



Положение о проведении молодежной проектной школы «IT-decision Lab»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок и условия проведения молодежной проектной школы «IT-decision Lab» (далее – Школа).

1.2. Цель проведения Школы – развитие и поддержка талантливой молодежи Белгородской области и проектов в сфере информационных технологий.

1.3. Организаторы Школы:

- Департамент цифрового развития Белгородской области;
- Департамент образования Белгородской области;
- ОГБУ «Белгородский информационный фонд»;
- Кластер информационных технологий Белгородской области.

1.4. Школой руководит организационный комитет, в который входят представители:

- Департамента образования Белгородской области;
- Центра развития IT-отрасли ОГБУ «Белгородский информационный фонд».

1.5. Участники Школы – ученики 8-11 классов общеобразовательных учреждений Белгородской области.

1.6. Для организации и сопровождения образовательной программы, технической экспертизы проектов и подведения итогов Школы формируется Экспертный совет, в состав которого входят представители вузов-партнеров, школ, а также по согласованию – представители IT- и бизнес-сообщества, научных и образовательных учреждений, общественных и иных организаций.

1.7. Школа реализуется при поддержке широкого круга партнёров. В их число входят:

- IT-компании;
- высшие учебные заведения;
- образовательные учреждения;
- коммерческие организации в сфере образования.

1.8. Официальная информация о Школе размещается на официальном сайте Школы <http://itdecisionlab.ru>, странице Школы в социальной сети «ВКонтакте» https://vk.com/it_decision_lab

2. Задачи Школы

Все задачи Школы ориентированы на развитие учащихся:

2.1. Обучение проектной деятельности, ориентированной на практическое внедрение решений, имеющих реального конечного пользователя.

2.2. Формирование и совершенствование навыков работы в команде.

2.3. Освоение информационных технологий, связанных с ними знаний, навыков, платформ и инструментов.

2.4. Повышение информированности о сфере информационных технологий, популяризация IT-профессий.

2.5. Формирование навыков прикладного применения информационных технологий.

2.6. Включение учащихся в процесс совершенствования жизни в школе и в городе при помощи IT-инструментов.

3. Принципы Школы

3.1. Команды учащихся школ в течение 3 месяцев создают IT-решения, направленные на улучшение жизни различных групп пользователей в школе и в городе.

3.2. Идеи проектов участникам Школы предстоит найти самостоятельно, пользуясь методами дизайн-мышления, полученными в рамках курса дистанционного обучения.

3.3. Результатом командной работы будут являться прототипы IT-решений, презентации которых командам предстоит защитить перед экспертами IT-отрасли.

4. Условия участия и роли

4.1. В Школе выделяются следующие роли участников:

- члены проектных команд;
- администраторы проектных команд;
- эксперты;
- члены организационного комитета;
- партнеры;
- приглашенные тренеры.

4.2. Проектные команды и их члены.

4.2.1. К участию в Школе допускаются команды 8-11 классов общеобразовательных учреждений Белгородской области в составе от 4 до 6 человек. Возможно участие в команде учеников разных классов одной школы.

4.2.2. От одной школы к участию может быть заявлено до 5 команд.

4.2.3. В команде должен состоять как минимум один участник, уверенно владеющий навыками программирования. Это означает владение одним из промышленных (то есть НЕ таких как Pascal/ VisualBasic/ Delphi) языков программирования на минимальном прикладном уровне.

4.3. Администраторы проектных команд.

4.3.1. Администратор проектной команды – классный руководитель, учитель информатики той же школы, от которой выступает команда, педагог дополнительного образования, преподаватель «Кванториума», центра технического творчества и т.п.

4.3.2. Администратор отвечает за координацию взаимодействий проектной команды с организаторами Школы;

4.3.3. Каждая проектная команда, участвующая в программе, должна иметь

администратора. При этом администратор может представлять несколько команд, если от школы выступает более одной команды.

4.3.4. Каждая школа принимает решение о назначении администратора самостоятельно.

4.3.5. Администратор имеет право отстранить от участия в проекте члена команды, систематически срывающего ход проектной работы или не выполняющего никакой работы по проекту.

4.3.6. Администратор проектной команды отвечает за:

- реализацию командой проектной задачи, в частности:
 - декомпозицию и постановку задач,
 - планирование работ,
 - соблюдение сроков выполнения работ,
 - сохранение темпа движения команды по проекту,
 - управление рисками и ресурсами проекта,
 - другие активности, необходимые для поддержания хода проекта;
- взаимодействие команды с организационным комитетом Школы;
- взаимодействие команды с экспертами программы.

4.4. Эксперты.

4.4.1. Эксперт Школы – сотрудник IT-компании, являющейся партнером или организатором программы, либо преподаватель или сотрудник вуза-партнёра, обладающий высокой квалификацией в области информационных технологий и/или управления проектами.

4.4.2. Эксперты оказывают консультационную поддержку проектным командам, дают обратную связь по промежуточным результатам работы.

4.4.3. Эксперты участвуют в итоговой приёмке IT-решений, реализованных командами, оценивают их и дают обратную связь.

4.5. Другие участники программы.

4.5.1. Члены организационного комитета являются руководящей и направляющей силой Школы, выполняют организаторские функции в отношении всех процессов проведения программы.

4.5.2. Партнёры Школы – физические и юридические лица, содействующие её проведению своими интеллектуальными, материальными и иными ресурсами.

4.5.3. Приглашённые оргкомитетом тренеры проводят образовательные и обучающие мероприятия в рамках программы Школы, направленные на повышение квалификации всех её участников.

5. Сроки проведения

5.1. Школа проводится в период с 30 января 2020 года по 30 апреля 2020 года.

