

**Положение
о проведении конкурса инновационных решений
«THE HACKATHON:Gomel»**

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее Положение определяет цели, задачи и порядок проведения конкурса инновационных решений «THE HACKATHON Gomel» (далее – хакатон или конкурс) для разработки инновационных решений для бизнеса.

1. Термины, используемые в Положении:

хакатон – интенсив для Участников, направленный на решение практических задач и разработку инновационных решений для бизнеса;

Участник – физическое лицо, являющееся студентом и (или) магистрантом высшего учебного заведения, учащимся колледжа и подавшее заявку на участие в конкурсе в соответствии с условиями настоящего Положения. Каждый Участник может входить в состав только одной проектной команды и не может выступать индивидуально. Согласие на обработку персональных данных участников конкурса размещено в заявке на участие в «THE HACKATHON Gomel»;

задание конкурса – практическое задание, непосредственно связанное с основной деятельностью компании, предоставляющей задание на разработку, направленное на поиск инновационных решений, которые в дальнейшем могут быть интегрированы в бизнес компании (согласно Приложения 1 и 2 к настоящему Положению);

спикер и ментор – представитель Организаторов, Генерального партнера конкурса или приглашенное лицо со стороны Организаторов хакатона для выступления перед Участниками конкурса;

инновационное решение – проект, подготовленный Участниками хакатона, представляющий собой выполнение предложенного задания и оптимальное решение;

проектная команда – группа Участников в количестве от 3 (трех) и до 5 (пяти) человек, объединенных достижением общей цели;

экспертное жюри – группа экспертов (членов жюри), созданная для оценки инновационного решения и принимающая решение об определении команд-победителей хакатона на основании презентаций инновационного решения проектных команд и в соответствии с критериями оценки, указанными в п. 15 Положения. Состав экспертного жюри формируется Организаторами в соответствии с Положением. В состав экспертного жюри входит представитель компании, предоставляющей задание на хакатон.

2. Организаторами «THE HACKATHON Gomel» являются:

УО «Гомельский государственный университет имени Франциска Скорины» (далее – ГГУ имени Ф.Скорины). Местонахождение: ул. Советская, 104, г. Гомель. Официальный сайт: <https://gsu.by/ru>.

Специализированное учреждение Организации Объединенных Наций в области информационно-коммуникационных технологий МСЭ.

Местонахождение: Дворец Наций 1211, Женева 20, Швейцария.
Официальный сайт: <https://www.itu.int/ru/Pages/default.aspx#/ru>.

Лаборатория стартапов Zborka Labs. Местонахождение: Ленина, 50, г. Минск. Официальный сайт: zborka-labs.com.

ОАО «Белагропромбанк». Местонахождение: ул. Интернациональная, 30, г. Гомель. Официальный сайт: <https://belapb.by/>.

3. Генеральный партнер конкурса - РУП «Производственное объединение «Белоруснефть» (далее компания «Белоруснефть»), организация, предоставляющая задание на разработку. Местонахождение: ул. Рогачевская, 9, г. Гомель. Официальный сайт <https://www.belorusneft.by/ru/>.

4. Координация проведения конкурса возлагается на организационный комитет конкурса, в который входят представители Организаторов конкурса.

Призовой фонд (вознаграждение) формируется за счет собственных средств Генерального партнера конкурса.

5. Информация о проведении конкурса и его условиях размещается Организаторами и Генеральным партнером:

на официальном сайте конкурса <https://zborka-labs.com/thehackathon-gomel>, на официальных сайтах всех Организаторов и Генерального партнера конкурса;

в социальных сетях Стартап-центра ГГУ, молодёжного предпринимательского сообщества «StartUp Space GSU», на сайте и в социальных сетях Организаторов и Генерального партнера конкурса;

на иных сайтах, рекламных площадках и средствах массовой информации.

6. Целью хакатона является поиск инновационных решений для бизнеса и развитие инновационного предпринимательского потенциала молодёжи.

Задачами хакатона являются:

повышение инновационной активности молодёжи в различных направлениях с использованием современных технологий;

стимулирование молодёжи к выработке и развитию проектных инициатив;

привлечение Участников хакатона к сотрудничеству с компанией «Белоруснефть».

