

Хакатон ЧИСТЫЙ КОД 2025

ОПИСАНИЕ СОБЫТИЯ

Описание события определяет порядок организации и проведения хакатона ЧИСТЫЙ КОД 2025 (далее — Хакатон), его ключевые составляющие, термины и определения.

1. Термины и определения

Хакатон — это мероприятие, где команды ИТ-специалистов решают конкретную задачу (по выбору) за ограниченное время.

Участник — ИТ-специалист, зарегистрированный на Хакатон в установленные сроки.

Команда — от 2 до 4 человек участников, объединенных в одну команду, имеющую уникальное название и общий командный результат решения кейсового задания. Каждый участник одновременно может входить в состав только одной команды.

Капитан команды — участник, выбираемый командой и координирующий её работу. Капитан выбирает выступающего на онлайн-защите Хакатона.

Кейс (кейсовое задание) — это описание конкретной проблемы и задачи в соответствующей сфере или организационном процессе, предоставленной командам для решения в рамках Хакатона.

Чек-поинт — промежуточная проверка, отражающая динамику результатов работы команд за определённый промежуток времени.

Эксперт — специалист, обладающий знаниями и экспертизой в одном из направлений кейсового задания.

Трекер — физическое лицо с опытом работы со стартапами и в бизнесе, привлекаемое для сопровождения и консультирования 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.

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

Жюри — отраслевые и/или технические эксперты, которые оценивают результаты работы команд.

Финалист — команда, вошедшая в ТОП-3 команд, набравших наибольшее количество баллов по оценке жюри по итогам онлайн-защит решений Хакатона.

Победители — участники команды из числа команд-финалистов, которые представили свои проекты на конференции «ЧИСТЫЙ КОД 2025» и набрали наибольшее количество баллов жюри/экспертного совета конференции.

Демо — ссылка на видеодемонстрацию работы решения кейсового задания.

Прототип — работающий образец продукта, способный решить кейсовое задание Хакатона.

Тизер решения — это краткое описание решения кейсового задания на платформе Хакатона, включающего в себя общую информацию, технические особенности и уникальность решения.

Презентация — документ, визуально представляющий суть решения кейсового задания с помощью слайдов, содержащих ключевые тезисы, графики, схемы и данные для убедительного и лаконичного изложения решения.

2. Состав события и основные данные о событии

В настоящем описании приведен порядок организации и проведения Хакатона.

1. Официальный сайт Хакатона в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»: <https://code2025.ru/>
2. Этапы и сроки проведения Хакатона и его основных событий

Дата*	Этап и мероприятия
05.09.2025	Анонс Хакатона для потенциальных участников. Старт объединения участников в команды. Публикация краткой информации о кейсе на сайте Хакатона.
15.09.2025 12:00 (мск)	Окончание регистрации участников на Хакатон
17.09.2025	Официальный старт хакатона — внутренний вебинар для участников, презентация кейса Хакатона. Публикация полного кейсового задания в личных кабинетах участников Хакатона. Старт-кодинг.
18.09.2025	Проведение 1 чек-пойнта.
25.09.2025	Проведение 2 чек-пойнта.
02.10.2025	Проведение 3 чек-пойнта.
08.10.2025 11:00 (мск)	Стоп-кодинг: загрузка прототипа решения, демо на внутренний ресурс, а также загрузка тизера и презентации в личный кабинет участника. Формирование расписания защит решений.
10.10.2025	Онлайн-защита решений предварительного отбора.
14.10.2025	Публикация результатов Хакатона в личных кабинетах участника.
29.10.2025	Проведение финальной защиты решений финалистов Хакатона.

* Даты и время проведения событий могут быть изменены по решению организаторов Хакатона. Обо всех изменениях участники будут предупреждены заблаговременно.

2.4 Описание этапов

2.4.1 Регистрация участника.

Претендент на участие в Хакатоне не позднее даты окончания регистрации должен пройти электронную регистрацию на платформе Хакатона, включающую создание личного кабинета и заполнение анкеты.

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

2.4.2 Формирование команды.

Каждый участник должен создать свою команду или присоединиться к команде, в которую открыт набор. К Хакатону допускаются только сформированные команды в составе от 2 до 4 человек.

2.4.3 Кейс

Для участия в Хакатоне каждой сформированной команде кейсовое задание назначается автоматически.

Краткое описание кейсового задания публикуется на сайте Хакатона. Полное описание кейсового задания будет доступно в личном кабинете участника не позднее 17.09.2025.

2.4.4 Подтверждение участия.

Для участия в Хакатоне все участники команды должны подтвердить своё участие в личном кабинете в разделе «Команда» на платформе Хакатона, нажав кнопку «Подтвердить участие».

2.4.5 Участие в Хакатоне

К участию в Хакатоне допускаются сформированные команды с выбранным кейсом и подтверждёнными участниками.

Подробное описание кейса будет доступно участникам не позднее 17.09.2025 в виде презентаций в личном кабинете на платформе Хакатона.

В ходе Хакатона команды создают прототип (решение кейса), презентацию, тизер, проходят 3 чек-поинта, в рамках каждого из которых проводится встреча с трекером и экспертами, в сроки, опубликованные в личном кабинете на платформе хакатона. Чек-поинты проходят в формате видеосвязи с использованием сервиса МТС.Линк.

Организатор оставляет за собой право изменения формата, длительности и количества чек-поинтов. Информация об изменениях подлежит публикации на платформе или в Telegram-канале Хакатона.

Обязательные элементы решения кейса загружаются на внутренний ресурс:

- Прототип решения (команда может предоставить все наработанные за время решения кейса артефакты, обязательным является доступ к коду решения для осуществления проверки экспертами, в соответствии с требованиями к публикации данных, указанными в презентации кейса).
- Демо решения.

Важно: Тизер решения и презентация также загружаются в личный кабинет участника на платформе Хакатона.

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

3. Критерии оценки кейса для жюри

1. Деятельность представителя жюри основывается на принципах независимости мнения, профессионализма, компетентности оценки и непредвзятости заключений.
2. Жюри Хакатона осуществляет оценку решений, представленных участниками на защитах.

Функциональность	Насколько решение соответствует заявленной функциональности — обязательной или дополнительной в кейсе
Удобство интерфейса	Насколько решение интуитивно понятно: имеет подсказки, шаблоны, возможность визуализации данных
Техническая реализация	Уровень качества архитектуры решения и производительности
Презентация	Качество презентации решения, его описания и качество технической документации

4. Награждение участников

4.1 Команды-финалисты Хакатона (команды, вошедшие в ТОП-3 по результатам оценок жюри) получают возможность презентовать своё решение 29.10.2025 на ИТ-конференции «ЧИСТЫЙ КОД 2025».

4.2 Все участники команды-победителя получают возможность пройти профильное обучение в течение 2026 года.