

Документ про конкурс на «Татар.Бу Хакатоне» 2026

Полезные ссылки

Канал: https://t.me/by_hackathon (все важные новости)

Чат: <https://t.me/joinchat/AsLOZRwyeKImSCRoW2r8AA> (можно задавать вопросы экспертам и организаторам)

Презентация с открытия: [презентация](#)

Расписание хакатона: [расписание](#)

Термины

Хакатон — соревновательное мероприятие (конкурс), на котором IT-специалисты разрабатывают прототипы будущих продуктов по различным направлениям с использованием когнитивных технологий, технологий дополненной и виртуальной реальности, мобильной разработки, web-разработки, мультимедиа.

Эксперт — специалист в области разработки, ML, дизайна, маркетинга, менеджмента, аналитики, лингвистики, создания и управления проектами. Эксперт участвует в проведении чекпоинтов, консультирует команду в своей экспертной области, оценивает проекты на предзащите.

Жюри — группа специалистов, решающих вопрос о выявлении победителей на итоговой защите.

Лига — конкурсная категория участников. Участники соревнуются друг с другом в рамках своей лиги.

Младшая лига:

- учащиеся 7-11 классов,
- студенты 1-2 курсов колледжей.

Старшая лига:

- студенты вузов
- студенты 3-5 курсов колледжей.

Трек — направление проблемной ситуации/сферы, представленное к решению.

Чекпоинт (checkpoint — контрольная точка) — промежуточный этап, на котором участники должны продемонстрировать текущий прогресс своей работы и получить обратную связь от экспертов. Участие обязательно (минимум 1 человек от команды).

Предзащита — демонстрация решений участников, оценивание проектов, отбор в финал. Участие обязательно (минимум 1 человек от команды).

Финальная защита — итоговая демонстрация решений участников, на которой определяются победители I, II и III степени в каждой лиге. Участие обязательно, если команда прошла в финал.

Сопровождающий — это человек, который сопровождает команду во время хакатона. Он не принимает участия в разработке продукта и не присутствует на чекпоинтах и предзащите. Сопровождающий может присутствовать на защите в качестве зрителя.

Треки

Трек 1. Адаптив уку - Адаптивное чтение

Лига: Старшая

Описание: Создать интеллектуальное приложение для чтения татарских текстов, которое подстраивается под возраст пользователя и его уровень владения татарским языком.

Пользователь может загрузить текст в удобном формате - например, **фотографии страниц или PDF-документ**. Система распознаёт текст и адаптирует его так, чтобы он соответствовал текущему уровню читателя: упрощает сложные конструкции, помогает с незнакомыми словами и при необходимости добавляет пояснения.

После чтения приложение предлагает пройти **проверку понимания текста**. На основе результатов система постепенно меняет сложность следующих материалов. Если пользователь хорошо справляется с заданиями - текст становится ближе к оригинальному татарскому языку, уменьшается количество подсказок и усложняется лексика. Если возникают трудности - приложение сохраняет более доступный уровень и предлагает дополнительную помощь.

Возраст пользователя также может учитываться при адаптации содержания, формулировок, заданий и визуального оформления.

В рамках трека можно реализовать:

- загрузку текста через фото или PDF;
- распознавание татарского текста (OCR);
- выбор возраста и уровня владения языком;
- автоматическую адаптацию текста;
- объяснение и перевод сложных слов;
- вопросы и задания на понимание прочитанного;
- автоматическую проверку ответов;
- систему определения следующего уровня сложности;
- историю чтения и отображение прогресса пользователя.

Главная цель: создать персонального цифрового помощника, который помогает человеку постепенно переходить от простых адаптированных текстов к свободному чтению на татарском языке.

Трек 2. Киеп кара - Виртуальная примерочная

Лига: Младшая

Описание: Создать онлайн-платформу, которая помогает пользователю подобрать или создать подходящий образ в национальном стиле без посещения обычной примерочной.

Пользователь вводит свои параметры - например, **рост, вес, размеры и другие необходимые характеристики**. После этого он может перейти в каталог готовых образов или создать собственный вариант одежды с нуля. При создании своего дизайна есть возможность добавлять элементы национального орнамента.

Платформа должна помочь представить, как выбранный образ будет смотреться на человеке, подобрать подходящие элементы одежды и сохранить понравившийся вариант.

После создания образа пользователь может сформировать **запрос на его изготовление**, передав необходимые параметры и выбранный дизайн.

