



**DEV  
CHALLENGE  
11**

11-й

Чемпіонат з розробки

Web / Mobile



# Мета.

1. **Всеукраїнський чемпіонат з розробки «DEV Challenge 11»** («Чемпіонат») орієнтований на молоде, прогресивне покоління, яке прагне проявити і реалізувати свої здібності у сфері веб-технологій.
  
2. **Метою Чемпіонату є:**
  - a. Підтримка творчої молоді України;
  - b. Зміцнення престижу інтелектуальної діяльності;
  - c. Сприяння комунікації між перспективними розробниками та найкращими ІТ-компаніями;
  - d. Заохочення молодих спеціалістів, які прагнуть зарекомендувати себе, показати своє бачення і запропонувати шляхи рішення суспільних проблем за допомогою веб-технологій;
  - e. Популяризація веб-технологій в Україні.

# Чемпіонат.

1. **Чемпіонат складається з трьох етапів:**
  - a. Кваліфікація - онлайн;
  - b. Півфінал - онлайн;
  - c. Фінал - в Києві.
  
2. **Чемпіонат складається з двох напрямів:**
  - a. Web;
  - b. Mobile.
  
3. **Номінації напрямку Web:**
  - a. Front-end developer (HTML+CSS);
  - b. Front-end developer (JavaScript);
  - c. Back-end developer;
  - d. Fullstack developer.
  - e. UI\UX designer;
  - f. QA engineer;
  - g. QC engineer.

**4. Номінації напрямку Mobile:**

- a. iOS developer;
- b. Android developer;
- c. UI/UX designer.

4. Кваліфікація розпочинається 1 травня 2017 року та складається з:

- a. Вирішення завдань – 1-7 травня 2017 року;
- b. Оцінювання – 10-21 травня 2017 року;
- c. Оголошення результатів – 22 травня 2017.

6. Рішення завдань Кваліфікації має бути подано не пізніше **23:59 за Східноєвропейським літнім часом (EEST) +03:00 UTC 7 травня 2017 року.**

7. Півфінал розпочинається 29 травня 2017 року та складається з:

- a. Вирішення завдань – 29 травня - 4 червня 2017 року;
- b. Оцінювання завдань – 6-18 червня 2017 року;
- c. Оголошення результатів – 20 червня 2017 року.

8. Рішення завдань Півфіналу має бути подано не пізніше **23:59 за Східноєвропейським літнім часом (EEST) +03:00 4 червня 2017 року.**
9. Фінал проводиться у місті Києві 1-2 липня 2017 року та складається з:
  - a. Вирішення завдань, оцінювання завдань – 1 липня 2017 року;
  - b. Фідбеків, нагородження – 2 липня 2017 року.
10. Зміст та складність завдань мають відповідати етапу Чемпіонату, категорії та номінації учасника.
11. Офіційна мова Чемпіонату – українська.
12. 24 квітня 2017 року проводиться онлайн подія «**Online MeetUp**». Взяти участь в ній можуть усі учасники Чемпіонату за умови попередньої реєстрації на Online MeetUp.
13. 27 травня 2017 року проводиться офлайн подія «**Big MeetUp**». Взяти участь в ній можуть півфіналісти Чемпіонату і фіналісти Чемпіонату попередніх років за умови попередньої реєстрації на Big MeetUp.

# Учасники.

1. Учасником Чемпіонату («Учасник») може бути громадянин України, який:
  - a. Досяг вісімнадцяти років;
  - b. Зареєструвався на офіційному веб-сайті Чемпіонату з 1 квітня по 30 квітня 2017 року.
2. Погоджуючись з Офіційними правилами Чемпіонату, Учасник надає дозвіл на обробку його персональних даних відповідно до Закону України «Про захист персональних даних» з метою проведення Чемпіонату та інших заходів організатора Чемпіонату.
3. Власником персональних даних є ФОП Малих Євгенія Михайлівна, ЄДРПОУ 3171210089.
4. Місцезнаходження персональних даних та адреса власника персональних даних: 01032, м. Київ, вул. Саксаганського, 110Б.

5. Участь у Чемпіонаті є безкоштовною.
6. Учасник повинен обрати один напрям під час реєстрації.
7. Учасник може обирати **не більше трьох номінацій** в одному з напрямів під час реєстрації, але у випадку проходження у Фінал за кількома номінаціями необхідно обрати лише одну.
8. Категорія учасника визначається суддями за результатами етапу Кваліфікації. Категорії учасників Чемпіонату: Standard і Pro. **В номінаціях QA engineer і QC engineer розподіл по категоріях відсутній.**
9. Учасник може змінити обрані напрям та номінації до **30 квітня 2017 року** в особистому кабінеті на офіційному сайті.

# Завдання та рішення.

1. Усі завдання розробляються суддями Чемпіонату, які є експертами у галузі веб-технологій та визначені на офіційному сайті Чемпіонату («Судді»).
2. Рішення завдань усіх етапів Чемпіонату оцінюються Суддями.
3. Учасники можуть використовувати будь-які технології для вирішення завдань Чемпіонату, якщо завданням не передбачено інше.
4. Усі рішення завдань мають бути подані українською мовою.
5. Для об'єктивності оцінювання роботи учасників шифруються перед оцінюванням. Учасникам заборонено вказувати свої персональні дані в рішенні завдання і в назвах файлів. Ім'я вказується лише в назві архіву, в якому відправляється рішення. **Роботи, в тексті або назвах файлів яких вказані персональні дані учасника, дискваліфікуються для забезпечення об'єктивного оцінювання.**



5. При подачі рішень завдань Чемпіонату Учасник зобов'язується безкоштовно та безстроково передати виключне право на використання та виключне право на дозвіл або заборону використання іншими особами на території України поданих ним рішень завдань Чемпіонату організатору Чемпіонату, що включає:
- a. відтворення;
  - b. публічне виконання і публічне сповіщення;
  - c. публічну демонстрацію і публічний показ;
  - d. будь-яке повторне оприлюднення, якщо воно здійснюється іншою організацією, ніж та, що здійснила перше оприлюднення;
  - e. переклади;
  - f. переробки, адаптації, аранжування та інші подібні зміни;
  - g. розповсюдження шляхом першого продажу, відчуження іншим способом або шляхом здавання в майновий найм чи у прокат та шляхом іншої передачі до першого продажу;
  - h. подання до загального відома публіки таким чином, що її представники можуть здійснити доступ з будь-якого місця і у будь-який час за їх власним вибором.

# Організатор та контакти.

1. Організатором Чемпіонату є ФОП Малих Євгенія Михайлівна, ЄДРПОУ 3171210089.
2. Підтримка Чемпіонату:
  - a. E-mail: **team@devchallenge.it**
  - b. Організаційні питання: Форма звернення на сайті Чемпіонату.
  - c. Технічні питання по завданнях: Форма звернення за посиланням, вказана у файлі завдання.
3. Час роботи підтримки для учасників чемпіонату: **9:00 - 18:00 з понеділка по п'ятницю**. Час відповіді на технічні питання вказано в файлі завдання.