6. Этапы реализации образовательной программы Школы

6.1. Регистрация команд и подача заявок.

Для участия в Школе командам необходимо направить заявку в электронной форме (приложение 1) в период с 30 января по 08 февраля 2020 года до 23:59

на e-mail: info@itdecisionlab.ru.

Порядок заполнения заявки представлен в приложении 2.

Оргкомитет имеет право не рассматривать заявки, если они не соответствуют указанным требованиям.

6.2. Отбор заявок и формирование списка участников.

09 февраля 2019 года формируется список всех участников Школы, все администраторы команд получают подтверждение участия в Школе и инструкции для дальнейшей работы по электронной почте, указанной в заявке.

6.3. Сессия дизайн-мышления и оформление идеи.

В период с 10 февраля 2020 г. по 25 февраля 2019 г. для всех команд, подавших заявки на участие, проводится дистанционный курс по методике дизайн-мышления, в ходе которого команды получают необходимые навыки и знания для дальнейшей работы по созданию проекта. Доступ к курсу открывается после подтверждения участия.

В ходе изучения курса дизайн-мышления команды самостоятельно в срок до 25 февраля выявляют проблемы в своих школах, либо во внешней городской среде, имеющие потенциал решения с помощью ИТ-инструментов. Оформленную идею необходимо предоставить в оргкомитет до 23:59 26 февраля. Заявки, направленные после указанного времени, Оргкомитетом рассмотрены не будут.

6.4. Отбор проектных заявок.

Отбор заявок осуществляется Оргкомитетом Школы и экспертами в период с 26 по 28 февраля 2020 г. Итоговый список участников размещается на официальном сайте Школы <http://itdecisionlab.ru> и в группе «ВКонтакте», а также направляется на электронную почту администраторам проектных команд с инструкциями для дальнейшей работы не позднее 23:59 29 февраля 2020 г.

6.5. Мастерская по Customer Development.

- По итогам рассмотрения проектных идей, проектные команды получают приглашение к участию в очной части разработки проектов, которая пройдет в форме мастерской по методике Customer Development.
- Участие в мастерской – обязательная часть процесса работы с проектом.
- В ходе мастерской команды прорабатывают концепции своих проектов и проверяют их на востребованность, достижимость и возможность реализации.
- По итогам мастерской команды дорабатывают свои проектные идеи и направляют оформленные проекты в Оргкомитет на e-mail info@itdecisionlab.ru. Итоговые даты согласовываются дополнительно Оргкомитетом.
- Команды, не направившие свои проекты, отстраняются от участия в Школе.

6.6. Основная часть. Оформление концепции.

- После мастерской по Customer Development все команды получают обратную связь и дальнейшие рекомендации для работы.
- В течение трех дней после очной встречи команды дорабатывают под руководством администратора и при консультационной поддержке Оргкомитета свои проекты, оформляют концепции ИТ-решений.

- Оформленные документы направляются в Оргкомитет Школы для согласования. В свою очередь Оргкомитет может принять, внести изменения или отклонить проектную идею в случае ее несоответствия требованиям/невозможности реализации и т.п.
- После подтверждения Оргкомитетом проекта, начинается работа над созданием прототипа, который представляется на предварительную защиту в формате презентации, требования к которой направляются администратору команды дополнительно.

6.7. Предварительная экспертиза проектов и отбор финалистов.

- В период с 01 по 10 апреля 2020 года команды представляют проекты экспертным комиссиям для оценки полученных результатов онлайн.
- Критерии оценки проектов:
 - оценка конечным пользователем;
 - решение проектом поставленной задачи;
 - техническое качество исполнения проекта;
 - работа в команде;
 - возможность реализации.
- Проектные команды, не прошедшие проектную экспертизу, получают рекомендации жюри по усовершенствованию/доработке решения, а также сертификаты участника Школы.

6.8. Подведение итогов программы

- В период с 15 по 30 апреля 2020 г. (дата уточняется дополнительно) состоится итоговая встреча команд-финалистов, которые продемонстрируют прототипы IT-решений приглашенным экспертам.
- Все финалисты Школы получают сертификаты участника.
- Команды-победители, решения которых будут особо отмечены партнёрами Школы, получают дипломы и призы от партнеров и спонсоров.



IT-DECISION LAB
МОЛОДЕЖНАЯ ШКОЛА



Когда нужно подать заявку:

- заявку на участие нужно подать **до 8 февраля включительно, до 23:59.**

Что должно быть в заявке:

1. Название и номер образовательной организации.

2. Краткий рассказ о вашей команде:

- название команды;
- состав команды;
- какие знания, умения, опыт имеются у участников команды.

Даже если вам кажется, что у вас очень мало знаний и опыта, все равно расскажите о них, например: в каких проектах вы участвовали, кто в команде программист и на каких языках, кто владеет графическими программами и какими и так далее.

3. Контактная информация капитана команды: ФИО, класс, электронная почта и телефон.

4. Контактная информация администратора команды (закрепленный представитель от школы, учитель, педагог дополнительного образования и т.д.): ФИО, электронная почта и телефон.

Куда прислать заявку:

- заявку нужно прислать на адрес организаторов info@itdecisionlab.ru.

Регистрационная форма команды

1.	Название и номер образовательной организации	
2.	Краткий рассказ о вашей команде (название команды, состав команды – ФИО участников, какие знания, умения, опыт имеются у участников команды)	
3.	Контактная информация капитана команды (ФИО, класс, электронная почта и телефон, профиль в соцсети – при желании)	
4.	Контактная информация администратора команды (закрепленный представитель от школы, учитель, педагог дополнительного образования и т.д.): ФИО, электронная почта и телефон, профиль в соцсети – при желании	