



**DEV  
CHALLENGE  
10**

10-й  
Ювілейний Чемпіонат  
з розробки

Web / Mobile / Game





# DEV CHALLENGE 10

Мета	3
WEB напрям	5
MOBILE напрям	7
GAME напрям	11
Учасники	14
Завдання та рішення	15
Організатор та контакти	16



# М е т а .

1. **Всеукраїнський Чемпіонат з розробки «Dev Challenge 10»** («Чемпіонат») орієнтований на молоде, прогресивне покоління, яке прагне проявити і реалізувати свої здібності у сфері технологій.
  
2. **Метою Чемпіонату є:**
  - 2.1. підтримка творчої молоді України;
  - 2.2. зміцнення престижу інтелектуальної діяльності;
  - 2.3. сприяння комунікації між перспективними розробниками та найкращими ІТ-компаніями;
  - 2.4. заохочення молодих спеціалістів, які прагнуть зарекомендувати себе, показати своє бачення і запропонувати шляхи вирішення суспільних проблем за допомогою інформаційних технологій;
  - 2.5. популяризація інформаційних технологій в Україні.

# Чемпіонат.

## 1. Чемпіонат складається з трьох етапів:

- 1.1. Кваліфікація - онлайн;
- 1.2. Півфінал - онлайн;
- 1.3. Фінал - оффлайн у Києві.

## 2. Чемпіонат складається з трьох напрямів:

- 2.1. Web;
- 2.2. Mobile;
- 2.3. Game.

3. Зміст та складність завдань мають відповідати етапу Чемпіонату, категорії та номінації учасника.
4. Офіційна мова Чемпіонату – українська.



**DEV  
CHALLENGE  
10**

**WEB напрям.**

## 1. Номінації напрямку

- 1.1. Front-end developer (HTML+CSS);
- 1.2. Front-end developer (JavaScript);
- 1.3. Back-end developer;
- 1.4. Fullstack developer;
- 1.5. UI\UX designer;
- 1.6. QA;
- 1.7. Team.

2. На етапі Кваліфікації учасники отримують завдання, за результатами якого їм присвоюється категорія, за якою вони братимуть участь.

## 3. Категорії усіх номінацій, окрім Team:

- 3.1. Standart (розробники рівня junior, junior-to-middle, middle);
- 3.2. PRO (розробники рівня middle-to-senior, senior та вище).

## 4. Для номінації Team існує наступні три етапи змагань:

- 4.1. Відбірковий етап – онлайн;
- 4.2. Півфінал – онлайн;
- 4.3. Фінал – оффлайн у Києві.

5. **Етап кваліфікації розпочинається 12 вересня 2016 року та складається з:**

- 5.1. вирішення завдань – 12-18 вересня 2016 року;
- 5.2. оцінювання – 19 вересня - 9 жовтня 2016 року;
- 5.3. оголошення результатів – 10 жовтня 2016 року.

6. Рішення завдань етапу Кваліфікації має бути подано не пізніше **23:59 за Східноєвропейським літнім часом (EEST) +03:00 UTC 18 вересня 2016 року.**

7. **Півфінал розпочинається 10 жовтня 2016 року і складається з:**

- 7.1. вирішення завдань – 10-23 жовтня 2016 року;
- 7.2. оцінювання – 24 жовтня - 6 листопада 2016 року;
- 7.3. оголошення результатів – 7 листопада 2016 року.

8. Рішення завдань Півфіналу має бути подано не пізніше **23:59 за Східноєвропейським літнім часом (EEST) +03:00 23 жовтня 2016.**

9. Фінал проводиться у місті Києві **2-3 грудня 2016 року** та складається з:

- 9.1. вирішення завдань, оцінювання – 2 грудня 2016 року;
- 9.2. фідбеки, нагородження – 3 грудня 2016 року.



**DEV  
CHALLENGE  
10**

**MOBILE** напрям.



1. **Номінації напрямку**

- 1.1. iOS Developer;
- 1.2. Android Developer;
- 1.3. UI\UX designer.

2. **Категорії кожної з вищевказаних номінацій:**

- 2.1. Standart (розробники рівня junior, junior-to-middle, middle);
- 2.2. PRO (розробники рівня middle-to-senior, senior та вище).

3. **Етап кваліфікації розпочинається 12 вересня 2016 року та складається з:**

- 3.1. вирішення завдань – 12-18 вересня 2016 року;
- 3.2. оцінювання – 19 вересня - 9 жовтня 2016 року;
- 3.3. оголошення результатів – 10 жовтня 2016 року.