В рамках трека можно реализовать:

- создание профиля с параметрами пользователя;
- каталог готовых образов;
- подбор одежды по параметрам;
- виртуальную примерку;
- создание собственного образа;
- изменение отдельных элементов одежды;
- сохранение понравившихся вариантов;
- рекомендации подходящих образов;
- формирование заявки на изготовление выбранной одежды.

Главная цель: показать путь пользователя от идеи или выбора образа до виртуальной примерки и готовой заявки на его изготовление.

Трек 3. Ирекле проект - Свободная идея

Лига: Младшая и Старшая

Описание: Создать собственный цифровой проект на тему, которую команда выбирает самостоятельно.

В отличие от первых двух треков, здесь нет заранее заданной идеи или направления. Участники сами определяют, какой проект они хотят реализовать, какую проблему он решает и для кого предназначен. Это может быть приложение, онлайн-платформа, игра, сервис, образовательный продукт или любая другая цифровая идея. Главное, чтобы цели проекта соответствовали целям хакатона - развитие татарской культуры и языка.

При подаче заявки участникам необходимо описать своё видение проекта: какую проблему они хотят решить, как будет работать их решение и в чём его актуальность, кто будет им пользоваться и какие основные функции они планируют реализовать.

На этапе отбора оценивается не только сама идея, но и то, насколько участники понимают свой проект, его целевую аудиторию и возможный путь реализации. После прохождения отбора команда самостоятельно разрабатывает выбранный проект.

В рамках трека можно реализовать:

- Мобильное или веб-приложение
- Онлайн-платформу или сервис
- Образовательный продукт

- Игру или интерактивный проект
- Цифровой инструмент для решения конкретной проблемы
- Проект в сфере культуры, творчества или технологий
- Любую другую собственную цифровую идею

Предоставляемые данные

Участникам предоставляется API синтеза и распознавания татарской речи, русско-татарского машинного перевода Tatsoft:

- [Синтез речи.](#)
- [Распознавание речи.](#)
- [API. Машинный перевод. Инструкция.](#)

Инструкции:

-  API-Синтеза-речи.pdf
-  API Распознавания речи.pdf
-  API-Переводчика- TatSoft-2.0.pdf
- [API Морфоанализатор](#)

Возможные направления для генерации идей

Здесь предложены варианты направлений, через которые вы можете решить проблему и представить свои проекты. Направления актуальны для обоих треков.

Направления:

- креативные индустрии
- музыка
- театры, музеи, выставки, экскурсии
- знакомства
- коммуникации, контент, социальные сети
- игры
- книги
- спорт
- ...

Технологии:

- web-приложение / мобильное приложение / боты
- AR / VR / MR
- ML / AI / LLM
- голосовые ассистенты
- интернет вещей
- блокчейн / NFT
- ...

Работа над проектами

Советы:

1. Заранее определите свои приоритеты в разработке проекта
2. Не забудьте оставить время на создание презентации и подготовку демонстрации

3. Не тратьте много времени на функционал, который не самый нужный в проекте (например, вряд ли стоит тратить 5 часов на регистрацию/логин)
4. Используйте все возможности. В случае проблем задавайте вопросы не только экспертам, но и другим участникам и организаторам.
5. Не пропускайте дедлайны (предзащита, технический прогон, сдача решений)
6. Если в какой-то момент вы в ступоре и не знаете, что делать, просмотрите шаблон презентации.

Эксперты

Вопросы экспертам можно задавать лично, либо в чате Хакатона

Сабиров Наиль Айратович

Экспертная область — разработка, машинное обучение и аудиотехнологии.

Магистр Института вычислительной математики и информационных технологий КФУ. Ведущий инженер-программист Республиканского медицинского информационно-аналитического центра. Разработчик VST/AU-плагинов, специализируется на аудиотехнологиях и цифровой обработке сигналов.

Гимазов Азамат Рамилевич

Экспертная область — backend-разработка, машинное обучение и лингвистика.

Аспирант Института прикладной семиотики Академии наук Республики Татарстан. Go-разработчик во «ВкусВилл».

Дубровец Виталий Олегович

Экспертная область — frontend-разработка, fullstack-разработка и визуализация данных.

Более 5 лет опыта во frontend-разработке, работал над BI-платформами, в том числе в качестве fullstack-разработчика, и проектами в сфере fintech. Преподаватель курсов по Python и DevOps в КФУ ИТИС.

Будревич Анна Дмитриевна

Экспертная область — веб-разработка, машинное обучение и цифровое образование.

