

Программа для ЭВМ «Codenrock»

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Общая информация о Программе

ПО «Codenrock» - это современная платформа, предоставляющая широкий набор инструментов для работы с ИТ-talантами. ПО помогает компаниям расширить воронку найма, проверить навыки кандидатов, искать инновационные идеи и продукты, а также решать бизнес-задачи с помощью ИТ-решений. Программное обеспечение ориентировано на организацию хакатонов, соревнований по программированию, митапов и других мероприятий, способствующих развитию бренда работодателя и привлечению высококвалифицированных специалистов.

Введение

Данное руководство описывает основные шаги пути пользователя в программе. Документация полезна как новым участникам, так и организаторам, планирующим проведение мероприятий.

Регистрация участника

Зачем это нужно

Для использования ПО «Codenrock» необходимо иметь личный аккаунт — это позволяет отслеживать свой прогресс, получать уведомления и участвовать в командной или индивидуальной работе.

Способы регистрации

- Со страницы любого активного мероприятия по кнопке «Регистрация».
- С главной страницы ПО «Codenrock» по кнопке «Создать аккаунт».

Разместить анонс хакатона бесплатно

Информация о хакатоне на главной и в дайджесте

Платформа для хакатона бесплатно

Для вузов, колледжей, школ и технопарков

Блог

Истории успеха и лучшие практики участия в соревнованиях

Telegram канал Codenrock

Добавляйтесь — узнавайте о хакатонах первыми

Codenrock — актуальный календарь и платформа для хакатонов, ML соревнований, CTF и соревнований по алгоритмическому программированию в России

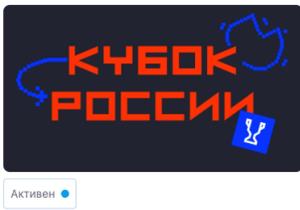
Календарь хакатонов, ML соревнований, CTF и соревнований по алгоритмическому программированию России в 2025 году

Найдено 274 соревнования

На Codenrock
Все категории ▾
Песочница
Завершенные
Найти 🔍

Июнь 2025

Июнь 2025



Кубок России по спортивному программированию — 2025

Кубок России по спортивному программированию 2025 — это масштабное соревнование для сборных команд регионов, в котором участники смогут проявить себя в четырёх дисциплинах: продуктивное программирование, алгоритмы, кибербезопасность и робототехника 🔥

- #Программист #Разработчик
- 📅 Даты проведения: 16 апреля 2025 - 11 сентября 2025
- 📍 Регистрация: Регистрация до 18 апреля
- 📍 Место проведения: Онлайн
- 👥 Тип участия: Команды от 1 до 6 участников

Активен ●

CODENROCK — бесплатная платформа для учебных заведений, студенческих сообществ и технопарков

Проводите хакатоны на Codenrock бесплатно

Эффективные инструменты для продвижения бренда в одном из самых крупных ИТ-сообществ СНГ

ЧИТАЮТ СЕЙЧАС

03.04.2025

Model Context Protocol для создания AI-ассистентов: стандарт, который поможет побеждать в ML-челленджах

Интеграция LLM с внешними сервисами — сложная головоломка. Количество

Процесс регистрации

1. Выбор способа регистрации:

Вход в ПО "Codenrock"

Авторизация
Регистрация

Войти через VK
📩 Войти через Telegram

ИЛИ

Код страны

+7 ▾

Номер телефона*

Пароль должен отвечать следующим требованиям:

- длина пароля должна быть не менее 8 символов;
- пароль должен состоять из букв латинского алфавита и цифр;
- буквенная часть пароля должна содержать как строчные, так и заглавные буквы.

- Через социальные сети.
- По электронной почте и телефону.

2. Заполнение формы:

- Имя
- Фамилия
- Электронная почта
- Телефон
- Придумайте пароль, соответствующий указанным требованиям.
- Подтверждение согласия с правилами и политикой обработки персональных данных.

3. Подтверждение регистрации:

×

Спасибо за регистрацию

Для подтверждения email адреса пожалуйста введите код из письма отправленного на mt+rg@codenrock.com:

Введите код

Письмо не пришло? [Отправить повторно](#)

Ошиблись в email? [Изменить](#)

Если в течение 5 минут вы не обнаружили письмо с кодом во входящих, проверьте спам.

- На указанную почту поступит сообщение с кодом подтверждения.
- Введите код в Программе для завершения регистрации.

После регистрации

- Если регистрация начата внутри мероприятия, вы сразу окажетесь в разделе «Анкета».

Профиль на Codenrock

Пожалуйста, заполните свой профиль на Codenrock. Это позволит нам помогать вам в выборе команды, а также предлагать только релевантный контент



Иван Рогожкин

Дата рождения *

02.06.2025

В каком городе вы сейчас проживаете? *

Введите название города

Навыки *

Начните вводить название технологии

Какие темы вам интересны? *

Начните писать название

Ваш уровень *

Начните писать название

Какую должность вы занимаете? *

Начните писать название

Анкета участника

Пожалуйста, заполните форму ниже. Это обязательное условие организатора(-ов) конкурса для допуска участника к мероприятию

Публичная информация *

Другие участники будут видеть эту информацию о вас и это поможет найти команду. Вы в любой момент можете изменить то, что тут написано

Расскажите пару слов о себе

Например: я специализируюсь на разработке под iOS...

Сохранить

Внимательно проверьте все поля перед сохранением, в дальнейшем их можно будет изменить только через организатора мероприятия. Публичную информацию вы можете изменить в любой момент.

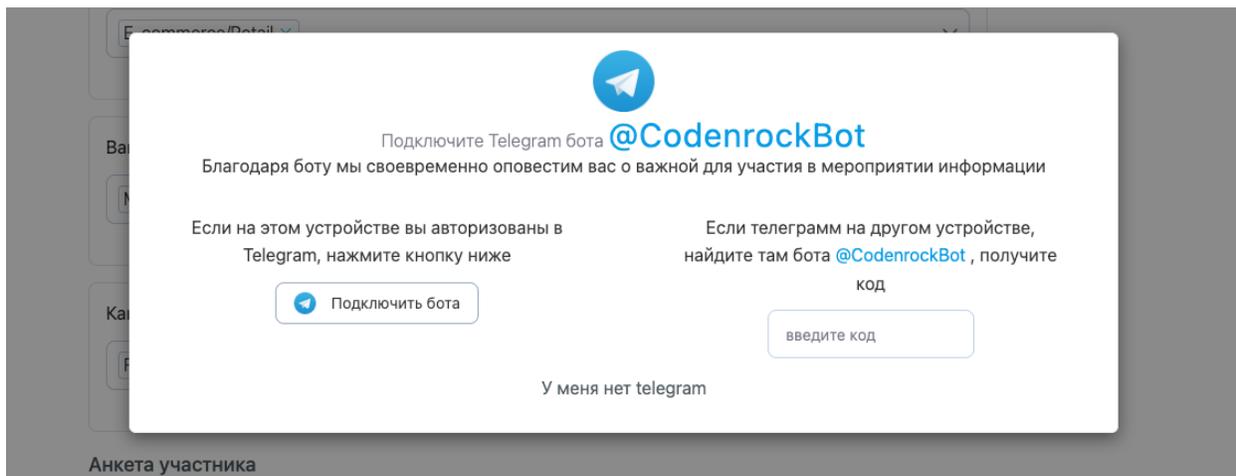
- Обязательное действие: заполните анкету участника и нажмите «Сохранить».

Интеграция с Telegram-ботом

Зачем это нужно

Интеграция с Telegram-ботом необходима для получения актуальных уведомлений и новостей по мероприятию.