4. Рішення завдань Півфіналу має бути подано не пізніше **23:59** за Східноєвропейським літнім часом (EEST) +03:00 23 жовтня 2016.

5. Півфінал розпочинається **10 жовтня 2016 року** і складається з:
  - 5.1. вирішення завдань – 10-23 жовтня 2016 року;
  - 5.2. оцінювання – 24 жовтня - 6 листопада 2016 року;
  - 5.3. оголошення результатів – 7 листопада 2016 року.
  
6. Рішення завдань Півфіналу має бути подано не пізніше **23:59 за Східноєвропейським літнім часом (EEST) +03:00 23 жовтня 2016.**
  
7. Фінал проводиться у місті Києві 2-3 грудня 2016 року та складається з:
  - 7.1. вирішення завдань, оцінювання – 2 грудня 2016 року;
  - 7.2. фідбеки, нагородження – 3 грудня 2016 року.



DEV  
CHALLENGE  
10

GAME напрям.

1. **Номінація напряму: 2D Character designer.**
2. **Категорії номінації:**
  - 2.1. Standart (художники рівня junior, junior-to-middle, middle);
  - 2.2. PRO (художники рівня middle-to-senior, senior та вище).
3. **Етап Кваліфікації розпочинається 12 вересня 2016 року та складається з:**
  - 3.1. вирішення завдань – 12-18 вересня 2016 року;
  - 3.2. оцінювання – 19 вересня - 9 жовтня 2016 року;
  - 3.3. оголошення результатів – 10 жовтня 2016 року.
4. Рішення завдань Відбіркового етапу має бути подано не пізніше **23:59 за Східноєвропейським літнім часом (EEST) +03:00 UTC 27 березня 2016 року.**

5. **Півфінал розпочинається 10 жовтня 2016 року і складається з:**
  - 5.1. вирішення завдань – 12-18 вересня 2016 року;
  - 5.2. оцінювання – 19 вересня - 9 жовтня 2016 року;
  - 5.3. оголошення результатів – 10 жовтня 2016 року.
6. Рішення завдань Півфіналу має бути подано не пізніше **23:59 за Східноєвропейським літнім часом (EEST) +03:00 23 жовтня 2016.**
7. **Фінал проводиться у місті Києві 2-3 грудня 2016 року та складається з:**
  - 7.1. вирішення завдань, оцінювання – 2 грудня 2016 року;
  - 7.2. фідбеки, нагородження – 3 грудня 2016 року.

# У Ч А С Н И К И .

1. **Учасником Чемпіонату («Учасник») може бути громадянин України, який:**
  - 1.1. досяг вісімнадцяти років;
  - 1.2. зареєструвався на офіційному веб-сайті Чемпіонату з 15 серпня по 11 вересня 2016 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. Кожна команда у номінації Команда може мати не більше трьох членів, але не менше двох.
8. Категорія учасника визначається суддями після етапу Кваліфікації.
9. Учасник може змінити обрані напрям та номінації до **11 вересня 2016 року**.
10. Учасник може обирати необмежену кількість номінацій в одному з напрямів під час реєстрації, але у випадку проходження у Фінал за кількома номінаціями необхідно обрати одну.

# Завдання та рішення.

1. Усі завдання розробляються авторами, які є суддями Чемпіонату. Вони є експертами у галузі інформаційних технологій; їхні імена визначені на офіційному веб-сайті Чемпіонату.
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. 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:
  - 5.1. відтворення;
  - 5.2. публічне виконання і публічне сповіщення;
  - 5.3. публічну демонстрацію і публічний показ;
  - 5.4. будь-яке повторне оприлюднення, якщо воно здійснюється
  - 5.5. іншою організацією, ніж та, що здійснила перше оприлюднення;
  - 5.6. переклади;
  - 5.7. переробки, адаптації, аранжування та інші подібні зміни;
  - 5.8. розповсюдження шляхом першого продажу, відчуження іншим способом або шляхом здавання в майновий найм чи у прокат та шляхом іншої передачі до першого продажу;
  - 5.9. 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 учасників Чемпіонату:
  - 2.1. E-mail: **team@uwcuа.com**
  - 2.2. Час роботи: 9:00 - 21:00 щоденно.
3. Організаційні питання: Форма звернення веб-сайту Чемпіонату
4. Відповідь на ваші запитання ви отримаєте протягом 3 робочих годин від її отриманням саппортом Чемпіонату.