Преподаватель и руководитель образовательной программы «Эффективная веб-разработка: инфраструктура, код, ИИ-агенты» Института информационных технологий и интеллектуальных систем. Занимается разработкой татарских TTS- и STT-систем, а также RAG-системы для Казанского федерального университета.

Яушев Эдуард Маратович

Экспертная область — разработка и тестирование программного обеспечения.

Более 10 лет опыта в сфере тестирования ПО. Работал в компаниях «Ак Барс Цифровые Технологии», «Т-Банк» и Positive Technologies. В настоящее время — ведущий специалист по тестированию в компании «Магнит ОМНИ».

Гиззатуллина Гузель Даниловна

Экспертная область — бренд-дизайн и креативные концепции.

Графический дизайнер, преподаватель по направлению «Дизайн в рекламе» факультета философии и медиакоммуникаций КГЭУ.

Даминова Алина Науфалевна

Экспертная область — системный и бизнес-анализ.

Более 5 лет работает в сфере бизнес- и системного анализа. Системный аналитик в Сбере. Эксперт хакатона с 2023 года, ранее принимала участие в его организации.

Тищенко Степан Александрович

Экспертная область — backend-разработка и Python.

Python-разработчик в Сбере. Участник хакатонов «Tatar.by 2023», Kazan Digital Legends и Tender Hack Kazan. Преподаватель КФУ ИТИС.

Абдуллина Резеда Фанисовна

Экспертная область — креативное мышление и представление проекта с точки зрения применения среди представленной ЦА.

Арт-директор форумов «Сәләт» и проектов, директор детской профильной смены по направлению развития личностных, сценических и юмористических качеств, креатор, руководитель направления «Культура, искусства и родные языки» регионального отделения Движения Первых в Республике Татарстан

Сираев Наиль Маратович

Экспертная область — ML.

4 года работы в сфере ML, участие в хакатонах, победитель Tatarby и LetaiRacing 2023

Замалутдинов Айнур Рашидович

Экспертная область — Образование, HR

Специалист в образовании, заместитель директора школы Сәләт «Алмагач» и учитель татарского языка

Сабитова Ляйсан Ильдаровна

Экспертная область — Образование, Разработка, Аналитика

Руководитель федеральных и республиканских IT-проектов, аналитик Т-Банка. Основатель Образовательной лаборатории «Санак лаб» и пространства развития «Yanga»

Мастер-классы от экспертов

Общее время: 18 сентября 13:30 - 14:30 (60 минут)

Темы: «Смысл и графика в презентации. Как рассказать цельную и последовательную историю», «Нейросети. Как ускорить работу над проектом в разы», «Инвестиции. Как находить финансирование в проекты и стартапы».

Необходимо присутствовать по 1-2 участникам от команды.

Чекпоинт #1 - «Идея»

Общее время: 18 сентября 18:00 - 20:30 (110 минут)

Время на одну команду: 3 минуты идея + 3 минуты вопросы

Участники делятся с ними идеями и задумкой будущего проекта, дают краткое описание продукта, описывают основной функционал. Если останется время - текущее положение дел, стек технологий и свои планы.

Эксперты оценивают идею на актуальность, оригинальность, раскрытие проблемы выбранного трека, дают советы, направление, в котором лучше развить идею, помогают со сложностями и отвечают на вопросы.

- аналитика: актуальность (подтвержденная фактами/ссылками, цитатами),
- анализ рынка (ЦА, конкуренты, конкурентное преимущество)
- идея проекта

Также во время чекпоинта будет отправлена [форма](#) с вопросами о проекте, ее необходимо корректно и подробно заполнить. **Дедлайн:** 18 сентября 21:00

Консультация с экспертами

Общее время: 19 сентября 10:30 - 13:00 (150 минут)

У участников будет в свободном формате возможность:

- более детально пообщаться с техническими/продуктовыми/дизайн/лингвистическими экспертами,
- задать вопросы, запросить помощь с решением тех или иных проблем,
- попросить совета или направления для разработки,
- получить обратную связь по проделанной работе.

Чекпоинт #2 - «Реализация»

Общее время: 19 сентября 16:00 - 19:00 (180 минут)

Время на одну команду: ~ 10 минут (рассказ + ответы на вопросы)

Эксперты проходят группами по командам. От участников ожидается:

- демонстрация текущей версии продукта,
- рассказ про планы (минимум и максимум),
- рассказ про текущие проблемы

Эксперты оценивают готовность продукта и дальнейшее развитие, дают советы и ответы на вопросы.