Подключение бота



4. Нажмите кнопку «Подключить бота».
 5. В Telegram нажмите «Запустить».
 6. Ваш аккаунт автоматически привяжется к ПО «Codenrock».
- Если потребуется, бот пришлет код, который нужно ввести в Программе.

Примечание: Если вы не используете Telegram, выберите «У меня нет Telegram». Ваша анкета всё равно будет сохранена.

Работа с командами

Зачем это нужно

Для командных мероприятий регистрация команды обязательна. Это позволяет распределять роли, выбирать задачи и эффективно работать над решениями.

Возможности

- Создание собственной команды:
- Укажите название, описание и выберите необходимые роли.
- Сохраните команду — она отправится на модерацию.
- Присоединение к существующей команде:
- Просмотрите список открытых команд.
- Выберите интересующую команду и подайте заявку при помощи кнопки «Хочу в команду».
- В случае индивидуального участия создание команды не требуется.

Выбор задачи для команды

Зачем это нужно

Выбор задачи необходим для корректного участия команды в конкретном направлении мероприятия.



Text Generation Detection: GPT or Human

Свернуть ^

Сообщество: CodeLock
#Машинное обучение/AI #Алгоритмы
Песочница Data Science
Команды: от 1 до 5 участников

Develop a model that can distinguish between texts...
Прислужить к заданию

О событии
Правила
FAQ
Команды
Анкета
Задачи >
Обсуждения
Лидерборды

Задачи

Develop a model that can distinguish between texts written by artificial intelligence and texts written by a human.

ML Data Science ML Startups GPT-3

Открыть

Найдено: 1

Поиск

Выбранные теги

Выбранные теги (0)

Уровень

- Все
- Лёгкий
- Средний
- Сложный

Как выбрать задачу

- После регистрации команды выберите интересующую задачу.
- Нажмите «Открыть» рядом с нужной задачей.
- Команда будет добавлена в список участников по выбранной задаче.

Завершение мероприятия

В конце каждого мероприятия участнику предлагается заполнить анкету обратной связи, чтобы поделиться своим мнением и впечатлениями.

Text Generation Detection: GPT or Human

Спасибо за участие в «Название мероприятия». Нам важно знать твое мнение, чтобы проводить мероприятия еще лучше, поэтому помоги нам и ответь на несколько вопросов.

Насколько интересным было для тебя участие в «Название мероприятия»? *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Оцени работу экспертов на «Название мероприятия» *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Оцени качество коммуникаций с кураторами и организаторами во время хакатона: насколько тебе хватило информации в чате и рассылках? *

Выберите один из вариантов

Пожалуйста, поделись своими впечатлениями и пожеланиями в свободной форме: нам очень важно твое мнение и мы учтем его на будущее *

Введите ответ...

Сохранить

Регистрация организатора

Зачем это нужно

Регистрация организатора обязательна для создания и проведения собственных мероприятий на ПО «Codenrock».

Процесс регистрации

10. Пройдите стандартную регистрацию пользователя и подтвердите аккаунт.
11. Нажмите кнопку «Создать событие».

The screenshot shows the Codenrock website interface. At the top, there are navigation links: Соревнования, Сообщества, Обсуждения, GMT -06:00, RU, and a user profile icon. Below the navigation is a row of four cards: 'Разместить анонс хакатона бесплатно', 'Платформа для хакатона бесплатно', 'Блог', and 'Telegram канал Codenrock'. A red arrow points from the 'Платформа для хакатона бесплатно' card to a 'Создать событие +' button. Below this is a section titled 'Codenrock —' with a description of the platform and a 'Создать событие +' button. Further down, there is a search bar with filters for 'На Codenrock', 'Все категории', 'Песочница', 'Завершённые', and 'Найти'. Below the search bar, there is a section for 'Июнь 2025' and a list of events. The first event is 'Кубок России по спортивному программированию — 2025', which is active. To the right of the main content, there are two promotional cards: one for 'COBENROCK — бесплатная платформа для учебных заведений, студенческих сообществ и технопарков' and another for 'Эффективные инструменты для продвижения бренда в одном из самых крупных IT-сообществ СНГ'.

12. Заполните профиль компании-организатора:

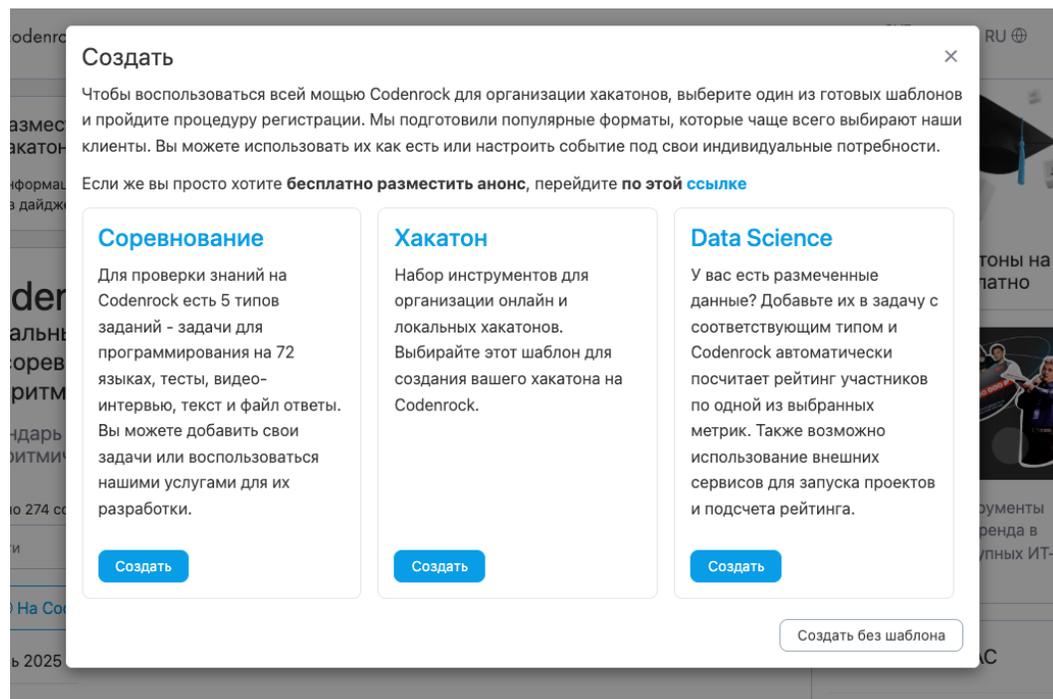
- Название компании
- Ваша должность
- Количество сотрудников
- Цель регистрации (например, «Найм специалистов»)

The screenshot shows a modal window titled 'Создание организации' with a close button in the top right corner. Below the title is a subtitle: 'Для создания своих конкурсов заполните форму'. The form contains four input fields: 'Название компании' (with a placeholder 'Введите название компании'), 'Должность' (with a placeholder 'Ваша должность'), 'Кол-во сотрудников' (with a placeholder 'Кол-во сотрудников' and a dropdown arrow), and 'Цели регистрации' (with a placeholder 'Цели регистрации' and a dropdown arrow). At the bottom of the form is a blue 'Сохранить' button.

13. Сохраните информацию о компании.

Создание мероприятия

- После заполнения информации о компании можно приступить к созданию мероприятия.
- Доступны готовые шаблоны событий (например, «Хакатон»).
- Можно создать уникальное собственное мероприятие.



Настройка мероприятия в ПО «Codenrock»

Настройка мероприятия в ПО «Codenrock» — это базовый этап для успешного проведения хакатона, соревнования или метапа. Корректная настройка определяет видимость, формат, правила участия и взаимодействие участников. Данный документ поможет организаторам пройти все основные этапы и правильно заполнить каждое поле.

1. Доступ к настройкам мероприятия

Шаги:

1. Перейдите в раздел настройки мероприятия в ПО «Codenrock».
2. Нажмите кнопку «Редактировать».



