

ПОЛОЖЕНИЕ

**О проведении ИТ-чемпионата «Цифровая Эра Транспорта»
в сфере цифровизации транспортной отрасли, дорожного хозяйства
и интеллектуальных транспортных систем
среди учащихся образовательных учреждений Российской Федерации**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

1.1. Настоящее Положение устанавливает структуру, порядок проведения и подведение итогов ИТ-чемпионата «Цифровая Эра Транспорта» (далее — Чемпионат), требования к участникам ИТ-чемпионата (далее — Участники), а также регулирует права и обязанности Организаторов и Участников.

1.2. Вся информация о порядке и сроках проведения Чемпионата, сроках регистрации для участия, количестве и составе Призов определена в настоящем Положении.

1.3. ИТ-чемпионат проводится Организатором на условиях Положения. Призы Победителям, выполнившим условия Чемпионата, предоставляются Организатором или заказчиками Кейсов, в порядке и условиях, указанными в разделе 7 Положения.

1.4. Участник Чемпионата:

- обязан ознакомиться с Положением и соблюдать его;
- вправе отказаться от участия в Чемпионате посредством направления электронного письма об отказе участвовать в Чемпионате на электронный адрес t.kovalik@jcomm.ru;
- не вправе передавать и/или любым иным образом уступать свои права, связанные с участием в Чемпионате, третьему лицу (лицам).

1.5. Организатор оставляет за собой право в одностороннем порядке вносить изменения в Положение. Организатор направляет всем Участникам извещение об изменении условий с обязательным опубликованием таких изменений на Сайте ИТ-чемпионата.

1.6. К участию в Чемпионате не допускаются сотрудники Организатора.

1.7. Чемпионат не является лотереей, в том числе стимулирующей лотереей, пари, тотализатором, азартной игрой, основанной на риске, требования Федерального закона от 11.11.2003 № 138-ФЗ «О лотереях» на него не распространяются.

1.8. Участие в ИТ-чемпионате является бесплатным.

1.9. Организатором ИТ-чемпионата выступает Ассоциация «Цифровая Эра Транспорта», соорганизатор ФГУП «ЗащитаИнфоТранс».

1.10. Оценка Результатов осуществляется Жюри. Состав Жюри определяется Организатором.

1.11. Отправка заявки на участие в Чемпионате подразумевает согласие Участника со всеми пунктами настоящего Положения.

1.12. Принимая участие в Чемпионате, участники дают согласие на публикацию результатов их работы Организатором в печатных и интернет-изданиях.

2. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ.

ИТ-чемпионат — короткое динамичное мероприятие, проводимое с целью стимулирования появления новых идей в конкретной предметной области и доведения их до непосредственной реализации на площадке мероприятия, путем проведения соревнования среди Команд в порядке, предусмотренном настоящим Положением.

Участник — физическое лицо, отвечающее указанным в Положении требованиям, действующее от своего имени единолично или в составе Команды, подавшее Заявку на участие в Чемпионате в соответствии с условиями настоящего Положения.

Команда — группа Участников, объединившихся для участия в Чемпионате с целью реализации поставленных задач. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды.

Рекомендации по обязательному составу команды:

- *Менеджер продукта (капитан)* — отвечает за управление командой, обеспечивает понимание проекта всеми Участниками Команды, контролирует сосредоточенность команды на своих задачах для достижения успешного результата.
- *Программист, разработчик, проектировщик* — отвечает за моделирование элементов прототипа в соответствии с дизайн-идеями.
- *Художник/дизайнер* — проводит анализ задания, разрабатывает идеи и концепции, готовит материалы для защиты, отвечает за обработку абстрактных идей и их модификацию для улучшения пользовательского опыта.
- *Технический писатель* — эксперт-сценарист, который может сделать продукт простым для понимания, рассказав об основных функциях, отвечает за написание убедительных питчей и текста интерфейса наряду с необходимыми инструкциями, главная цель - продать свою команду и ее продукт.
- *Аналитик, бизнес-аналитик* — работает над сбором основанных на фактических данных знаний на каждом этапе разработки, проводит углубленный анализ предмета, формирует гипотезы и представляет результаты команде

Капитан Команды — один из Участников Команды по выбору Команды. Выбор Капитана Команды и итоговый состав Команды фиксируется в заявке на участие в Чемпионате. В случае признания Команды Победителем Чемпионата, приз вручается Капитану Команды (далее — Получатель Приза).

Кейсовое задание (Кейс) — описание конкретной проблемной ситуации в соответствующей сфере или организационном процессе, представленное к решению в рамках Чемпионата. Задание заключается в создании Результата.

