

## ПОЛОЖЕНИЕ О КОНКУРСЕ SanaripThon

### 1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение о конкурсе (далее - Положение) регламентирует организацию и проведение конкурса (далее - Конкурс).

1.2. SanaripThon - это конкурс инновационных идей и технологий, проводимый в формате хакатона для создания инновационных решений в 2 этапа (трех-дневный Хакатон и Буткемп), для решения трех задач:

1.2.1. **Задача #1:** Защита и безопасность персональных данных: Privacy by design;

1.2.2. **Задача #2:** Доступ к данным в целях лучшего управления и местного самоуправления, лучших экономических возможностей и подотчетности: Data for change;

1.2.3. **Задача #3:** Цифровые навыки для цифровой экономики: Digital skills.

1.2.4. Прототипы решений могут быть представлены в формах новой технологии (программного или мобильного приложения, ИТ-решения), нового социального проекта (эдвакиси кампании, медиа и образовательной кампании), новой бизнес-идеи, или сочетать в себе несколько из этих форм.

1.3. Цель SanaripThon в режиме "нон-стоп" превратить инновационные идеи в практические решения, направленные на обеспечение участия граждан в цифровой трансформации государства.

1.4. Официальный сайт конкурса представляет собой информационный ресурс, размещенный в Интернете по адресу <https://digital-citizenship.net> и предназначенный для публикации соответствующей информации, непосредственно связанной с конкурсом.

1.5. Следующие термины и определения используются в рамках настоящего Положения:

1.5.1. **Заявка** - сформулированное предложение участника или команды, которое описывает идею и соответствует требованиям / критериям оценки, определенным в настоящем Положении.

1.5.2. **Жюри** - коллегиальный орган, состоящий из экспертов, назначаемых Организатором конкурса, определяющих его победителей в соответствии с установленными настоящим Положением критериями оценки результатов.

1.5.3. **Организатор конкурса** - Общественный фонд «Гражданская инициатива интернет-политики».

1.5.4. **Участник** - дееспособное физическое лицо, достигшее 18-летнего возраста, предложившее реализацию идеи и зарегистрированный в соответствии с требованиями Положения. Каждый Участник может быть членом только одной Команды. Лица, участвующие в подготовке и проведении конкурса в качестве Организатора, а также лица, являющиеся членами Жюри, не могут быть участниками конкурса.

1.5.5. **Команда** - группа участников, объединившихся и действующих в интересах выработки практического решения предлагаемой идеи. Количество Участников в одной команде не более 8.

Количество участвующих команд ограничено. Команды будут отбираться Организатором на основе их заявок на конкурсной основе. Капитан команды

является одним из членом команды по выбору команды, который подает заявку от имени всех членом команды и осуществляет регистрацию команды.

1.5.6. **Наставники (менторы)** - эксперты, назначаемые Организатором, предоставляющие участникам / командам необходимые консультации во время Конкурса.

1.5.7. **Победитель** - Команда, занявшее первое место в соответствии с решением Жюри. По усмотрению Организатора и/или Жюри Конкурса может быть определено несколько Победителей, между которыми будет распределен призовой фонд Конкурса.

## 2. Даты проведения конкурса

2.1. Подача заявок - с 09.10.2019 по 19.10.2019

2.2. Объявление о списке отобранных команд - 19.10.2009.

2,3. Проведение 1-го этапа конкурса - с 23.10.2009 по 25.10.2009.

2,4. Этап 2 конкурса (BootCamp), даты будут объявлены дополнительно.

## 3. Порядок регистрации и участия в конкурсе

3.1. Регистрация команд осуществляется в сроки, указанные в разделе 2 Положения, путем заполнения электронной формы Заявки на сайте мероприятия <https://digital-citizenship.net>.

3.2. При заполнении электронной формы Заявки Участник или капитан Команды должны зарегистрироваться для участия в Конкурсе и указать следующую информацию: Имя каждого Участника; если заявка подается Командой - роль каждого участника Команды (разработчик, дизайнер, бизнес-аналитик, юрист, архитектор и другие), адрес электронной почты (электронная почта); Контактный телефон; выбранное направление для разработки решения, указанного в пункте 1.2 Правил.

3.3. Подача Заявки и регистрация Участников / Команд означает безоговорочное согласие (акцепт) с условиями Конкурса и настоящим Положением на указанных в нем условиях.

3.4. При наличии неопределенностей в толковании требований к Заявке Участник должен связаться с Организатором не позднее, чем за 5 (Пять) рабочих дней до даты окончания подачи Заявок путем направления соответствующего вопроса на адрес электронной почты Организатора или по телефону, указанным на Сайте. Организатор оставляет за собой право не отвечать на отдельные вопросы.

Организатор вправе размещать вопросы и ответы на заданные вопросы (без указания лица, задавшего вопрос) в публичном доступе, в частности, по адресу, указанному в п. 3.1 Положения, на сайтах Организатора в сети интернет, на официальных страницах Организатора в социальных сетях.