ГЛАВА 2 УСЛОВИЯ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

7. Организаторы определяют конкретное место и срок проведения хакатона.

8. Организаторы осуществляет функции по:

8.1. разработке и формированию плана-графика по подготовке и проведению хакатона;

8.2.объявлению о проведении хакатона, сроках, порядке участия;

- 8.3.приёму заявок на участие в хакатоне;
- 8.4.анализу заявок на предмет полноты и правильности оформления, соответствия требованиям настоящего Положения;
- 8.5.формированию экспертного жюри;
- 8.6.организации коммуникации с проектными командами и членами экспертного жюри посредством группы в Telegram;
- 8.7. организации проведения консультационных встреч для проектных команд с представителями Организаторов и компании «Белоруснефть» в сроки, определённые планом-графиком .

9. хакатон проводится в период с 15.09.2025г. по 29.10.2025г. в четыре этапа.

10. Первый (подготовительный) этап хакатона проводится в период с 15.09.2025г. по 06.10.2025г. и включает в себя:

- разработку и согласование Организаторами и компанией «Белоруснефть» публикуемых на сайтах и в социальных сетях, размещаемых по заказу Организаторов и компании «Белоруснефть» в средствах массовой информации, пресс-релиза и текстовых информационных постов о конкурсе;
- утверждение компанией «Белоруснефть» задания.

11. Второй (регистрационный) этап хакатона проводится в период с 06.10.2025г. по 24.10.2025г. и включает в себя:

- размещение и распространение Организаторами информации о хакатоне в соответствии с п.5 Положения;

приём заявок на участие в хакатоне от Участников, оформленных путём заполнения внутренней формы, размещенной на официальном сайте конкурса <https://zborka-labs.com/thehackathon-gomel>.

В заявке на участие в хакатоне каждый Участник:

подтверждает ознакомление и согласие с условиями настоящего Положения;

подтверждает достоверность представленных в заявке сведений;

предоставляет своё согласие на обработку его персональных данных в соответствии с требованиями Закона Республики Беларусь от 7 мая 2021 г. №99-З «О защите персональных данных».

При отсутствии указанных выше подтверждений и согласий приём заявки потенциального участника невозможен.

12. Третий (образовательно-практический) этап хакатона проводится по адресу г. Гомель, ул. Советская, 104, корпус № 4 ГГУ имени Ф. Скорины, аудитория 2-1 в период с 27.10.2025г. по 28.10.2025г. в соответствии с Программой (согласно Приложения 3 к настоящему Положению) и включает в себя:

- образовательные лекции и семинары с участием спикеров;
- консультационные встречи для Участников хакатона с менторами, представителями компании «Белоруснефть»;
- самостоятельную работу проектных команд над инновационными решениями;

выполнение проектными командами задания и подготовку концепций инновационного решения;

подготовку проектных команд к презентации своего концепта инновационного решения;

подготовку проектными командами финальной презентации для выступления перед экспертным жюри.

13. Четвёртый (заключительный) этап хакатона проводится 29.10.2025г. по адресу г. Гомель, ул. Советская, 104, корпус № 4 ГГУ имени Ф. Скорины, аудитория 2-1 и включает в себя:

утверждение организационным комитетом состава экспертного жюри хакатона;

сбор презентаций инновационных решений проектных команд;

выступление Участников проектных команд перед экспертным жюри;

представление презентаций инновационных решений проектных команд;

подведение итогов хакатона и распределение экспертным жюри призовых мест;

объявление проектных команд-победителей и их награждение.

14. По итогам хакатона на заключительном этапе экспертное жюри определяет проектные команды-победители (далее – команды-победители) и распределяет призовые места от 1 до 3 места.

Решение экспертного жюри является окончательным и пересмотру не подлежит. Председатель экспертного жюри хакатона публично объявляет о выборе команд-победителей на заключительном этапе конкурса. Результаты хакатона размещаются на официальном сайте <https://zborka-labs.com/thehackathon-gomel>, на официальных сайтах всех Организаторов и компании «Белоруснефть» в течение 5 рабочих дней со дня окончания конкурса.