Результат — это решение, представленное Командой в соответствии с требованиями, описанными в Задании в срок, установленный настоящим Положением (далее — Результат). Результатом может быть любое прикладное решение кейса, в том числе программный продукт, мобильное приложение, веб-сервис, прототип мобильного приложения или веб-сервиса, физический объект, содержащий технологию, которая позволяет измерять необходимые параметры, использовать и передавать эту информацию в рамках цифрового пространства, включая описание функционала, дизайн, исходный код и/или любое иное технологическое решение, направленное на решение задания. Одна Команда вправе представить на рассмотрение Жюри только один результат.

Победитель — Команды, которые признаны Жюри лучшими на основании критериев оценки, указанных в настоящем Положении. Общее число Победителей определяет жюри Соревнования.

Жюри — группа экспертов, оценивающая Результаты Команд, в соответствии с критериями оценки и принимающая решение о присуждении приза Победителю. Состав Жюри формируется Организатором.

Чек-поинт — это промежуточная проверка результатов работы Команды, отражающая динамику работы за определенный промежуток времени. Чек-поинты проводятся Менторами/Экспертами.

Ментор/Эксперт — представитель Организатора, либо приглашенное лицо, осуществляющий консультационную и методическую поддержку Команд и участвующий в оценке проектов.

Приз — ценная награда в форме, определяемой Организатором, вручаемая Победителю, определенному в соответствии с настоящим Положением.

Сайт ИТ-чемпионата — страница в сети Интернет.

Заявка — заполненная и отправленная потенциальным Участником регистрационная форма. Неполная, не соответствующая требованиям настоящего Положения информация, предоставленная потенциальным Участником в Заявке, Организатором не рассматривается.

3. ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ.

3.1. Регистрация Участников осуществляется в период с 00 часов 00 минут «15» июля 2026 года по 00 часов 00 минут «15» сентября 2026 года.

3.2. Заявку на участие в Чемпионате необходимо в срок до «15» сентября 2026 года направить на электронную почту t.kovalik@jcomm.ru с пометкой «Заявка на ИТ-чемпионат».

3.3. Регистрация Участников невозможна без наличия Согласия на обработку персональных данных.

3.4. Общий срок проведения Чемпионата — с 26 сентября 2026 года по 29 сентября 2026 года включительно.

3.5. Кейсовые задания (кейсы) открываются в день старта Чемпионата.

3.6. Участники выполняют работу над Кейсами в смешанном формате.

3.6.1. 26 и 27 сентября 2026 года мероприятие пройдет в онлайн формате.

3.6.2. 28 и 29 сентября 2026 года мероприятие пройдет в очном формате на площадке международного форума и выставки «Интеллектуальные транспортные системы России: цифровая эра транспорта» по адресу: Россия, г. Москва, Москва, Олимпийский проспект, 18/1, Azimut Отель Олимпик.

4. ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ И УЧАСТИЯ.

4.1. Регистрация лиц, желающих участвовать в Чемпионате, осуществляется в сроки, указанные в п. 3.1. Положения, путем заполнения Заявки (регистрационной формы),

а также Соглашения на обработку персональных данных, и направления их Организатору, в порядке, указанном в п.3.2. Положения.

4.2. Заполнив и отправив Заявку, Участник тем самым подтверждает, что ознакомлен с условиями настоящего Положения. В случае указания неверных данных в Заявке, Организатор имеет право отказать такому лицу в допуске к участию в Чемпионате и/или в выдаче Приза.

4.3. Команда может подать регистрационную заявку на участие в решении только одного Кейса.

4.4. Количество Участников в одной Команде должно составлять от 3 (трех) до 6 (шести) человек. Для Команд, состоящих из учащихся общеобразовательных школ и организаций среднего профессионального образования, допускается наличие наставника.

4.5. Для работы над одним Кейсом допускается не более 4-х Команд.

4.6. Направляя Заявку на участие в Чемпионате в порядке, предусмотренном в п. 3.1 и п.3.2 Положения, Участник:

- подтверждает, что он является физическим дееспособным лицом, в возрасте от 14 до 23 лет, имеет законное право на предоставление Организатору данных, указанных в Заявке, и такие данные являются полными и действительными на момент их предоставления Организатору;
- подтверждает, что действует по собственной доброй воле в личных законных целях и интересах;
- гарантирует указание в Заявке достоверной информации, подтверждает, что им не использовались чужие персональные данные (персональные данные третьих лиц, а также вымышленных лиц), не размещался номер телефона/email, права на использование которых отсутствуют у Участника;
- подтверждает, что он уведомлен и соглашается с тем, что Организатор не несет ответственности за возможное нецелевое использование персональной информации Участников, произошедшее из-за технических неполадок в программном обеспечении, серверах, компьютерных сетях, находящихся вне контроля Организатора, или в результате противоправных действий третьих лиц;
- выражает свое согласие на осуществление Организатором фотосъемки/ видеозаписи Чемпионата и использование фотографических изображений Участника/видеозаписи, предоставленных Участником и/ или полученных в ходе проведения Чемпионата. Настоящим Участник дает свое согласие на обнародование и дальнейшее использование фотографических изображений/видеозаписи, полученных при проведении Чемпионата (ст. 152.1 ГК РФ) любыми способами по усмотрению Организатора без предоставления платы Участнику.

4.7. Участники самостоятельно обеспечивают наличие в период проведения Чемпионата необходимых им для решения кейсов вычислительных средств и средств программирования.

4.8. Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом Результатов в информационных целях без уведомления Участников и без дополнительного получения их согласия.

4.9. Чемпионат не требует каких-либо взносов со стороны Участников.

4.10. По окончании Чемпионата Организатор не обязан приобретать продукты интеллектуального труда участников и права на них, нанимать или содействовать трудоустройству участников Чемпионата.

5. ПОРЯДОК ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ.

5.1. Оценка Результатов осуществляется Жюри ИТ-чемпионата.

5.2. Состав Жюри определяется Организатором.

5.3. В состав Жюри входят представители организаций-поставщиков кейсов, специалисты и эксперты из числа представителей крупных компаний и организаций транспортной отрасли, а также органов государственной и исполнительной власти, специалисты в сфере ИТ и информационной безопасности.

5.4. Оценка Результатов осуществляется в соответствии с категориями кейсов и установленными критериями. Критерии индивидуальны для каждого кейса и определяются Организаторами, Заказчиками кейса и членами Жюри.

5.4.1. Кейсы разделяются на 3 категории:

- Кейсы для команд учащихся общеобразовательных школ;
- Кейсы для команд учащихся организаций среднего профессионального образования;
- Кейсы для команд учащихся высших учебных заведений.

5.4.2. Основные общие для всех кейсов критерии оценки:

- Предпроектный анализ;
- Концепция проекта;
- Разработка проекта;
- Моделирование в специализированных программах;
- Создание прототипа;
- Презентация проекта;
- Навыки работы с аудиторией.

5.4.3. Организаторы и Заказчики кейса вправе изменять и дополнять критерии оценки в связи со спецификой Кейса, предварительно предупредив Команды перед началом работы над Кейсом.

5.4.4. Жюри осуществляет оценку проектов по собственному усмотрению и исходя из установленных критериев по каждому кейсу в отдельности. Участники мероприятия не подвергают сомнению решение Жюри.

5.5. Победители определяются на заседании Жюри, после представления результатов Командами, путем обсуждения.

5.6. Подведение итогов происходит путем объявления победителей в рамках ИТ-чемпионата после их определения.

5.7. Победители получают призы в соответствии с решением Жюри по итогам оценки результатов.

5.8. По решению Организаторов могут вводиться дополнительные номинации без присуждения звания победителя.

5.9. В качестве членов Жюри не могут выступать представители образовательных учреждений, Команды которых участвуют в решении Кейса, где член Жюри оценивает Результаты.

6. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИТ-ЧЕМПИОНАТА.

6.1. Подведение итогов ИТ-чемпионата состоится 28 сентября 2026 года.

6.2. Церемония награждения Победителей ИТ-чемпионата состоится 29 сентября 2026 года.

6.3. Все участники получают сертификаты об участии.

7. ПРИЗЫ ПОБЕДИТЕЛЯМ.

7.1. Формат Приза определяется Организатором.

7.2. Участники, входящие в Команду, признанную Победителем, получают единое призовое место и единый Приз на всю Команду. Приз вручается Капитану Команды.

7.3. Организатор ИТ-чемпионата не несет ответственности за распределение Приза между Участниками Команды, признанной Победителем. Приз распределяется между Участниками Команды по самостоятельной договоренности между ними, без участия Организатора ИТ-чемпионата.

7.4. Организатор информирует Капитана Команды Победителя о том, что он стал Победителем, используя контактные данные, указанные им в Заявке, и не несет ответственности за невозможность оповещения такого Участника вследствие указания им недостоверной/неполной контактной информации.

7.5. При отказе Победителя от Приза, соответствующий Приз остается у Организатора.

8. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ, РАЗРАБОТАННЫМ В РАМКАХ ЧЕМПИОНАТА.