Хакатон Тест ко

Черновик
 02.06.2025 15:05 – 02.07.2025 15:05 📅 Хакатон
 Команды: от 1 до 6 участников

Свернуть ^

Название задания 🔒

Тут должно быть краткое описание задачи, с которой столкнутся пользователи

Доступно до 03 июля

[Прислать к заданию](#)

О событии >

- Правила
- FAQ
- Команды
- Анкета
- Задачи
- Обсуждения
- Голосования
- Совместный доступ
- Для организаторов
- Сертификаты
- Анкета обратной связи
- Встречи
- Лидерборд
- На модерации
- Редактировать**
- Статистики
- Участники
- Список команд
- Решения
- Обратная связь

Название + дескриптор

Рекомендуемая информация для заполнения:
 Вы можете добавить описание вашего события - анонс мероприятия

Таймлайн
Примерный список этапов:
 Начало регистрации —
 Модерация участников —
 Чекпоинт №1 —
 Чекпоинт №2 —
 Чекпоинт №3 —
 Окончание загрузки решений —
 Публикация списка финалистов —
 Питчинг проектов —
 Награждение победителей —

Рекомендации по команде (Опишите рекомендуемый состав команды и стеки для соревнования, если это не указано в описании события)

Ссылка на Telegram-чат:

Размер команды: от 1 до 6

Старт:
 02.06.2025 15:05
 Завершение:
 02.07.2025 15:05

3. Далее выберите вкладку «Настройки».



Хакатон Тест ко

Черновик

02.06.2025 15:05 – 02.07.2025 15:05 Хакатон

Команды: от 1 до 6 участников

Свернуть ^

Название задания

Тут должно быть краткое описание задачи, с которой столкнутся пользователи

Доступно до 03 июля

[Прислупить к заданию](#)

О событии

Подробнее о настройках можно узнать в [документации](#)

- Правила
- FAQ
- Команды
- Анкета
- Задачи
- Обсуждения
- Голосования
- Совместный доступ
- Для организаторов
- Сертификаты
- Анкета обратной связи
- Встречи
- Лидерборд
- На модерации
- Настройки**
- Предпросмотр
- Статистики
- Участники
- Список команд
- Решения
- Обратная связь

Укажите основную информацию о конкурсе: цели, задачи, каких специалистов ищете, аудиторию на которую вы ориентируетесь, рекомендации для участников и другую информацию, которую вы считаете важной

HTML

MD

Предпросмотр

Название + дескриптор

Рекомендуемая информация для заполнения:
Вы можете добавить описание вашего события - анонс мероприятия

Таймлайн
Примерный список этапов:
Начало регистрации —
Модерация участников —
Чекпоинт №1 —
Чекпоинт №2 —
Чекпоинт №3 —
Окончание заготовки решений —
Публикация списка финалистов —
Питчинг проектов —
Награждение победителей —

Рекомендации по команде (Опишите рекомендуемый состав команды и стеки для соревнования, если это не указано в описании события)

Ссылка на Telegram-чат:

[Опубликовать](#)

Размер команды: от 1 до 6

Старт:
02.06.2025 15:05
Завершение:
02.07.2025 15:05

Совет: Рядом почти с каждым пунктом меню есть значок подсказки, который раскроет назначение поля.

2. Главные поля (Вкладка «Главное»)

Настройки

Главное Прочее Меню Действия

Подробнее о настройках можно узнать в [документации](#)

Название ⓘ
Хакатон Тест ко

URL мероприятия на Codenrock ⓘ
hackathon-test-ko

Тип мероприятия ⓘ
Хакатон

Теги

Язык Перевод выполнен искусственным интеллектом
Основной язык: **Русский** Языки

Основной язык определяется при создании события и не может быть изменён

Прикрепить к сообществам
Выберите сообщества из списка

[Создать сообщество](#)

SEO описание ⓘ
0/1000

Бейджик для социальных сетей ⓘ
перетащите сюда файл или нажмите
[Выбрать файл](#)

Видимость ⓘ
Событие видят все

Место ⓘ
Онлайн

Призовой фонд ⓘ

Тип конкурса
Тип конкурса

Старт регистрации (GMT -06:00) ⓘ
02.06.2025 15:05

Окончание регистрации (GMT -06:00) ⓘ
02.07.2025 15:05

Начало мероприятия (GMT -06:00) ⓘ
02.06.2025 15:05

Завершение мероприятия (GMT -06:00) ⓘ
02.07.2025 15:05

Работать в режиме песочницы ⓘ

[Далее](#) [Сохранить настройки](#)

Основные параметры

- Название

Укажите название вашего мероприятия — оно будет отображаться участникам.

- URL мероприятия

Это адрес, ведущий на главную страницу вашего события. Обычно совпадает с названием либо его краткой версией.

- Тип мероприятия

Доступные варианты: Хакатон, Соревнование, Data Science, Митап.

Важно: Тип влияет на другие настройки (например, возможность выбирать количество участников).

- Теги

Позволяют быстрее найти мероприятие через поиск.

Для выбора тегов:

4. Кликните по полю тегов.
5. В появившемся списке выберите нужные.
6. Нажмите «Сохранить».

- Язык мероприятия

Определяет основной язык площадки: русский, английский или испанский.

- Привязка к сообществу

Позволяет добавить мероприятие в конкретное сообщество (по желанию заказчика).

- Описание для соцсетей

Краткое описание (анонс), отображаемое при отправке ссылки в социальные сети.

- Бейджик (превью-картинка)

Изображение, отображающееся в ссылках.

Требования: JPEG, до 150 КБ.

Получить у дизайнера или заказчика.

- Видимость

- Для всех участников - мероприятие видно для всех пользователей программы в ленте календаре

- Только по ссылке - мероприятие видно только тем пользователям, кого пригласили присоединиться к этому событию по уникальной ссылке

Место проведения

- Онлайн, оффлайн или смешанный формат.

Призовой фонд

Дополнительно указывается информация о призах.

- Временные параметры
 - Старт регистрации — когда начинается регистрация.
 - Окончание регистрации — крайний срок регистрации.
 - Начало мероприятия — старт активной части.
 - Завершение мероприятия — закрытие активности.
 - После завершения событие перемещается в «Завершенные».
 - Режим песочницы

Позволяет не ограничивать по времени регистрацию.

По завершении настройки — убедитесь в корректности данных и нажмите **«Сохранить настройки»**.

3. Прочие настройки (Вкладка «Прочие»)

Настройки



Главное Прочее Меню Действия

Подробнее о настройках можно узнать в [документации](#)

Минимальное кол-во участников в команде ⓘ

Максимальное кол-во участников в команде ⓘ

Опубликовать решения ⓘ

- Да
 Нет

Модерация команд ⓘ

- Да
 Нет

Ограничить выбор задач ⓘ

- Да
 Нет

Фиксировать сбор команды ⓘ

- Да
 Нет

Показывать кол-во участников ⓘ

- Да
 Нет

Разрешить регистрацию по ссылке в команду после закрытия регистрации ⓘ

- Да
 Нет

Включить подтверждение участия пользователем ⓘ

- Да
 Нет

Учитывать время решения при формировании рейтинга ⓘ

- Да
 Нет

Команда выбирает тип участия (онлайн, офлайн) ⓘ

- Да
 Нет

Добавить реферальную ссылку для участников

- Да
 Нет

Показывать блок задач в шапке конкурса

- Да
 Нет

albato_form_id

Далее

Сохранить настройки

Участники и команды

- Минимальное / Максимальное количество участников в команде

Ограничивают размер команды. Для индивидуального участия укажите 1 в обоих полях.

- Публичность решений

Включите, если проекты участников должны быть видны и комментируемы всеми.