15. Критерии оценки инновационных решений проектных команд:

глубина проработки и инновационность концепции: новизна идей, полнота охвата потребностей клиента и сервисов компании – от 1 до 10 баллов;

качество проектирования пользовательского опыта: удобство, логичность, проработанность CJM и UX – от 1 до 10 баллов;

аргументированная обоснованность решения в целом и отдельных его элементов: каждый элемент решения должен быть подтвержден опытом работы иных компаний, цифровыми данными, результатами исследований, логическим обоснованием и т.д. – от 1 до 10 баллов;

применение в решении синергетического эффекта: обоснование повышения доходности от взаимодействия различных направлений в связи с предложенным решением – от 1 до 10 баллов;

презентация и подача: убедительность защиты, ясность изложения – от 1 до 10 баллов.

Общая оценка каждого инновационного решения определяется, как сумма оценок по вышеуказанным критериям.

16. Команды-победители хакатона получают вознаграждение в виде имущества в соответствии с занятым призовым местом:

за 1 место – Ноутбук H-Book by Horizont 16 IPK2 T54E4WG (4810443004307) и подарочные сертификаты РУП «Производственное объединение «Белоруснефть» на общую сумму 500 (пятьсот) белорусских рублей;

за 2 место – подарочные сертификаты РУП «Производственное объединение «Белоруснефть» на общую сумму 1 500 (одна тысяча пятьсот) белорусских рублей;

за 3 место – подарочные сертификаты РУП «Производственное объединение «Белоруснефть» на общую сумму 500 (пятьсот) белорусских рублей;

17. Вручение призов Участникам команд-победителей осуществляется Организаторами и компанией «Белоруснефть» в день подведения итогов хакатона.

ГЛАВА 3 ПРАВА НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ РЕШЕНИЙ

18. Подавая заявку, участники хакатона обязуются не предъявлять имущественные права и претензии к использованию Генеральным партнером и Организаторами конкурса любых материалов, разработанных в ходе выполнения задания конкурса.

Под материалами в данном случае понимается программное обеспечение включая, но не ограничиваясь, компьютерные программы, программное обеспечение, в любой форме, в том числе в виде исходного, объектного и исполняемого кода; графические материалы, включая дизайн, логотипы, шрифты; тексты; базы данных; макеты страниц; аудио- и аудиовизуальные произведения; подготовительные и проектировочные материалы, прототипы; любые составные и производные произведения; элементы, способные к регистрации в качестве товарных знаков; любая документация; любые элементы, части таких объектов и их модификации.

19. Информация, представленная в инновационном решении, должна быть полной, точной, достоверной и не должна содержать информацию, распространение (предоставление) которой ограничено в соответствии с законодательством, в т.ч. экстремистские материалы; призывы к насилию, расовой дискриминации, осуществлению террористической или иной противоправной деятельности; содержать материалы, оскорбляющие религиозные чувства верующих, элементы порнографии, а равно насилия или жестокости, или противоправных действий; содержать ненормативную лексику, непристойные и оскорбительные образы, сравнения и выражения, в том числе в отношении профессий, возраста, языка, официальных государственных символов Республики Беларусь, объектов культурного наследия народов Республики Беларусь; содержать информацию о пребывании несовершеннолетних лиц в состоянии опасности для их жизни и

(или) здоровья, элементы употребления, демонстрации табачных и (или) алкогольных напитков, наркотических веществ; содержать объекты, являющиеся интеллектуальной собственностью третьих лиц; содержать информацию и (или) материалы, нарушающие иные права и интересы граждан и юридических лиц, требования законодательства.

20. Каждый Участник гарантирует, что:

идеи и другая информация, предоставляемая им, принадлежат Участнику, и он обладает всеми необходимыми и достаточными правами и/или согласиями, что её содержание и форма выражения не нарушают права и законные интересы любых третьих лиц. Участник предоставляет право компании «Белоруснефть» на хранение, обработку и использование такой информации в соответствии с условиями настоящего Положения;

предоставление идей и другой информации и её использование в рамках хакатона не будет нарушать права, включая интеллектуальные права, и/или законные интересы любых третьих лиц, включая права субъектов персональных данных, и не создаст препятствий в осуществлении прав третьих лиц. Организаторы не проверяют и не имеют возможности проверить принадлежность и авторство в отношении предоставляемой Участником информации, в том числе идей. Участник согласен и подтверждает, что он в полном объеме несёт персональную ответственность за весь объём использованной и предоставленной информации, равно как и за размещение/представление информации;

