команду за нарушение Регламента.