

Порядок проведения студенческого хакатона «Ctrl + Alt + Law» в 2025-2026 учебном году

1. Общие положения

1.1. Настоящие Правила определяют цели, задачи, порядок организации студенческого хакатона по разработке LegalTech решений «Ctrl + Alt + Law» в 2025-2026 учебном году (далее – Хакатон), критерии отбора участников и оценки проектов.

1.2. Организаторами Хакатона выступают Факультет права НИУ ВШЭ в партнерстве с юридической фирмой ККМП и ККМП.Тех (далее – Организаторы).

1.3. Хакатон направлен на создание кросс-дисциплинарной среды для сотрудничества студентов-юристов и студентов-разработчиков с целью генерации и реализации перспективных идей в области правовых технологий (LegalTech).

2. Цели и задачи Хакатона

2.1. Цели Хакатона:

- Объединение юристов и разработчиков для создания актуальных и практически значимых LegalTech-продуктов;
- Стимулирование инновационной деятельности в сфере права и технологий;
- Развитие кадрового потенциала для индустрии LegalTech.

2.2. Задачи Хакатона:

- Сформировать междисциплинарные команды из юристов, разработчиков и специалистов иных направлений для совместной работы над проектами;
- Разработать актуальные и детализированные технические задания (ТЗ) для разработки LegalTech продуктов с учетом потребностей рынка;
- Реализовать на уровне прототипов технические решения для поставленных юридических задач;
- Презентовать результаты проектов перед экспертами;
- Обеспечить верификацию технических решений с точки зрения их практической ценности для юристов (Product Owner).

3. Сроки проведения Хакатона

Хакатон проводится в несколько этапов в период с ноября 2025 года по апрель 2026 года:

- Этап 1. Подача проектных заявок: 17 ноября – 7 декабря 2025 г.;
- Этап 2. Рассмотрение заявок Организаторами и экспертный отбор: 7 декабря 2025 г. – 20 января 2026 г.;
- Этап 3. Утверждение финальных проектов и команд: 21 января 2026 г.;
- Этап 4. Реализация проектов: 22 января 2025 г. – 22 марта 2026 г.
- Этап 5. Защита результатов проектов и награждение победителей: 4 апреля 2026 г.

Организаторы оставляют за собой право корректировать сроки проведения этапов с обязательным уведомлением участников.

4. Требования к участникам и составу команд

4.1. К участию в Хакатоне допускаются команды, сформированные из студентов НИУ ВШЭ.

4.2. Рекомендуемое количество участников в команде – от 3 до 7 человек.

4.3. В каждой команде должны быть представлены следующие **обязательные роли**:

- **Лидер команды**: отвечает за координацию, коммуникацию с Организаторами и своевременное выполнение этапов проекта. Может совмещать эту роль с ролью юриста или юриста-разработчика;
- **Юристы**: участники, отвечающие за юридическую составляющую проекта (формулировка проблемы, составление ТЗ, верификация результата);
- **Разработчики** (включая юристов-разработчиков): участники, отвечающие за техническую реализацию проекта (создание функционального прототипа).

4.4. В рамках ролей, обозначенных в п. 4.3, могут выполняться дополнительные функции: бизнес-аналитик, дизайнер, маркетолог, аналитик данных и другие.

4.5. Требования к статусу и компетенциям участников:

- Лидер команды и Юристы: **студенты бакалавриата 3-5 курсов, а также студенты 1-2 курсов магистерских программ факультета права НИУ ВШЭ**;
- Разработчики: студенты НИУ ВШЭ технических направлений обучения (программирование, компьютерные науки, прикладная математика и др.), обладающие компетенциями в сфере программирования, анализа данных и разработки цифровых продуктов;

4.6. Студенты юридических направлений, обладающие подтвержденными компетенциями в сфере IT (успешное освоение дисциплин блока Data Culture, дополнительные курсы в сфере IT, опыт самостоятельной разработки и т.д.), могут быть указаны в заявке в статусе **«Юрист-разработчик»**. Данный статус позволяет выполнять роль разработчика в команде.