предоставляемая им информация, включая концепции, принципы, методы, системы, способы решения технических, организационных и иных задач, не относится к охраняемым объектам интеллектуальной собственности согласно соответствующему применимому законодательству. В том случае, если Участник разместил в инновационном решении информацию (в том числе изображения, материалы, данные), которая относится к охраняемым объектам интеллектуальной собственности, он гарантирует, что является единственным автором и/или единственным законным правообладателем названных объектов и предоставляет компании «Белоруснефть» неисключительное безвозмездное право использования соответствующего объекта интеллектуальной собственности без указания имени автора вышеназванной информации всеми способами прямо предусмотренными применимым законодательством, включая, но не ограничиваясь правом воспроизведения (копирования), распространения, внесения любых изменений, перевода и любой иной переработки (включая любые изменения, создание производных объектов интеллектуальной собственности), публичного показа, доведения до всеобщего сведения таким образом, что любое лицо может получить доступ к объекту из любого места и в любое время по собственному выбору, правом на импорт в целях распространения, правом на использование в составе составных произведений и т.д. Если объект интеллектуальной собственности создан Участником в соавторстве с другими авторами и/или исключительные права на него принадлежат нескольким правообладателям, включая Участника, и последний, несмотря

на предусмотренные настоящим пунктом гарантии и ограничения, предоставил информацию, настоящим он гарантирует, что все предусмотренные законом и соглашением с другими авторами/правообладателями полномочия на данные действия у него имеются. В случае нарушения прав иных авторов/правообладателей объектов интеллектуальной собственности и/или любых третьих лиц действиями, предусмотренными настоящим Положением, Участник в полном объеме несёт персональную ответственность за такие действия.

21. Подавая заявку на участие в конкурсе Участник подтверждает (гарантирует), что:

он ознакомлен с Положением о проведении конкурса и условиями участия;

использование Организаторами демонстрационных файлов презентации идей, концепций, принципов, методов, процессов, систем, способов, решений технических, организационных или иных задач, созданных Участником в ходе проведения хакатона, в том числе размещение их в открытом доступе на интернет-сайтах, не нарушает прав на результаты интеллектуальной деятельности или иных прав как самого Участника, так и третьих лиц;

он согласен с тем, что компания «Белоруснефть» вправе по своему усмотрению (без дополнительного разрешения со стороны Участника) использовать созданные Участником в ходе проведения хакатона демонстрационные файлы презентации, идеи, концепции, принципы, методы, процессы, системы, способы, решения технических, организационных или иных задач без каких-либо ограничений и выплаты Участнику какого-либо вознаграждения;

результат работы Участника является оригинальной разработкой Участника и не является копией произведений третьих лиц, не нарушает авторские и (или) смежные права третьих лиц в отношении интеллектуальной собственности;

результат работы Участника не нарушает законодательство, не дискредитирует какое-либо лицо, проект или продукт и иным образом не даёт оснований для судебного преследования как наносящий ущерб имени, репутации, чести, достоинства, деятельности, проекта или продукции какого-либо лица, не противоречит общественным интересам; в случае использования в результате работ изображений физических лиц, от таких лиц в установленном порядке получены согласия;

результат работы Участника не обременён имущественными правами третьих лиц, не является предметом претензий, судебных исков или требований третьих лиц;

в отношении результата работы Участника и входящих в его состав элементов никогда не подавалась и не будет подаваться никакая заявка на регистрацию Права на интеллектуальную собственность.

22. В случае возникновения каких-либо претензий со стороны третьих лиц в отношении предоставленных Участником результатов работы,

демонстрационных файлов презентации, идей, концепций, принципов, методов, процессов, систем, способов, решений технических, организационных или иных задач, созданных Участником в ходе проведения хакатона, Участник обязуется самостоятельно их урегулировать в полном объеме (включая возмещение прямых и косвенных убытков третьим лицам) без привлечения Организаторов и(или) компании «Белоруснефть». Участник передает компании «Белоруснефть» неисключительные права на использование демонстрационных файлов презентации результата работы Участника (включая, но не ограничиваясь: право на воспроизведение, распространение, импорт, публичный показ, передачу в эфир, сообщение для всеобщего сведения) безвозмездно и разрешает компании «Белоруснефть» использовать предоставленные демонстрационные файлы для их копирования или преобразования как целое или как часть, отдельно или в связях с любыми словами и/или рисунками.