8.1 Участник гарантирует, что созданный им продукт не будет:

8.1.1. Содержать элементов порнографии или других материалов сексуального характера, пропаганду насилия, религиозную и расовую ненависть;

8.1.2. Нарушать авторских прав и содержать объектов интеллектуальной собственности, принадлежащих третьим лицам, исключая членов команды;

8.1.3. Содержать вредоносные программы, вирусы, шпионские программы и другие аналогичные электронные программы, которые могут нанести вред информационной системе или нарушить нормы закона, защищающего конфиденциальность информации.

9. АВТОРСКИЕ ПРАВА, ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ.

9.1. Авторские права на результаты интеллектуальной деятельности, представленные Командами, принадлежат соответствующим членам Команды, защищены нормами законодательства Российской Федерации и международными правовыми актами.

9.2. Использование информации о Результатах: Организатор Чемпионата имеет право использовать материалы, содержащиеся в Результатах в рамках информационной кампании поддержки Чемпионата, а также для освещения его результатов, для публикации информационных брошюр, организации выставок и т.д., а также в прессе,

полиграфических изданиях, телепередачах и выставочных мероприятиях без дополнительного согласования с участниками.

10. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

10.1. Решения Организатора по всем вопросам, связанным с проведением Чемпионата, в том числе с определением Победителя, являются окончательными и распространяются на всех Участников.

10.2. Участники имеют право на получение информации о Чемпионате и получение Приза, в случае признания их Победителями в соответствии с условиями Чемпионата, изложенными в Положении.

10.3. Организатор оставляет за собой право в любое время дополнять и/или изменять настоящее Положение. В случае изменения срока проведения Чемпионата или Положения, Организатор уведомляет об изменениях Участников.

10.4. Все споры и разногласия, которые могут возникнуть при проведении Чемпионата, будут решаться путем переговоров между Организатором и Участниками на основе доброй воли и взаимопонимания.

10.5. Участие в Чемпионате означает полное согласие с настоящим Положением.

10.6. В случае возникновения споров по порядку распределения Призов, окончательное решение принимается Организатором. Такое решение является обязательным к выполнению и не подлежит обжалованию Участником/третьими лицами.

10.7. Организатор не возмещает и не компенсирует убытки, издержки и любые иные расходы, которые могут возникнуть у Участника в связи с участием в Чемпионате.

10.8. Настоящее Положение подчиняется действующему законодательству Российской Федерации. Вопросы, не урегулированные Положением, подлежат разрешению в соответствии с законодательством Российской Федерации.

10.9. Если по тем или иным причинам один или несколько пунктов Положения являются недействительными или не имеющими юридической силы, это не оказывает влияния на действительность или применимость остальных пунктов.

10.10. Ничто в Положении не может пониматься как установление между Участником и Организатором агентских отношений, отношений товарищества, отношений по совместной деятельности, отношений личного найма, либо каких-то иных отношений, прямо не предусмотренных Положением.

10.11. Все споры и разногласия, которые возникают в связи с организацией и проведением Чемпионата, и не были урегулированы путем переговоров, подлежат разрешению путем направления официальной (досудебной) претензии. Спорные вопросы, не урегулированные путем переговоров и в рамках досудебного урегулирования в течение 60 (шестидесяти) календарных дней, со дня получения официальной (досудебной) претензии, подлежат разрешению в суде по месту нахождения Организатора.



АССОЦИАЦИЯ

ЦИФРОВАЯ ЭРА ТРАНСПОРТА

ИТ-чемпионат «Цифровая Эра Транспорта»
в сфере цифровизации транспортной отрасли
и интеллектуальных транспортных систем среди учащихся
образовательных учреждений Российской Федерации

ИТ-ЧЕМПИОНАТ «ЦИФРОВАЯ ЭРА ТРАНСПОРТА»

ИТ-чемпионат в сфере интеллектуальных транспортных систем и цифровизации транспортной отрасли проводится с 2017 г., с 2022 г. мероприятие стало ежегодным. На мероприятии собираются перспективные молодые программисты и разработчики.

В рамках ИТ-чемпионата участники в течение двух дней решают задачи по созданию мобильных сервисов и приложений, разрабатывают инновационные технологические решения в транспортной сфере.

Участники получают возможность побороться за ценные призы, проявить себя в отрасли, получить приглашение на практику или работу в ведущие компании и профильные ведомства страны, а также могут ознакомиться с выставочной экспозицией, новейшими технологиями, пообщаться с представителями региональных и федеральных органов власти, ведущих государственных компаний и ключевых организаций транспортной отрасли.