4.7. Если на этапе подачи заявки в команде отсутствуют разработчики (включая юристов-разработчиков), соответствующие роли указываются в статусе **«Вакансия»**. Команда обязана закрыть все вакансии разработчиков до начала этапа реализации проектов (до 22 января 2026 г.). Организаторы могут оказывать содействие в поиске разработчиков через ресурсы партнерских факультетов.

5. Требования к проектным заявкам

5.1. Проектная заявка подается лидером команды через официальную форму регистрации на сайте НИУ ВШЭ: <https://pravo.hse.ru/transform/polls/1102869456.html>

5.2. Проект должен предполагать разработку:

- подробного технического задания,
- бизнес-плана,
- функционального прототипа (MVP) LegalTech-продукта.

5.3. Проектная заявка должна содержать:

- Название проекта;
- Краткое описание и актуальность решаемой юридической проблемы;
- Цели и задачи проекта;
- Примерное описание технического устройства и функциональности LegalTech-продукта, а также реализуемого в рамках Хакатона рабочего прототипа (MVP)
- Описание цифровых компетенций и инструментов, планируемых к использованию (языки программирования, библиотеки Python, ПО, методы анализа данных и т.п.);
- Состав команды с указанием ролей (Лидер, Юристы, Разработчики, Юристы-разработчики), контактных данных участников и свободных вакансий разработчиков (при необходимости).

6. Рассмотрение заявок и утверждение проектов

6.1. Проектные заявки проходят первичный технический контроль на соответствие формальным требованиям в период сбора заявок. Заявки, не соответствующие требованиям, направляются на доработку, о чём лидер команды уведомляется по электронной почте. Доработка заявки должна быть осуществлена в пределах срока сбора заявок либо в сроки, индивидуально определенные Организаторами.

6.2. Проектные заявки, принятые к рассмотрению, проходят экспертный отбор. Отбор осуществляет Экспертная комиссия, сформированная из представителей НИУ ВШЭ, ККМП и ККМП.Тех.

6.3. Экспертная комиссия может направить командам рекомендации по корректировке проектного предложения и/или состава команды. Формирование финальных списков проектов и команд происходит по согласованию с лидерами команд с учетом полученных рекомендаций.

6.4 Для получения статуса участника Хакатона по результатам технического контроля и экспертного отбора заявки проекты должны быть приняты к реализации. О принятии проектов к реализации лидеры команд уведомляются официальным письмом от Организаторов.

7. Требования к результатам проектов

По итогам этапа реализации команда обязана представить следующие результаты:

7.1. Бизнес-план, являющийся развитием предоставленной в заявке информации, который должен отражать:

- Анализ юридической проблемы, обоснованности и актуальности предлагаемого решения, его практической применимости;
- Цели и задачи проекта;
- Описание предлагаемого продуктового результата (сервиса, платформы, приложения и т. д.), его функциональности и архитектуры. Обоснование реализуемости;
- Анализ целевой аудитории;
- Анализ рынка и существующих конкурентов (российский и зарубежный рынки);
- Описание функциональности и технологий разработанного MVP, обоснованность с учётом имеющихся у команды ресурсов для разработки;
- Потенциал коммерциализации проекта и (или) внедрения проекта в некоммерческих целях (социальный эффект);
- План развития продукта и его масштабируемости, его интегрируемость в профессиональную деятельность;
- Анализ рисков и барьеров по разработке и внедрению продукта.

7.2. Подробное техническое задание (ТЗ) на разработку продукта, являющееся развитием первоначального драфта. ТЗ составляется ко всему предлагаемому продукту. Для разработки рабочего прототипа продукта (MVP) из положений ТЗ отбираются те, которые могут быть реализованы, исходя из сроков Хакатона, технических навыков и объективных возможностей участников команды.