ГЛАВА 4 ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

23. Проведение хакатона не накладывает на Организаторов юридических обязательств по отбору инновационных решений на хакатоне.

24. Все Участники несут ответственность за все расходы, понесенные ими в связи с участием в хакатоне.

25. Изображения Участников (в том числе, фотоматериалы, видеоматериалы) могут быть использованы любым способом Организаторами и компанией «Белоруснефть», их уполномоченными представителями в рекламных целях и в целях информирования, без оформления дополнительного соглашения с Участниками хакатона и уплаты какого-либо вознаграждения.

Задание на разработку стратегии развития мобильных приложений «Белоруснефти»

1. Введение и контекст

Компания «Белоруснефть» — один из ключевых игроков на рынке топливного ритейла с развитой сетью АЗС, электростанций, мини-маркетов и кафе. Компания развивается с учетом актуальных трендов, а в некоторых случаях и формирует их, постепенно превращая сеть автозаправочных станций в многопрофильный бизнес, выходящий далеко за рамки топливного направления.

К настоящему времени помимо работы в сферах, связанных с добычей, переработкой и реализацией углеводородов, «Белоруснефть» активно выходит на новые рынки (электростанции, сельское хозяйство, общественное питание, онлайн торговля, обжарка кофе, продажа рекламы, промышленный туризм, образовательные услуги, санаторий и т.д.), при этом находясь в постоянном поиске новых ниш в целях диверсификации доходов.

Одним из основных каналов взаимодействия с клиентами являются мобильные приложения («Белоруснефть» для заправки топливом, Malanka New для зарядки электромобилей, Malanka Shop247 – один автоматизированный магазин в Минске, BNCard – для заправки топливом юридических лиц, BNMarket – для онлайн покупок, Санаторий Солнечный берег – санаторий), подробно в приложении.

Существующие мобильные приложения в настоящее время никак не связаны друг с другом, и работают с отдельными подходами к авторизации клиентов и независимыми базами данных. Иногда пользователи могут даже не знать, что все эти сервисы и бренды принадлежат одной компании («Белоруснефть», Malanka, ЦіКавы, «Лавка», BNmarket). Что касается B2B направления – то тут также подходы разнятся. Например, для топливного бизнеса существует отдельное приложение, а для зарядки электромобилей – единое для B2C и B2B клиентов, но с различными способами авторизации.

2. Задание для участников

Предложить стратегию развития мобильных сервисов (приложений) компании, как единой экосистемы для клиентов таким образом, чтобы максимальное количество существующих и возможных для запуска в дальнейшем сервисов (в том числе АЗС, электростанции, магазины, маркетплейс, кафе, автомойки, СТО и др.), как в B2C, так и в B2B сегментах работали с максимальным синергетическим эффектом.

Участникам предстоит:

А. Изучить функционал существующих мобильных приложений «Белоруснефти».

В. Провести анализ подходов крупных многопрофильных компаний на различных рынках к функционалу и разделению мобильных приложений и сервисов, в том числе по категориям клиентов (представить информацию в удобном для восприятия виде, допускается использование шаблона, аналогично указанному в приложении).

С. Проанализировать сценарии пользовательских путей клиентов в мобильном(ых) приложении(ях) – с какой потребностью клиент заходит, какие действия совершает, какими функциями в итоге пользуется. Представить в удобном для восприятия виде наиболее эффективные карты путей клиентов в зависимости от их ролей.

Д. Разработать стратегию развития мобильных приложений компании (представить информацию в удобном для восприятия виде, допускается по форме приложения) с указанием необходимого количества приложений в разрезе их целей, с аргументированным обоснованием решения.

Е. Спроектировать прототип(ы) интерфейса(ов) решения – представить схематично основные экраны приложения(ий), в первую очередь наиболее нетиповые/нестандартные (в т.ч. главный (ые), карточка объекта сервиса, кабинет пользователя, карта объектов и др.).

