



SAF 2023

—STEAM AZERBAIJAN FESTIVAL—



# Hackathon

QAYDALAR

BAKI 2023

# MÜNDƏRİCAT

1. Giriş.....	3
2. İştirak şərtləri.....	3
3. Müraciət üsulu.....	3
4. Seçim mərhələsi.....	3
5. Seçim kriteriyaları.....	4
6. Final mərhələsi .....	4



## 1. Giriş

- 1.1. STEAM hakatonu universitet tələbələrindən ibarət komandaların 24 saat ərzində verilmiş mövzu üzrə məhsulun hazırlanması üçün yarışdıqları tədbirdir. Tədbirdə iştirak edən komandalar kodlaşdırma, dizayn və biznes sahəsində biliklərə malik olan tələbələrdən formalaşır və tədbir müddətində onlar kodlaşdırma edərək müəyyən prototiplər yaradırlar.
- 1.2. STEAM hakatonunun məqsədi verilmiş mövzu üzrə məhdud vaxt ərzində innovativ həllərin işlənilib hazırlanmasını təşviq etməkdir. Tələbələr komanda halında işləyərək innovativ məhsul hazırlayacaq və jüri qarşısında təqdimat edəcəklər. Jüri heyəti qiymətləndirmə əsasında ən yaxşı innovativ məhsulu ərsəyə gətirmiş komandaları seçəcəklər.

## 2. İştirak şərtləri

- 2.1. **Yaş məhdudiyyəti:** Hakatonda 17 yaşı tamam olmuş tələbələr iştirak edə bilərlər.
- 2.2. **Texniki bacarıqlar:** Hakatonda iştirak etmək istəyən tələbələrdən kodlaşdırma, dizayn və ya biznes bacarıqları tələb olunacaq. Bu bacarıqlardan hər hansı biri olmayan tələbələr hakatonda iştirak edə bilməyəcəklər.
- 2.3. **Avadanlıq:** Hakatonda iştirak etmək üçün seçilmiş tələbələr hakaton günü özləri ilə öz noutbuklarını gətirməlidirlər. Təşkilatçılar iştirakçılar üçün avadanlıq **təmin etməyəcək.**
- 2.4. **Davranış kodeksi:** Qeydiyyat başa çatdıqdan sonra hakatonda iştirak etmək üçün seçilən tələbələrə hakatonda davranış qaydalarını əhatə edən təlimat göndəriləcək. Hakaton müddətində təlimatı pozan şəxslər hakatondan uzaqlaşdırılacaq.

## 3. Müraciət üsulu

- 3.1. Müraciətlər, SAF-ın rəsmi internet saytı üzərindən qəbul ediləcəkdir (<https://saf.steam.edu.az/>).
- 3.2. Qeydiyyat üçün iştirakçılardan qısa tərcümeyi-hal və ya CV kimi şəxsi məlumatlar tələb oluna bilər.

## 4. Seçim mərhələsi

- 4.1. Müraciətlər başa çatdıqdan sonra hakatonda iştirak üçün həyata keçirilən seçim prosesi yalnız bir mərhələdə həyata keçiriləcək. Müraciət etmiş universitet tələbələri yazılı test imtahanı verəcəklər və ən çox bal toplayan komandalar final mərhələsinə keçəcəklər. Finala keçən komanda sayı seçim prosesi bitdikdən sonra elan ediləcək.

## 5. Seçim meyarları

- 5.1. İmtahana buraxılmaq üçün aşağıdakı meyarlar əsas alınacaq:
  - 5.1.1. Müraciətçinin hər hansı bir universitetin tələbəsi olması
  - 5.1.2. Müraciətçinin ən az 17 yaşının tamam olması
  - 5.1.3. Müraciətçinin kodlaşdırma, dizayn və ya biznes biliklərinə sahib olması

## 6. Final mərhələsi

- 6.1. Hakaton yarışı 24 saat davam edəcək. Hakatonun mövzusu iştirakçılara hakaton başladığı dəqiqədə elan ediləcək.
- 6.2. Hakaton başa çatdıqdan sonra komandalar münsif heyəti qarşısında öz layihələrini təqdim edəcəklər. Hər komanda üçün 6 dəqiqə vaxt verilir. Bunlardan 3 dəqiqəsi təqdimat, 3 dəqiqəsi isə sual-cavab üçün nəzərdə tutulub. Bütün təqdimatlar yekunlaşdıqdan sonra jüri heyətinin qiymətləndirməsi əsasında qaliblər elan olunacaq.

