

Общие правила:

1. Задачи публикуются заранее, условия могут обсуждаться в общей или частной коммуникации с организаторами
2. Участники подают заявки на участие (личные или командные). В заявках рекомендуется сделать акцент на требуемых компетенциях и ролях.
3. По итогам отбора заявок нескольким командам и отдельным участникам, объединенных в команды, предлагается приступить к практическому испытанию. При наличии большого числа заявок может быть предложено дополнительное испытание.
4. Работа ведется с командами целиком - коммуникация, оплата и т.п. Отношения внутри команды остаются на усмотрение участников.
5. Лучшие команды, прошедшие отбор, приглашаются на этап 1 или 1-2 этап (в зависимости от задачи).
6. В ходе работы команды доуточняют ТЗ, взаимодействуют с координаторами по поводу задачи и ее реализации.
7. Результаты каждого этапа работ защищаются и оплачиваются отдельно. Указанная оплата может быть изменена как в более высокую, так и в более низкую сторону в случае особых успехов, превышения сроков или принципиальных проблем с качеством.
8. К последующим этапам приглашается команда, показавшая лучшие результаты на этапе прототипа.

5) Оценка навыков командной работы по опыту компьютерных игр

Тема: веб-разработка, анализ данных, аналитика в компьютерных играх

Форма владения результатом: open source-продукт (LGPLv3)

Описание задачи: необходимо предложить и реализовать в виде сервиса модель по оценке компетенций командного взаимодействия на основе опыта человека в кооперативных компьютерных играх

Требования к технологиям/компетенциям:

- Код хранится на github
- Язык программирования Python
- Допустим форк и использование существующих открытых библиотек (без лицензионных противоречий)

Этапы работ, результаты и оплата:

Этап 0: отборочный

Предложить концепцию оценки навыков командной работы в опоре на опыт участия в массовых онлайн-играх 12+, подразумевающих кооперацию участников и командное взаимодействие (основанный на данных). Модель представляет собой гугл-документ с описанием и необходимыми формулами. Можно опираться на те игровые платформы, которые предоставляют открытое API для доступа к данным участника. Концепция должна включать более чем 1 игру (moba/mmporg/... по вашему выбору).

Срок: 1 неделя

Победители определяются по уровню проработки и реалистичности реализации предложенной концепции. После 0 этапа определяются 3 команды, которые приступят к созданию прототипа.

Этап 1: прототип

Простейший веб-сервис, который позволяет пользователю увидеть все свои игровые достижения и получить оценку по разработанной концепции с учетом комментариев от КД.

Срок: 2 недели

Оплата: 75 тыс руб

После 1 этапа происходит выбор лучшего решения, с которым продолжается работа на 2 этапе.

Этап 2: интеграция с Талантом

Оформить интерфейс в соответствии со стилем КД, а также обеспечить вход пользователя через платформу Талант (oauth) с последующим сохранением результатов оценки командного взаимодействия в Таланте.

Срок: 2 недели

Оплата: 100 тыс руб

Состав команды (требуемые компетенции):

- Веб-разработчик
- Специалист по командным онлайн-играм

Минимальное число участников: 2

Рекомендуемые достижения:

- Финалисты призеры и победители по направлениям Олимпиады НТИ
- Хакатоны и проектные школы Практики будущего
- Разработка ботов для компьютерных игр
- Другие конкурсы и достижения по теме