- Модерация команд

Доступ к задачам даётся только после проверки.

Используйте для кастинга по дополнительным критериям (например, гражданство, возраст).

- Ограничить выбор задач

Позволяет выбрать только одну задачу из всех предложенных.

- Фиксировать сбор команды

Капитан отмечает укомплектованность команды — команда исчезает из поиска новых участников.

- Показывать количество участников

Делает видимым число зарегистрированных. Обычно выключено.

- Регистрация в команду по ссылке после её закрытия

Позволяет приглашать новых участников, когда общая регистрация уже закрыта.

- Подтверждение участия пользователя

При активации — отправляются ссылки для подтверждения участия. Практично, если нет кураторов.

- Учитывать время решения

В зачёт рейтинга пойдёт и время выполнения (команда, решившая быстрее, получит преимущество).

- Тип участия

Если в соревновании возможно несколько вариантов участия — позволяет выбирать.

- Реферальная ссылка

Можно добавить опцию «Звать друзей» для получения реферальных бонусов.

После внесения изменений не забудьте нажать «Сохранить настройки».

4. Настройки меню мероприятия (Вкладка «Меню»)

Настройки

Главное Прочее **Меню** Действия

Подробнее о настройках можно узнать в [документации](#)

Адрес

О событии

<https://codenrock.com/contests/hackathon-test-ko/info>

Название (ру) **Видимость:**

О событии Показывать для гостя

Название (англ) Показывать для участника

About Показывать для эксперта



Адрес

Команды

<https://codenrock.com/contests/hackathon-test-ko/teams>

Название (ру) **Видимость:**

Команды Показывать для гостя

Название (англ) Показывать для участника

Teams Показывать для эксперта



Адрес

Анкета

<https://codenrock.com/contests/hackathon-test-ko/form>

Название (ру) **Видимость:**

Анкета Показывать для гостя

Название (англ) Показывать для участника

Form Показывать для эксперта



Адрес

Задания

<https://codenrock.com/contests/hackathon-test-ko/tasks>

Название (ру) **Видимость:**

Задачи Показывать для гостя

Название (англ) Показывать для участника

Tasks Показывать для эксперта



[Добавить пункт меню](#) [Сохранить меню](#)

Управление вкладками

- ПО «Codengock» по умолчанию создаёт основные разделы (вкладки).
- Для каждого раздела можно:
- Настроить видимость (для гостей, участников, экспертов).
- Изменить порядок.
- Добавить новую вкладку.

Видимость вкладок:

- Для гостя — видно всем, включая незарегистрированных.
- Для участника — только зарегистрировавшимся.
- Для эксперта — только экспертам (настраиваются отдельно).

Добавление нового пункта меню:

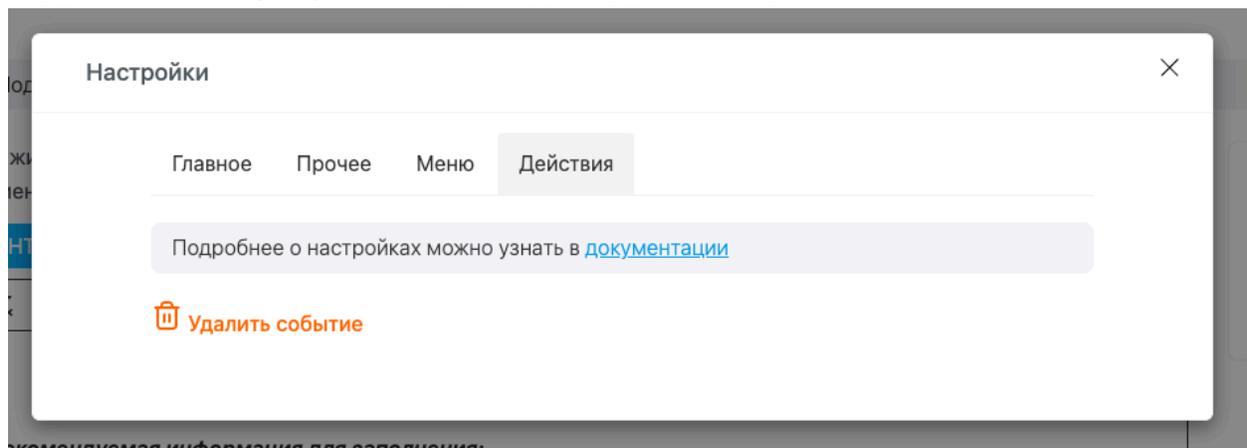
7. В левом нижнем углу нажмите «Добавить пункт меню».
8. Можно добавить ссылку на внешний ресурс или создать внутреннюю страницу.
9. Укажите ссылку и названия (на русском и английском).

Функционал новой страницы:

- Текстовое форматирование
- Добавление медиа-контента

После настройки меню — нажмите «Сохранить меню».

5. Действия с мероприятием (Вкладка «Действия»)



рекомендуемая информация для заполнения:

- В данной вкладке можно удалить мероприятие.

FAQ

Зачем нужна настройка видимости мероприятия?

Это позволяет сделать событие закрытым (например, только по приглашениям) или доступным для всех пользователей ПО «Codenrock».

Почему важен режим песочницы?

Он подходит для мероприятий без ограниченной регистрации, например — для непрерывных образовательных программ.

Когда стоит включать модерацию команд?

При необходимости вручную отбирать команды, соответствующие специфическим требованиям (возраст, гражданство и пр.).

Оформлению мероприятия в ПО «Codenrock»

Оформление мероприятия в ПО «Codenrock» — важный шаг, влияющий на привлекательность и информативность вашей страницы для участников. Грамотно структурированная и визуально привлекательная страница помогает быстро донести всю нужную информацию, повысить вовлеченность, а также снизить количество повторяющихся вопросов.

1. Добавление афиши мероприятия

Зачем это нужно?

Афиша — первое, что видят участники при выборе мероприятия. Яркое и информативное изображение помогает привлечь внимание и выделить мероприятие среди других.

Как добавить или изменить афишу?

10. Перейдите во вкладку «О событии».
11. В верхней части экрана найдите действующую афишу мероприятия.
12. Кликните по изображению афиши.
13. Выберите подходящее изображение на вашем устройстве.
14. Отредактируйте размер и укажите область, которая будет видна участникам.
15. Нажмите кнопку Save для сохранения изменений.

Требования к изображению афиши:

- Соотношение сторон — 16:9
- Формат файла — JPEG
- Размер файла — до 150 килобайт

2. Оформление описания мероприятия (вкладка «О событии»)

О событии > Подробнее о настройках можно узнать в [документации](#)

Правила
FAQ
Команды
Анкета
Задачи
Обсуждения
Голосования
Совместный доступ
Для организаторов
Сертификаты
Анкета обратной связи
Встречи
Лидерборд
На модерации
Настройки
Предпросмотр
Статистики
Участники
Список команд
Решения

Укажите основную информацию о конкурсе: цели, задачи, каких специалистов ищите, аудиторию на которую вы ориентируетесь, рекомендации для участников и другую информацию, которую вы считаете важной

Размер команды: от 1 до 6

Старт:
02.06.2025 15:05
Завершение:
02.07.2025 15:05

HTML MD Предпросмотр

Название + дескриптор

Рекомендуемая информация для заполнения:
Вы можете добавить описание вашего события - анонс мероприятия

Таймлайн
Примерный список этапов:
Начало регистрации —
Модерация участников —
Чекпоинт №1 —
Чекпоинт №2 —
Чекпоинт №3 —
Окончание загрузки решений —
Публикация списка финалистов —
Питчинг проектов —
Награждение победителей —

Рекомендации по команде (Опишите рекомендуемый состав команды и стеки для соревнования, если это не указано в описании события)

Ссылка на Telegram-чат:

Опубликовать

Зачем уделять внимание описанию?