Также во время чекпоинта будет отправлена [форма](#) с вопросами о проекте, ее необходимо корректно и подробно заполнить. **Дедлайн:** 19 сентября 19:00

Предзащита

Общее время: 20 сентября 9:30 - 12:30 (180 минут)

Время на одну команду: 5 минут на презентацию и демо + 3 минуты на вопросы (во время выступления будет таймер)

Точное время защиты команда выбирает сама, записываясь в табличке (будет отправлена во второй день хакатона)

Предзащита проходит по лигам в двух аудиториях. Оценивают несколько экспертов. В предзащите участвует только команда и эксперты. Нужно подготовить презентацию (шаблон есть в шапке документа) и демонстрацию проекта. Команда показывает со своего ноутбука.

Сразу после своей предзащиты команда отправляется в Актовый зал для проверки оборудования (запускает презентацию, демонстрацию).

Сдача итоговых решений

Дедлайн — 20 сентября в 13:00 (иначе не будет возможности вывести на экран презентацию/видео). Решения, загруженные после дедлайна не будут рассмотрены.

1. В папке [“Результаты команд”](#) создать копию папки “ПРИМЕР”
2. Переименовать ее в название своей команды.
3. Загрузить туда:
 - заполнить файл “О проекте” с описанием проекта

- презентация (в формате pptx)
- видеоролик с демонстрацией (на случай, если приложение упадет)
- exe/apk файлы (если делали для Windows/Android)
- ссылка на исходный код
- ссылки на нужные сайты (если есть)

Ссылки можно вставить в файл “О проекте”. Проверяйте в папке доступы к презентации/видео, вы должны разрешить доступ всем по ссылке

Итоговая защита

- В финал проходит 10-12 команд
- Презентовать может любое количество участников из команды
- Регламент: 5 минут на презентацию и демо + 3 минуты на вопросы (как на предзащите)
- В зале будет таймер с оставшимся временем

Обязательно нужно выделить **отдельного человека**, который будет сидеть за аппаратурой, вовремя переключать слайды, проводить демо. У него должен быть ноутбук с HDMI / Type-C, на котором есть:

- презентация (в расширении 16x9);
- все необходимые сайты/приложения;
- видеозапись работы проекта, не забудьте проверить звук (на случай если проект не заработает на защите или у вас мобильное приложение).

Если команде нужно транслировать экран телефона / ноутбука в реальном времени, то нужно сообщить об этом технику @saflin заранее. Более подробные инструкции предоставим в [канале](#) во время хакатона.

Несколько советов:

1. Следите за временем. Отрепетируйте выступление, чтобы уложиться презентацией и демонстрацией в лимит по времени. На экране будет таймер.
2. Если у вас мобильное приложение / бот / сайт, то можете открыть их на своих телефонах/ноутбуках и показать жюри
3. Вместе с этим можете для всех участников показать QR-код (учтите, что это может быть долго)
4. Посмотреть на наш шаблон презентации

Вопросы задают только члены жюри, вопросы из зала не принимаются.

Критерии оценки

Анализ и оценка работ выступающих и выбор финалистов и победителей происходит по следующим критериям (критерии имеют разный вес):

- 1. Работоспособность и техническая сложность (20%):** Стабильность работы прототипа, отсутствие критических ошибок, реализованный технический уровень сложности.
- 2. Ценность и оригинальность идеи (10%):** Решение актуальной проблемы, новизна подхода, наличие четких конкурентных преимуществ.
- 3. Качество решения задачи трека (25%):** Глубина проработки и соответствие духу выбранного трека.
- 4. Дизайн продукта (UX/UI) (15%):** Удобство и интуитивность интерфейса, визуальная составляющая, общий стиль.

5. Планирование будущего (15%): Этапы развития проекта, необходимые ресурсы для его реализации, потенциал масштабирования.

6. Оценка за выступление (15%): Соблюдение тайминга, структурированность и ясность презентации, качество демонстрационных материалов.

Список жюри на финале

Гильмуллин Ринат Абрекович

Директор Института прикладной семиотики АН РТ, кандидат физико-математических наук

Сабилов Айнура Азатович

Руководитель центра молодёжного технологического предпринимательства «Площадка 52», ИТ-парк

Абрамский Михаил Михайлович

Директор института Информационных технологий и интеллектуальных систем КФУ

Халиков Ильгиз Ильдарович

Директор Института языка, литературы и искусства им. Г.Ибрагимова Академии наук РТ

Якубова Диляра Джавдетовна

Руководитель Центра образования и образовательных технологий ТРМФ «Сәләт»