3.5. Организатор осуществляет проверку Заявок индивидуальных Участников и Команд на предмет их корректного заполнения. По необходимости доукомплектовывает Команды индивидуальными Участниками с учетом

минимально необходимого набора компетенций в Команде для создания решения.

Организатор не рассматривает Заявки, не соответствующие условиям Положения, а также требованиям к Заявке.

3.6. Зарегистрировавшись, Участник дает согласие на обработку Организатором Конкурса его персональных данных, указанных в форме подачи Заявки и/или иным образом представленным Организатору в рамках проведения Конкурса, в том числе на совершение действий, предусмотренных Законом Кыргызской Республики “Об информации персонального характера”, любыми способами. Согласие дается в целях участия в Конкурсе, получения приза, а также информирования Участников о проведении Организатором иных мероприятий. Данное Участником согласие действует в течение 3 (трех) лет. Согласие на обработку персональных данных предоставляется Организатору без каких-либо оговорок или исключений, или ограничений. Участник подтверждает, что, давая такое согласие, он действует свободно, своей волей и в своем интересе, согласие на обработку персональных данных является конкретным, информированным и сознательным.

В случае регистрации Команды капитаном Команды, обязанность по получению согласия Участников команды на передачу персональных данных Организатору в целях участия в Конкурсе и ответственность за правомерность и достоверность персональных данных других Участников, несет капитан Команды, передающий (указывающий в Заявке) персональные данные других Участников.

Организатор, получивший персональные данные Участников от капитана Команды, не принимает на себя обязательства по информированию Участников, чьи персональные данные ему переданы (в том числе капитаном Команды, представляющим Заявку от имени других Участников), об обработке персональных данных; обязанность информирования об этом лежит на капитане Команды (на стороне, передающей персональные данные Организатору).

Права Участников Конкурса в отношении их персональных данных, а также правила Организатора в отношении обеспечения конфиденциальности персональных данных, указаны в Политике конфиденциальности, размещенной на сайте, с которой Участники обязаны ознакомиться, в том числе при заполнении электронной формы Заявки.

Вся информация предоставляется Участником по его усмотрению, добровольно, самостоятельно и исключительно в целях участия в Конкурсе. Организатор не предъявляет требований к достоверности указанной информации, не осуществляют сверку указанной персональной информации. Соответственно Организатор используют только персональные данные Участника, сделанные общедоступными самим Участником - субъектом персональных данных: то есть доступ неограниченного круга лиц к которым предоставлен самим Участником, либо по его просьбе.

3.7. Команда/Участник считается зарегистрированной/ым и имеющей/им право на участие в конкурсе, если она/он значится в списке отобранных Команд/Участников, размещенном на официальном сайте конкурса.

3.8. Место проведения и программа Конкурса размещаются на официальном сайте Конкурса не позднее, чем за 7 (семь) календарных дней до начала Конкурса.

3.9. В период проведения Конкурса, Команда/Участник должны иметь с собой необходимые принадлежности для реализации решений: персональный ноутбук, зарядное устройство и другое необходимое для работы оборудование.

#### 4. Порядок проведения конкурса

4.1. Конкурс SanaripThon проводится в два этапа:

**1-этап - SanaripThon Hackathon:** Команды в течение 48 часов работают над реализацией решений/проектов и готовят презентацию для защиты перед Жюри. Затем Команды презентуют разработанные решения перед Жюри, после чего Жюри отводится определенное время (в зависимости от количества команд/участников) на подсчет баллов и определение Команд - финалистов Конкурса, которые выходят во 2-этап Конкурса.

**2-этап "Буткемп" - SanaripThon «Boot camp»:** Команды - финалисты дорабатывают решения/проекты с участием Наставников (менторов), после чего Жюри определяет победителей Конкурса.

4.2. Жюри осуществляет подсчет голосов, подводит итоги и выбирает финалистов Конкурса (до 5 команд) в соответствии с Критериями оценки результатов Команд.

4.3. Жюри, определив список Команд - финалистов Конкурса, вышедших во 2-этап, передает его Организатору.

4.4. Распорядок дня Участников/Команд в период проведения Конкурса, а также очередность выступлений Команд, дату и время оглашение финалистов объявляет Организатор во время проведения Конкурса.

#### 5. Критерии оценки

5.1. Итоги 1-этапа конкурса подводятся Жюри на основании оценки презентаций Команд по совокупности следующих критериев:

5.1.1. **Идея проекта/решения:** реализуемость, полезность (социальная значимость - для кого именно), проработанность; ясность цели/результата; инновационность; вероятное влияние в краткосрочной, долгосрочной перспективах; осуществимость (реализуемость); оценка рисков; требования к операционализации (какие исходные данные необходимы, чтобы превратить идею в технический прототип или результат проекта); чем более оригинальная идея лежит в основе проекта, тем выше оценка.