Вкладка «О событии» — основной раздел страницы, содержащий ключевую информацию: цели, таймлайн, требования к участникам, ссылки на внешние ресурсы. Подробное и аккуратное описание способствует пониманию структуры мероприятия и снижает число повторных вопросов.

Работа с текстом

- Редактируйте содержание с помощью встроенного текстового редактора.
- Оформляйте текст структурно: используйте заголовки, абзацы, списки.
- Контролируйте грамотность и пунктуацию: отсутствие ошибок повышает доверие к мероприятию.
- Старайтесь оформить страницу в едином стиле — следите за отступами, выравниванием и оформлением блоков.

Рекомендации по структуре описания

16. Под названием — разместите слоган или краткое описание.

17. Далее отразите:

- Основную информацию о мероприятии
- Расписание и таймлайн
- Требования к участникам
- Ссылки на телеграм-канал, чат и другие информационные ресурсы

18. Проверьте расстановку знаков препинания и отсутствие орфографических ошибок.

19. Добавляйте гиперссылки на все важные ресурсы.

Как добавить ссылку в редакторе?

20. Выделите желаемое слово или фразу.

21. Нажмите на три точки в редакторе.
22. Выберите кнопку для вставки ссылки.
23. Введите или вставьте нужный URL.
24. Подтвердите действие (например, нажмите зеленую галочку).

Теперь выбранное слово станет кликабельной ссылкой для участников.

3. Загрузка файлов на страницу мероприятия

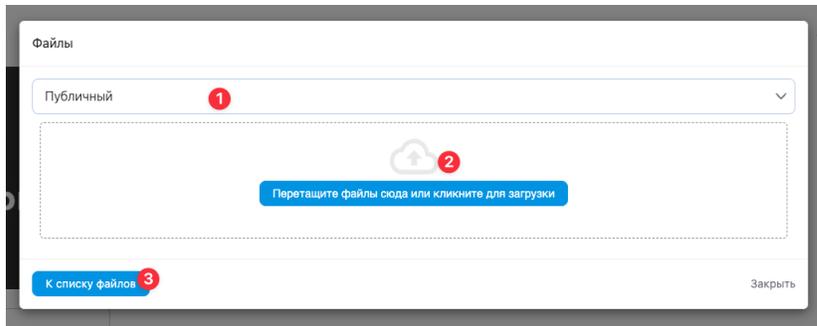
Почему это важно?

Дополнительные документы (регламенты, презентации, шаблоны) делают подготовку участников удобнее и упрощают организацию.

The screenshot shows the Codemock event page for 'Хакатон Тест ко'. The main content area is a form for adding a task. On the right side, there is a 'Загрузка файлов' (File Upload) section. A red arrow points to a file upload icon in the top right corner of the page, labeled 'Загрузка файлов'. The page also shows a sidebar with navigation options like 'Правила', 'FAQ', 'Команды', etc., and a 'Предпросмотр' (Preview) button for the task description.

Как загрузить файл?

25. В правом верхнем углу страницы нажмите на иконку загрузки файлов.
26. Откроется раздел управления файлами.
27. Нажмите кнопку Загрузить файлы.
28. Выберите вариант публикации файла:

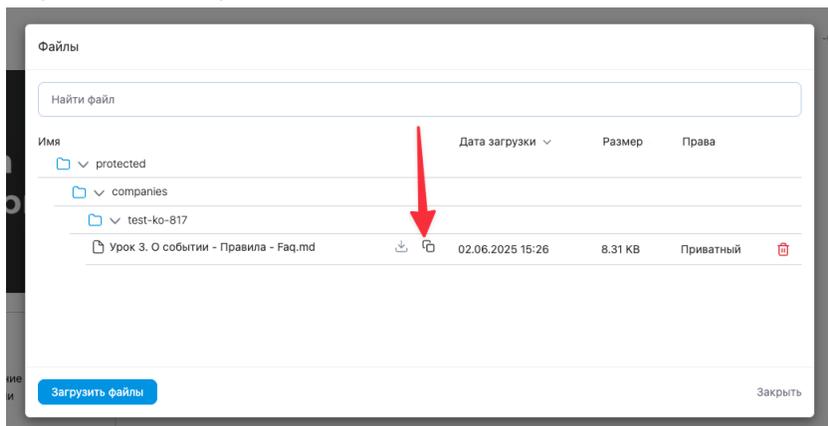


- Личный
- Приватный (будет доступен по прямой ссылке)

29. Перетащите файл в окно или выберите его на компьютере.

30. После загрузки файлы хранятся в папке вашего мероприятия.

Опубликование файла



- После загрузки скопируйте ссылку на файл и поделитесь ею с участниками.
- При наличии необходимости, файл можно удалить в папке мероприятия.

4. Оформление вкладки «Правила»

Назначение раздела

В этот раздел вносится краткая и структурированная выжимка из общих правил мероприятия, чтобы участники могли быстро ознакомиться с основными условиями участия.

coderock

Хакатон Тест ко

Черновик

02.06.2025 15:05 – 02.07.2025 15:05

Хакатон

Команды: от 1 до 6 участников

Афиша мероприятия

Название задания

Тут должно быть краткое описание задачи, с которой столкнется пользователь

Доступно до 03 июля

Прислупить к заданию

О событии

Пополнее о настройках можно узнать в документации

Правила

FAQ

Команды

Анкета

Задачи

Обсуждения

Голосования

Совместный доступ

Для организаторов

Сертификаты

Анкета обратной связи

Встречи

Лидерборд

На модерации

Настройки

Предпросмотр

Статистики

Участники

Список команд

Решения

HTML MD Предпросмотр

Правила «Название мероприятия»

Участник — совершеннолетнее физическое лицо, являющееся гражданином Российской Федерации, действующее от своего имени.

Команда — группа Участников, объединившихся для участия в мероприятии с целью разработки и реализации проектов. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде должно составлять от 2 до 5 человек.

Капитан Команды — один из Участников Команды, выбор Капитана фиксируется на онлайн площадке проведения мероприятия. Капитану Команды, в случае признания Команды Победителем Хакатона, вручается приз.

Сроки проведения:

Регистрация до

Открытие мероприятия и доступ к заданиям —

Основной этап —

Объявление победителей —

Задачи «Название мероприятия»:

Задача 1 —

Задача 2 —

Призы и подарки:

С подробными правилами можно ознакомиться по ссылке:

Сохранить

Оформление

- Используйте текстовый редактор для внесения текста правил.
- Приложите гиперссылку на полный текст документа с правилами (например, общие правила или пользовательское соглашение).
- Стиль и структура аналогичны вкладке «О событии».

5. Раздел «Ответы на вопросы» (FAQ)

Для чего?

Этот раздел помогает оперативно отвечать на самые частые вопросы и снижает нагрузку на организаторов.