7.3. Рабочий прототип продукта (MVP), который:

- Обладает ключевой функциональностью;
- Позволяет экспертам и жюри протестировать его основные возможности;
- Может быть представлен в виде веб-приложения, мобильного приложения, сайта, скрипта, чат-бота, расширения и т.д.

8. Порядок защиты

8.1. Формат, точная дата и время проведения защиты определяются Организаторами. Информация о защите размещается на Интернет-странице Хакатона, а также доводится до сведения команд по электронной почте.

8.2. На защите команды презентуют результаты проекта. Устное выступление должно сопровождаться презентацией. В рамках защиты команды должны раскрыть ключевые положения бизнес-плана и технического задания, а также продемонстрировать рабочий прототип продукта. В презентации должна содержаться информация о ролях участников команды и выполненных ими задачах в рамках проекта.

8.3. Очередность выступлений определяют Организаторы.

На выступление каждой команде выделяется до 20 минут. После выступления участники команды отвечают на вопросы экспертов.

8.4. Команда может презентовать проект в полном составе или делегировать одного или нескольких спикеров (присутствие всех членов команды на защите не обязательно).

9. Критерии оценивания результатов проекта

Оценка проектов проводится по следующим критериям:

9.1. Бизнес-план:

- Актуальность и значимость решаемой проблемы, практическая применимость и обоснованность решения;
- Качество и глубина анализа целевой аудитории, конкурентной среды. Наличие объективных конкурентных преимуществ;
- Проработанность оценки потенциала развития продукта, коммерческого и (или) некоммерческого эффекта, интегрируемости продукта;
- Качество и глубина анализа рисков и барьеров по разработке и внедрению продукта.

9.2. Техническое задание:

- Соответствие целям и задачам проекта;
- Чёткость и понятность поставленных задач для разработчиков;
- Юридическая техника, применение методов legal design;
- Техническая реализуемость;
- Обоснованность используемых методов, технологий, инструментов реализации продукта;
- Инновационность (сложность, нетривиальность) предлагаемого архитектурного решения.

9.3. Рабочий прототип (MVP) продукта:

- Соответствие ТЗ и заявленной функциональности продукта;
- Уровень технической реализации;
- Доступность к проведению тестирования, корректность работы.

9.4. Защита проекта:

- Соответствие регламенту (п.8 Правил);
- Структурированность, четкость и логичность выступления, отражение всех ключевых элементов проекта;
- Креативность представления проекта, донесение ценности и привлекательности продукта;
- Корректность и убедительность ответов на вопросы экспертов.

10. Призовой фонд и награждение

10.1. По итогам защиты проектов членами жюри определяются три команды-победителя.

10.2. Общий призовой фонд составляет 450 000 (Четыреста пятьдесят тысяч) рублей и распределяется следующим образом:

- Первое место: 200 000 рублей.
- Второе место: 150 000 рублей.
- Третье место: 100 000 рублей.

10.3. Победители Хакатона также получают возможность пройти стажировку в юридической фирме ККМП и/или в ККМП.Тех на условиях, согласованных с партнером.

10.4. Организаторы и партнеры оставляют за собой право учреждения дополнительных специальных номинаций и призов.

10.5 Порядок выплаты вознаграждения будет отдельно донесен Организаторами до сведения команд-победителей.

11. Интеллектуальная собственность

11.1. Исключительные права на все разработки, созданные в рамках Хакатона (включая техническое задание, бизнес-план, программный код и прототип), принадлежат авторам проектов (участникам команд).

11.2. Участие в Хакатоне означает, что правообладатели (авторы) разрешают Организаторам и партнерам использовать объекты интеллектуальной собственности, созданные в рамках Хакатона, в некоммерческих целях для организационной и информационной поддержки Хакатона, включая, но не ограничиваясь: размещение информации о проектах, их описаний и демонстрационных материалов на информационных ресурсах НИУ ВШЭ, ККМП и ККМП.Тех, в отчетных и презентационных материалах.