5.1.2. В случае разработки **технического решения:** создание прототипа, который должен быть работоспособен и запущен для презентации в виртуальной среде, должны быть разработаны интерфейсы и минимальный дизайн; демонстрация осуществимости, обоснованности и практичности подхода ; чем более

завершенным, технологичным, логичным и эстетически привлекательным выглядит проект, чем более стабильно работает сервис, тем выше оценка.

5.1.3. В случае разработки **эдвакиси/образовательной/медиа кампании**: создание/генерирование процесса, рабочего плана/проекта, которое должно включить в себя этапы его реализации, описание ролей и деятельность всех участников; помимо определения основных целей, аудитории и видов деятельности, следует указать основные ожидаемые результаты и результаты; чем более предложенное решение полезно, удобно, чем лучше он удовлетворяет потребностям пользователя, чем более понятным и самодостаточным является решение, тем выше оценка.

5.1.4. В случае разработки **бизнес-идеи**: создание бизнес-плана проекта, устойчивость (включая окупаемость) и реализуемость бизнес-проекта, его новизна и бизнес-ценность для рынка, способность предлагаемого решения оказать значимое влияние на рынок для решения выбранной задачи (указанной в п. 1.2. Положения); чем большей потенциальной коммерческой ценностью обладает предложенное решение, тем выше оценка.

5.1.5. **Защита проекта (презентация)**: полнота презентационного материала и раскрытия темы, качество публичного выступления.

За каждый из перечисленных в п. 5.1. критериев каждый член жюри присваивает баллы по шкале от 0 до 10 (где 0 – низший бал, 10 – максимальная оценка). Бонусные баллы будут добавлены за эффективность презентации и превосходство в ответах на вопросы судей. Присвоенные баллы суммируются для каждой из Команд по указанным критериям.

5.2. Отбор Команд-финалистов Жюри осуществляется путем голосования.

5.3. Команды, набравшие наибольшее количество баллов, объявляются финалистами 1 этапа Конкурса. Организаторы оставляют за собой право рекомендовать дополнительные Команды и/или идеи предложений для перехода во 2 этап.

## 6. Подведение итогов конкурса

6.1. Жюри подводит итоги 1 этапа и выбирает финалистов Конкурса (от 3 до 5 команд), переходящих во 2 этап. Список финалистов передается Организатору Конкурса, который объявляет его Командам.

6.2. По результатам презентаций Команд, выступивших на 2-этапе “Буткемпа”, Жюри выбирает победителя Конкурса и Команды, занявшие 2 и 3 места. Победитель конкурса получает определенный Положением денежный приз.

6.3. Решение Жюри 2-го этапа Конкурса объявляется Организатором. Организатор вправе проинформировать Победителя об итогах Конкурса любым доступным Организатору способом.

6.4. Общая сумма призового фонда Конкурса составляет 20 000 долларов США. По усмотрению Организатора конкурса и/или Жюри возможно уменьшение суммы и/или распределение между несколькими Командами. Определение

размеров вознаграждения Команд – победителей осуществляется на усмотрение Организатора Конкурса и/или Жюри.

6.5. Командам, занявшим призовые места, вручается сертификат на получение денежного приза Конкурса. Призовой фонд будет вручен/распределен в соответствии с планом/ графиком, разработанным Победителем в сотрудничестве с Организатором.

## **7. Заключительные положения**

7.1. Организатор оставляет за собой право вносить изменения в настоящее Положение, в том числе в условия и порядок проведения Конкурса и иные требования к Заявкам. Соответствующие изменения становятся обязательными для Участников с момента размещения изменений на официальном сайте Конкурса.

7.2. Авторские и смежные права на представленные в ходе Конкурса материалы (Заявку) принадлежат Участникам Конкурса. Организатор вправе создавать, редактировать и публиковать описание конкурсных работ (решений, Заявок), в том числе передавать право на редактирование и опубликование описания конкурсных работ (решений, Заявок) третьим лицам, без уведомления авторов. Участники гарантируют, что использование и распространение, доведение до всеобщего сведения содержания Заявок не нарушает законодательство Кыргызской Республики об интеллектуальной собственности. Организатор имеет право на создание, редактирование и публикацию описаний конкурсных работ без уведомления авторов.

7.3. Организатор вправе использовать конкурсные материалы (решения, Заявки), создание которого явилось основанием для признания Участника Победителем, а также иную информацию/материалы, представленные соответствующим Участником, в маркетинговых, рекламных и информационных целях, в том числе использовать, размещать, упоминать соответствующие логотипы, товарные знаки, иную информацию, в том числе в сочетании указанных объектов с рекламными/информационными текстами, логотипами третьих лиц, включая логотипы Организатора.

Участник гарантирует, что использование соответствующих объектов не нарушает прав и законных интересов третьих лиц, объекты можно использовать без указания имени автора.

7.4. Во всем, что не урегулировано настоящим Положением, следует руководствоваться действующим законодательством Кыргызской Республики.

7.5. Все споры и разногласия, которые возникают в связи с организацией и проведением Конкурса, подлежат разрешению путем переговоров.