О событии
Правила
FAQ
Команды
Анкета
Задачи
Обсуждения
Голосования
Совместный доступ
Для организаторов
Сертификаты
Анкета обратной связи
Встречи
Лидербод
На модерации
Настройки
Предпросмотр
Статистика
Участники
Список команд
Решения
Обратная связь

Подробнее о настройках можно узнать в [документации](#)

Вопрос	Ответ	Публикация
Как будет проходить «Название мероприятия»?	Регистрация продлится до ____ Основной этап состоится онлайн/офлайн формате ____	Снять с публикации ✗
43/1000	85/2000	
Сколько стоит участие в «название мероприятия»?	Участие не только бесплатное, но и дает возможность побороться за призовую фонд в ____ рублей (и призы от организаторов).	Снять с публикации ✗
47/1000	122/2000	
Требуется ли личное присутствие?	Нет, Мероприятие пройдет онлайн на платформе Codevrock. Мероприятие пройдет очно по адресу: ____ Будет возможность выступить онлайн.	Снять с публикации ✗
32/1000	132/2000	
Кто может принять участие в соревновании?	Физическое лицо, старше 18 лет, постоянно проживающее на территории РФ. К участию приглашаются: ____ любого уровня подготовки.	Снять с публикации ✗
41/1000	127/2000	
Я могу участвовать один?	Нет, участие в «Название мероприятия» командное, размер команды от 2 до 5 человек. На платформе Codevrock ты сможешь создать свою команду или присоединиться к уже существующим, все это можно сделать по ссылке: ____	Снять с публикации ✗
24/1000	216/2000	
Сколько стоит участие?	Участие в соревновании не только бесплатное, но и дает возможность побороться за призовую фонд.	Снять с публикации ✗
22/1000	95/2000	
Что делать, если этот FAQ не ответил на мои вопросы?	Ответ на любой вопрос можно получить, если написать в соответствующем разделе в «Обсуждения» по ссылке: ____ А также свои вопросы можно задать в нашем telegram-чате: ____	Снять с публикации ✗
52/1000	177/2000	
Сколько команд пройдет в финальный этап «Название мероприятия»?	В финал будет отобрано до 10 лучших команд.	Снять с публикации ✗
63/1000	43/2000	
Моя команда все еще на модерации, что это значит?	Не волнуйтесь, это значит, что ближе к окончанию регистрации или после окончания регистрации с вами обязательно свяжутся организаторы, подтвердят ваше участие в «Название мероприятия» и отмоделеруют вашу команду.	Снять с публикации ✗
49/1000	207/2000	
Где можно будет найти задание после открытия соревнования?	Задание соревнования будет доступно по ссылке: ____	Снять с публикации ✗
58/1000	46/2000	

Добавить вопрос 1

Создать 2

Работа с разделом

- Вносите и редактируйте типовые вопросы и ответы.
- Удаляйте или снимайте с публикации неактуальные вопросы:
- Снять с публикации: вопрос не виден участникам, но сохраняется в редакторе, его можно опубликовать снова.
- Удалить вопрос: вопрос полностью исчезает из редактора.
- Для добавления собственного вопроса и ответа используйте кнопку **Добавить вопрос** внизу списка.

Заключение

Тщательная проработка всех перечисленных разделов в ПО «Codevrock» помогает сделать мероприятие удобным, информативным и привлекательным для участников. Внимание к деталям, грамотность и удобная структура страницы существенно повышают шансы на успешное проведение хакатона или любого другого мероприятия.

Работа с меню анкет в ПО «Codenrock»

Меню анкет в ПО «Codenrock» предназначено для создания, настройки и управления формой регистрации участников на мероприятие. Гибкая настройка позволяет собрать необходимую информацию и упростить взаимодействие внутри команд.

О событии
Правила
FAQ
Команды
Анкета
Задачи
Обсуждения
Голосования
Совместный доступ
Для организаторов
Сертификаты
Анкета обратной связи
Встречи
Лидерборд
На модерации
Настройки
Предпросмотр
Статистики
Участники
Список команд
Решения
Обратная связь

Подробнее о настройках можно узнать в [документации](#)

Поля для регистрации

Вы можете создать дополнительные поля, которые участник должен заполнить при регистрации на мероприятие. Выбери вопросы с правой стороны этой страницы или создай свои.

Уже добавлены в анкету

Заполняются на первом шаге регистрации и их в анкету добавлять не нужно

Имя | Фамилия | Email | Дата рождения | Город проживания | Навыки | Интересы | Уровень | Должность

1 Публичная информация

Обязательный вопрос

1.1 Расскажи пару слов о себе

1.2 Ваша роль на мероприятии

Введите специализацию

0/200

Добавить свой вопрос

Дополнительные поля

Нажмите «+» для добавления вопроса в анкету. В анкете вы сможете настроить «обязательность» заполнения этого вопроса

Вы находитесь в поиске работы?

ВУЗ

Как будете участвовать?

Редирект после заполнения анкеты

Выберите страницу на которую участник вашего события должен быть перенаправлен после успешного заполнения формы

Файлы конкурса

Правила и политика конфиденциальности для вашего мероприятия

Правила конкурса

Политика конфиденциальности

Обязательные и рекомендуемые поля анкеты

Зачем нужны обязательные поля

Основные поля анкеты позволяют:

- Идентифицировать участника,
- Связаться с ним,
- Понимать его компетенции и интересы,
- Обеспечить удобство командного взаимодействия.

Обязательные поля

При создании анкеты автоматически добавляются следующие поля:

- Имя
- Фамилия

- Email
- Дата рождения
- Город проживания
- Навыки
- Интересы
- Уровень (например, Junior, Middle, Senior)
- Должность

Поле "Публичная информация"

Дополнительно автоматически добавляется поле:

- Публичная информация: Здесь участник пишет кратко о себе и выбирает роль на мероприятии (например, Data Science, ML, Content, Backend). Набор ролей настраивается заранее.

Настройка обязательности вопросов

В каждом вопросе можно указать, обязателен он для заполнения или нет, с помощью переключателя "Обязательный вопрос". Используйте необязательные вопросы, если информация факультативна.

Уже добавлены в анкету

Заполняются на первом шаге регистрации и их в анкету добавлять не нужно

Имя
Фамилия
Email
Дата рождения
Город проживания
Навыки
Интересы
Уровень
Должность

1 Публичная информация ☰ ✕

Обязательный вопрос

1.1

1.2

>

0/200

2 Ваш опыт участия в хакатонах ☰ 🏆 ✕

Обязательный вопрос

+ Добавить свой вопрос

Рекомендованные и собственные дополнительные поля

ПО «Coderoock» предлагает рекомендованные дополнительные поля для сбора статистики, например:

Поля для регистрации

Вы можете создать дополнительные поля, которые участник должен заполнить при регистрации на мероприятие. Выбери вопросы с правой стороны этой страницы или создай свои.

Уже добавлены в анкету

Заполняются на первом шаге регистрации и их в анкету добавлять не нужно

Имя | Фамилия | Email | Дата рождения | Город проживания | Навыки | Интересы | Уровень | Должность

1 Публичная информация

Обязательный вопрос

1.1 Расскажите пару слов о себе

1.2 Ваша роль на мероприятии

Введите специализацию 0/200

+ Добавить свой вопрос **1**

Дополнительные поля

Нажмите «+» для добавления вопроса в анкету. В анкете вы сможете настроить «обязательность» заполнения этого вопроса

+ Вы находитесь в поиске работы?

+ ВУЗ

+ Как будете участвовать?

- В поиске работы (Да/Нет)
- ВУЗ (выбор или автоподстановка)
- Формат участия (Онлайн/Офлайн)

Вы также можете добавить собственные вопросы, выбрав вариант "Добавить свой вопрос".

Виды вопросов

1 Публичная информация

Обязательный вопрос

1.1 Расскажите пару слов о себе

1.2 Ваша роль на мероприятии

Введите специализацию 0/200

2 Введите вопрос...

Обязательный вопрос

+ Добавить свой вопрос

Редирект после заполнения анкеты

Вы находитесь в поиске |

ВУЗ

Как будете участвовать?

Текст

Варианты на выбор

Да/нет

Файл

Множественный выбор

Варианты на выбор или другое

Возможные типы вопросов в анкете:

- Текст: Открытое текстовое поле для свободного ответа.
- Варианты на выбор: Участник выбирает один из предложенных вариантов (например, Да/Нет).
- Файл: Участник может загрузить файл — например, резюме.
- Множественный выбор: Возможность выбрать несколько вариантов из предложенных.
- Варианты на выбор или "Другое": Участник выбирает готовый вариант или указывает собственный.

