

ПОРЯДОК
проведення Всеукраїнського інженерно-технологічного хакатону
«Engineering HackFest»

Загальні положення

1. Всеукраїнський інженерно-технологічний хакатон «Engineering HackFest» (далі - Хакатон) проводиться з метою пошуку нових ідей для розв'язання актуальних проблем або розробки інженерно-технологічних рішень.

Тема Хакатону у 2026 році - «AeroBuild: від інженерії до польоту».

Основна тема виклику Хакатону організаторами поділяється на декілька підтем, над розв'язанням яких мають працювати команди. Підтеми виклику Хакатону оголошуються під час I туру.

2. Формат Хакатону передбачає змагальний характер. Учасники в складі команд за обмежений час спільно вирішують конкретне інженерно-технологічне завдання, створюючи найкращий продукт або ефективне рішення, зосереджуючись на поставлених викликах.

3. Організаційно-методичне забезпечення проведення Хакатону здійснює Національний центр «Мала академія наук України» (далі – НЦ «МАНУ») спільно з Обласним комунальним позашкільним навчальним закладом «Рівненська Мала академія наук учнівської молоді» Рівненської обласної ради (далі – РМАНУМ).

4. Участь у Хакатоні можуть брати здобувачі освіти 9-11 класів закладів загальної середньої, позашкільної, професійної (професійно-технічної) та фахової передвищої освіти (далі – учасники).

Чисельність учнівської делегації МАН від кожної області, як правило, не перевищує 2 осіб.

Програма Хакатону

Хакатон проводиться в три тури:

I тур – підготовчий.

У ході туру здійснюється:

формування команд чисельністю 4-5 учасників;
розподіл підтем та завдань між командами;
підготовчі семінари та лекції.

Перед початком Хакатону:

визначаються чіткі цілі команди та проекту;
встановлюються функції кожного члена команди;

аналізуються наявні технічні можливості для реалізації рішень;
усі учасники команди погоджують запропоновані рішення.

Команди складають попередній план реалізації рішень і подають на розгляд організаційному комітету (див. додаток до порядку проведення).

II тур – реалізаційний (основний).

За кожною командою закріплюється ментор, який протягом 6 годин супроводжує команду під час:

генерації та тестування рішень;
підготовки презентації для пітчінгу перед журі.

III тур – пітчінг проєктів. Команда презентує готове рішення завдання перед журі.

Тривалість виступу - 10 хвилин;

Відповіді на питання журі - 5 хвилин.

Критерії оцінювання проєктів

№	Критерії оцінювання	Максимальна кількість балів
1.	Дальність польоту. Фактично подолана відстань від стартової точки.	20
2.	Траєкторія польоту, прямолінійність. Наскільки модель зберігає заданий напрямок.	20
3.	Тривалість польоту. Час від моменту запуску до приземлення.	20
4.	Інженерна оригінальність. Дизайн та обґрунтованість вибору конструкції	20
5.	Виступ на пітчінгу. Взаємодія команди	10
6.	Відповіді на запитання журі	10
Максимальна сума балів		100

Максимальна кількість балів за захист спільного проєкту, – 100 балів.

Журі публічно оголошує результати оцінювання кожної команди з наданням відповідного обґрунтування.

Переможці та призери Хакатону визначаються журі за загальною кількістю набраних командами балів окремо у кожній підтемі.

План реалізації рішень повинен містити:

1. Назву команди, її склад та розподіл обов'язків за напрямками.
2. Опис проблеми, яка вирішується, та у чому вона полягає.
3. Опис розв'язання проблеми та у чому воно полягає.
4. Терміни часу на реалізацію кожного етапу та скорочений варіант дорожньої карти.
5. Перелік конкурентів або аналогічних рішень, які вже існують, та чим запропонована ідея відрізняється від них.