более **600**
молодых специалистов
уже приняли участие в ИТ-чемпионатах

В период с 2017 по 2025 гг. ИТ-чемпионат проходил в рамках региональных конференций «ИТС Регионам» в Рязани, Орле, Калуге, Перми и Улан-Удэ.

В 2024 году ИТ-чемпионат впервые прошел в новом формате в г. Пермь.

Республика Бурятия

ИТ-ЧЕМПИОНАТ «ЦИФРОВАЯ ЭРА ТРАНСПОРТА»

В 2022-2023 г. ИТ-чемпионат проходил в рамках форума и выставки «Интеллектуальные транспортные системы России: цифровая эра транспорта». Новинкой проведения мероприятия в 2023 г. стало участие команд школьников старших классов.

В 2024 г. формат проведения ИТ-чемпионата был изменен. В новом формате чемпионат проходит поэтапно:

- Первый этап в рамках конференции и выставки «ИТС регионам»;
- Второй этап в рамках форума и выставки «Дорожное строительство в России»;
- Финал в рамках форума и выставки «Интеллектуальные транспортные системы России: цифровая эра транспорта».

В обновленном формате победители каждого из этапов чемпионата получают возможность принять участие и испытать свои силы в финале в г. Москва.



ИТ-ЧЕМПИОНАТ «ЦИФРОВАЯ ЭРА ТРАНСПОРТА»

ИТ-чемпионат «Цифровая Эра Транспорта» проводится при поддержке и участии Министерства транспорта Российской Федерации, Федерального дорожного агентства, Государственной Думы Российской Федерации, ФГУП «ЗащитаИнфоТранс», ФГБУ «СИЦ Минтранса России», прочих ведомств и управлений, а также ведущих компаний транспортной отрасли.



За все время проведения ИТ-чемпионатов, в них приняли участие команды из ведущих вузов многих регионов страны, а также команды школьников старших классов:

- Российского Университета Транспорта;
- Московского автомобильно-дорожного государственного технического университета;
- Московского государственного технического университета гражданской авиации;
- Орловского Государственного Университета им И.С. Тургенева;
- Рязанского государственного радиотехнического университета им. В.Ф. Уткина;
- Иркутского национального исследовательского технического университета;
- Московского политехнического университета;
- Томского государственного университета;
- Московской физико-математической Школы № 444
- Пермского национального исследовательского политехнического университета;
- Пермского государственного национального исследовательского университета;
- Национального исследовательского томского государственного университета;
- Национального исследовательского технологического университета «МИСИС»;
- Саратовского государственного университета им. Н.Г. Чернышевского;
- Экономической школы 145, г. Пермь
- Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого;
- Воронежского государственного университета инженерных технологий;
- АНОО «Хорошевская школа»;
- Дальневосточного государственного университета путей сообщения
- Иркутского государственного университета путей сообщения
- Бурятского института инфокоммуникаций филиала Восточно-Сибирского государственного университета технологий и управления и др.

ИТ-ЧЕМПИОНАТ «ЦИФРОВАЯ ЭРА ТРАНСПОРТА»

Заказчиками и поставщиками кейсов выступают государственные организации, крупнейшие компании транспортного комплекса и прочие значимые участники отрасли, среди которых:

- ФГУП «ЗащитаИнфоТранс»;
- ФАУ «Росдорнии»;
- ПАО «Аэрофлот»;
- ООО «Иксолоджи»;
- Группа компаний «Магистраль»;
- ООО «СОРБ ИННОВА»
- Группа компаний «Навигатор»;
- Ассоциация «Цифровая Эра Транспорта»;
- и другие.



ИТ-ЧЕМПИОНАТ «ЦИФРОВАЯ ЭРА ТРАНСПОРТА»

В рамках чемпионатов молодые специалисты решают значимые задачи, стоящие перед участниками отрасли, в числе которых:

- Разработка мобильного приложения для ГИС ЭПД по передаче информации между мобильными устройствами с помощью технологий беспроводной связи малого радиуса действия;
- Разработка web-приложения для государственной информационной системы, обеспечивающей оценку оптимальности маршрутной сети города;
- Разработка сервиса построения и отображения оптимальных маршрутов субсидированных перевозок воздушным транспортом;
- Разработка мобильного приложения мониторинга состояния дорожного покрытия;
- Разработка web-приложения «Цифровая карта интеллектуальных транспортных систем»;
- Разработка PWA приложения для управления задачами по обслуживанию элементов ИТС;
- Изучение различных подходов к определению метрик формирования очередей транспортных средств;
- и другие.



ИТ-чемпионат «Цифровая Эра Транспорта»