Завершение заполнения анкеты

Настройка редиректа

Введите специализацию > 0/200

2 ☰ 📄 ✕

Обязательный вопрос

[+ Добавить свой вопрос](#)

Редирект после заполнения анкеты

Выберите страницу на которую участник вашего события должен быть перенаправлен после успешного заполнения формы

- О событии
- FAQ
- Задания
- Команды
- Обсуждения
- Правила
- Указать url

перетащите сюда файл или нажмите

[Выбрать файл](#)

После заполнения анкеты участник может быть автоматически перенаправлен на выбранный раздел программы или на произвольную ссылку. Обычно используются переходы:

- На страницу команды,
- На задание.

Загрузка конкурсных файлов

Обязательный вопрос

[+ Добавить свой вопрос](#)

Редирект после заполнения анкеты

Выберите страницу на которую участник вашего события должен быть перенаправлен после успешного заполнения формы

Файлы конкурса

Правила и политика конфиденциальности для вашего мероприятия

Правила конкурса

перетащите сюда файл или нажмите

[Выбрать файл](#) 1

Политика конфиденциальности

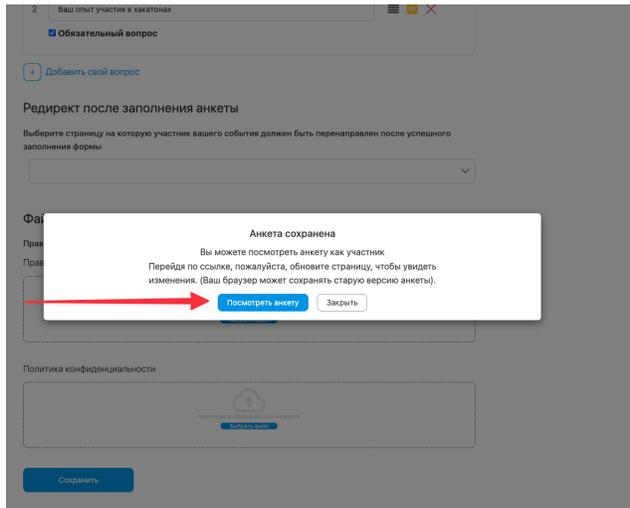
перетащите сюда файл или нажмите

[Выбрать файл](#) 2

[Сохранить](#) 3

Организатор может загрузить документы конкурса, такие как правила и политика конфиденциальности, через секцию "Файлы конкурса". Это обязательные документы. Формат файлов — PDF.

Просмотр и тестирование анкеты



Профиль на Coderoock

Пожалуйста, заполните свой профиль на Coderoock. Это позволит нам помогать вам в выборе команды, а также предлагать только релевантный контент



Иван Рогожкин

Дата рождения *

В каком городе вы сейчас проживаете? *

Навыки *

Какие темы вам интересны? *

Ваш уровень *

Какую должность вы занимаете? *

Анкета участника

Пожалуйста, заполните форму ниже. Это обязательное условие организатора(-ов) конкурса для допуска участника к мероприятию

Публичная информация *
Другие участники будут видеть эту информацию о вас и это поможет найти команду. Вы в любой момент можете изменить то, что тут написано

Расскажите пару слов о себе

Ваша роль на мероприятии

Ваш опыт участия в хакатонах *

Внимательно проверьте все поля перед сохранением, в дальнейшем их можно будет изменить только через организатора мероприятия. Публичную информацию вы можете изменить в любой момент.

После сохранения настроек анкеты:

- Можете просмотреть, как анкета будет отображаться участнику.
- Обязательные вопросы подтянутся автоматически, если участник участвовал в мероприятиях ранее.

- "Публичная информация" потребует заполнения краткой информации о себе и выбора роли.

Рекомендации по использованию

- Включайте роли и публичную информацию для командных мероприятий.
- Настраивайте обязательность вопросов исходя из целей сбора информации.
- Загружайте юридические документы конкурса обязательно.
- Тестируйте анкету перед запуском для проверки корректности отображения и логики переходов.

Создание и настройка задач в ПО «Coderock»

Документ предназначен для организаторов, методистов и экспертов, которым требуется создавать, редактировать и публиковать задачи для участников мероприятий в ПО «Coderock». В нем пошагово описаны все этапы настройки задач, объясняются причины выбора тех или иных параметров и даны советы по эффективному использованию возможностей системы.

Общая структура блока задач

The screenshot shows the 'Хакатон Тест ко' page in the Coderock system. The main content area displays a task management interface. At the top, there is a header with the event name and a 'Свернуть' button. Below the header, there is a search bar and a 'Сортировать по (Дата создания)' dropdown. A list of tasks is shown, with one task titled 'Название задания' and dates '02.06.2025 15:05 - 02.07.2025 15:05'. A red arrow points to the 'Добавить задачу' button at the bottom of the list. The left sidebar contains navigation links for 'О событии', 'Команды', 'Анкета', 'Задачи', 'На модерации', 'Настройки', 'Предпросмотр', 'Статистика', 'Участники', 'Список команд', 'Решения', and 'Обратная связь'.

- Первая задача создается автоматически при создании мероприятия.
- Для добавления новых задач используйте кнопку «Добавить задачу».
- Перейдите к редактированию задачи через кнопку «Редактировать» — откроется вкладка «Основные».

Навигация по задаче:

The screenshot shows a web interface for configuring a task. On the left is a vertical navigation menu with items: О событии, Команды, Анкета, **Задачи**, На модерации, Настройки, Предпросмотр, Статистики, Участники, Список команд, Решения, and Обратная связь. The 'Задачи' item is highlighted. The main content area has four tabs: Основные (selected), Вопросы, Эксперты, and Удаление. Below the tabs are several form fields: 1. 'Название задачи' (Task name) with a character count of 16/200. 2. 'Публичное описание задачи' (Public task description) with a character count of 74/1000. 3. 'Дата открытия задачи для участников' (Task opening date for participants) with the value 02.06.2025 15:05. 4. 'Дата закрытия задачи для участников' (Task closing date for participants) with the value 02.07.2025 15:05. 5. 'Теги задачи' (Task tags) with a 'Введите тег' (Enter tag) input and a blue arrow button. 6. 'Сложность задачи' (Task difficulty) with a dropdown menu 'Выберите сложность задачи'. At the bottom, there is a checkbox labeled 'Показывать задачи в случайном порядке' (Show tasks in random order).

Название задачи 16/200

Публичное описание задачи 74/1000

Дата открытия задачи для участников 02.06.2025 15:05

Дата закрытия задачи для участников 02.07.2025 15:05

Теги задачи

Введите тег

Сложность задачи

Выберите сложность задачи

Показывать задачи в случайном порядке

✓ Добавьте название и публичное описание задачи

✓ Добавьте вопросы

✓ Добавьте экспертов (опционально)

- Вкладка «Основные» — общая информация и глобальные настройки.
- Вкладка «Вопросы» — добавление и настройка вопросов разных типов.
- Вкладка «Эксперты» — назначение экспертов.
- Вкладка «Удаление» — полное удаление задачи.

Основные настройки задачи

Зачем нужны основные настройки?

Они позволяют структурировать задачу, определить ее видимость, доступность и поведение для участников. Некоторые поля влияют на восприятие задачи участниками до начала мероприятия.