Ф. Найти дополнительные точки дохода в рамках предложенного решения и обосновать их.

Г. Подготовить презентацию.

3. Ключевые направления для разработки решения

Участники должны рассмотреть следующие важные аспекты и учесть их при разработке решения:

- **Единое цифровое ядро:** предложить стратегию объединения существующих разрозненных приложений в одно или несколько супер-приложений или платформу с единым кошельком/системой лояльности с соответствующим обоснованием.

- **Интеграция сервисов:** расширить экосистему за счет новых услуг, которые повысят частоту взаимодействия с клиентом.

- **Мобильность:** заправка, электрозарядка, парковка, шиномонтаж, мойка, онлайн-очередь.

- **Финансы и безопасность:** оплата топлива, страховка, проверка, оплата штрафов и т.д.

- **Путешествия и образ жизни:** планирование маршрутов, бронирование отелей и кафе, кешбэк-партнерства с магазинами, кафе, АЗС.

- **Партнерская модель:** предложить, как интегрировать в экосистему сторонних провайдеров (страховых, автосервисов, ритейлеров) по принципу партнерских экосистем, чтобы не строить все сервисы самостоятельно.

4. Критерии оценки работ

- **Глубина проработки и инновационность концепции:** новизна идей, полнота охвата потребностей клиента и сервисов компании.
- **Качество проектирования пользовательского опыта:** удобство, логичность, проработанность CJM и UX.
- **Аргументированная обоснованность решения в целом и отдельных его элементов:** каждый элемент решения должен быть подтвержден опытом работы иных компаний, цифровыми данными, результатами исследований, логическим обоснованием и т.д.
- **Применение в решении синергетического эффекта:** обоснование повышения доходности от взаимодействия различных направлений в связи с предложенным решением.
- **Презентация и подача:** убедительность защиты, ясность изложения.

Функционал мобильных сервисов

Функционал	Сегмент	Белоруснефть	BNCard	Malanka New	Malanka Shop	BNNMarket	Солнечный берег
Заправка	B2C	да					
	B2B		да				
Зарядка	B2C			да			
	B2B			да			
Покупки в автоматизированном магазине в Минске	B2C				да		
	B2B						
Запись на СТО, автомойки, замену шин	B2C			да			
	B2B			да			
Ведение информации о ТО автомобиля и страховке	B2C			да			
	B2B						
Заказ запчастей, товаров для электрокаров,	B2C			да			
	B2B						
Заявка на страховку, кредит, тест-драйвы, заказ эвакуатора	B2C			да			
	B2B						
Карта услуг для авто	B2C			да			
	B2B			да			
Онлайн покупки	B2C					да	
	B2B						
Бронирование санатория и пользования услугами санатория	B2C						да
	B2B						да

ПРОГРАММА The Hackathon Гомель**27 октября 2025**

09.00 - 09.15	Сбор участников
09.15 - 09.45	Представление кейса от Белоруснефти и программы хакатона
09.45 - 10.00	Ответы на открытые вопросы
10.00 - 10.30	Брейнштурминг, самостоятельная работа
10.30 - 11.20	Тренинг по формированию бизнес-модели
11.20 - 13.00	Самостоятельная работа
13.00 - 14.00	Перерыв на обед
14.00 - 15.00	Тренинг по созданию интерфейса приложения, опираясь на потребности и предпочтения целевой аудитории и с учетом принципов UX и UI
15.00 - 16.00	Консультации с менторами / Самостоятельная работа
16.00 - 19.00	Самостоятельная работа

28 октября 2025

09.00 - 09.15	Сбор участников
09.15 - 10.00	Самостоятельная работа
10.00 - 13.00	Консультации с менторами от МСЭ, Zborka Labs, Белоруснефти и Белагропромбанка / Самостоятельная работа
13.00 - 14.00	Перерыв на обед
14.00 - 15.00	Самостоятельная работа
15.00 - 15.30	Тренинг по созданию презентации и питчингу
15.30 - 19.00	Самостоятельная работа

29 октября 2025

10.00 - 10.30	Сбор участников
10.30 - 10.45	Приветственное слово
10.45 - 13.00	Питчинг
13.00 - 14.00	Перерыв, работа жюри
14.00 - 15.00	Подведение итогов, награждение победителей