- О событиях
- Команды
- Анкета
- Задачи >
- На модерации
- Настройки
- Предпросмотр
- Статистики
- Участники
- Список команд
- Решения
- Обратная связь

Основные

Вопросы

Эксперты

Удаление

Название задачи

Название задания 16/200

Публичное описание задачи

Тут должно быть краткое описание задачи, с которой столкнутся пользователи 74/1000

Дата открытия задачи для участников

02.06.2025 15:05

Дата закрытия задачи для участников

02.07.2025 15:05

Теги задачи

Введите тег >

Сложность задачи

Выберите сложность задачи v

Показывать задачи в случайном порядке

Лимит ответов для задач

0

Считать время решений по

Сумме всех вопросов v

Показывать результат ⓘ

Опубликовать задачу ⓘ

Для публикации обратитесь к администратору платформы

Показывать таймер ⓘ

Сохранить

Какие параметры можно настроить

- Название задачи — отображается участникам всегда, даже до открытия задачи.
- Публичное описание — видимо участникам заранее, используйте для вводной информации.
- Дата открытия/закрытия — контроль видимости и доступности задачи.
- Теги — указываются организатором, помогают в фильтрации задач (например, `ml`).
- Сложность — выбирайте из: легкая, средняя, сложная.
- Показывать в случайном порядке — актуально для задач с типом «Тест» с множеством вопросов.
- Лимит ответов — ограничивает число попыток по задаче.
- Показывать результат — отображает результаты после выполнения (актуально для «Тест», «LiveCoding»).
- Таймер — ограничение по времени на выполнение (рекомендуется для «Тест», «LiveCoding»).
- Считать время решений — настраивает режим работы таймера: по сумме времени на вопрос или с момента открытия задачи (обычно не меняется).
- После редактирования обязательно нажмите «Сохранить».

Важно! Участники видят название и публичное описание до начала мероприятия — не размещайте там лишнюю информацию.

Типы вопросов и их настройка

Общий порядок

О событии
Команды
Анкета
Задачи >
На модерации
Настройки
Предпросмотр
Статистики
Участники
Список команд
Решения
Обратная связь

Основные Вопросы Эксперты Удаление

+ Добавить свой вопрос

Название задания
16/200

HTML MD Предпросмотр

Тут должно быть закрытое описание задачи для участников и другие необходимые данные для выполнения задания

Выберите тип задачи

Текст

Баллы за задачу
1

Правильный ответ

Расширенные настройки

Сохранить Удалить

1. Нажмите «Добавить свой вопрос» во вкладке вопросов задачи.
2. Укажите название вопроса и закрытое от участников описание (для вашей рабочей группы).
3. Выберите тип вопроса:
 - Текст
 - Тест
 - Файл
 - GitLab
 - BigData
 - LiveCoding
 - Fire (опциональный, не раскрывался в данном материале)

Настройки в последующих шагах зависят от выбранного типа.

Вопросы типа "Текст"

Для чего подходит: Контрольные вопросы, где ответ должен быть точным текстовым совпадением.

Настройки:

- Баллы за правильный ответ
- Собственно правильный ответ — сравнивается строго (учитываются пробелы, знаки и регистр)
- Лимит попыток — можно включить и выбрать: за весь конкурс/на день.
- Лимит времени — по желанию.
- Webhook — интеграция со сторонними сервисами (при необходимости).

Вопросы типа "Тест"

Для чего подходит: Проверка знаний с выбором из готовых вариантов.

Настройки:

- Баллы за тест
- Варианты ответа — добавьте не менее двух вариантов
- Пометка правильного ответа (обязательна)
- Комментарий к варианту — для внутреннего использования; участникам не виден.
- Расширенная настройка "Показывать ответ" — участники увидят верный вариант после ответа.

Вопросы типа "Файл"

Для чего подходит: Получение от участника файла, например программы, презентации, документа.

Настройки:

- Нет специфических кроме стандартных ограничений — лимит попыток, времени, webhook.
- При ответе участник загружает файл и, при необходимости, комментарий.

Особенности:

- Создается отдельное хранилище (репозиторий) с доступом для участников (при условии, что они авторизованы в ПО «Coderoock»).
- Внимание: Если у пользователя нет доступа, обратитесь в поддержку ПО «Coderoock», указав событие и email участника.

Базовые настройки:

- Название репозитория
- (Опционально) Ссылки на датасеты и тестовые файлы — их необходимо подгружать вместе с экспертами!
- Ссылка на метрику — программа для проверки решений (обычно на Python), работает по согласованию с экспертами.

Для ML-задач обязательно добавляйте baseline-файл — стартовый пример решения для участников.

После сохранения вопроса обновите страницу — появятся кнопки создания CI/CD проектов для автоматической проверки решений.

Вопросы типа "BigData"

+ Добавить свой вопрос

Development of a model capable of distinguishing between texts written by AI and texts written by humans.

Development of a model capable of distinguishing between texts written by AI and texts written by humans.

105/200

HTML

MD

Предпросмотр

Paragraph **B** *I* U ~~S~~ x_2 x^2 | Δ | Δ° | Δ | Δ | \equiv | $;$ | $:=$ | \int | $:$ | $:$

Мы подготовили датасет, который содержит вопросы и ответы на различные темы. Часть ответов написана людьми, а часть ответов написан GPT-4.

[Скачать train датасет](#)

[Скачать test датасет](#)

Структура датасета следующая:

q_title, q_id, label, ans_text, line_id

где:

q_title - текст вопроса
q_id - уникальный идентификатор вопроса
label - класс ответа (hu_answer - ответ человека, ai_answer - ответ gpt)
line_id - уникальный идентификатор ответа.

На основе этих данных мы предлагаем написать модель, которая сможет различать текст, написанный человеком от текста, написанного GPT-4.

Модель должна классифицировать каждый текст на две категории с высокой точностью. Для оценки точности классификации будет использоваться метрика F1.

[Скачать пример расчета метрики](#)

[Скачать пример сабмита](#)

Выберите тип задачи

Big Data

Режим лучшего результата

Высокий лучше

Ссылка на тестовый файл (публичный)

+ Добавить

Укажите ссылку на csv файл, с которым будут сравниваться результаты участников

Ссылка на тестовый файл (приватный)

+ Добавить

Укажите ссылку на csv файл, с которым будут сравниваться результаты участников

Ссылка на метрику

+ Добавить

Укажите ссылку, по которой будет рассчитываться результат команды

Расширенные настройки

Можно отвечать неограниченное кол-во раз

Лимит ответов

5

в сутки

Ограничивать по времени

Ограничивать по времени

Webhook url после ответа

Сохранить

Удалить

Для чего подходит: Проверка решений по анализу и обработке больших данных.

- Программа не создает репозиторий: участники сами пишут код, генерируют файл-результат и загружают его.

Важное отличие GitLab / BigData:

- В GitLab обработка и сравнение проходятся в закрытом репозитории.
- В BigData участник сам формирует и загружает свой файл, который затем сравнивается с тестовыми данными.

Вопросы типа "LiveCoding"

Для чего подходит: Онлайн-программирование с проверками — участник пишет код и тут же получает результат проверки.

Добавить свой вопрос

Бонусы

62200

HTML MD Превью

Решение

Васе покупают книги по программированию в магазине "Мои Книги". Он совершил уже несколько покупок и получил B бонусов за них. Теперь Вася хочет купить еще одну книгу стоимостью S рублей и оплатить как можно больше бонусов для оплаты. Однако по правилам бонусной программы максимальные бонусы можно оплатить лишь не более P процентов от максимальной стоимости книги. Кроме того, разумеется, количество использованных бонусов должно быть целым числом. Посчитайте, какое наибольшее количество бонусов сможет использовать Вася при покупке этой книги.

Формат входных данных

В первой строке заданы три целых числа — B , S и P — количество бонусов, накопленных Васей, стоимость книги и процент стоимости покупки, который можно оплатить бонусами соответственно. $0 \leq B \leq 1000$, $0 \leq S \leq 1000$.

Формат выходных данных

Выведите единственное целое число — максимальное количество бонусов, которое сможет использовать Вася при этой покупке.

Не выводите лишние пробелы до или после ответа!

Примеры

ввод	вывод
5 10 99	5
5 10 30	3
3 10 29	2

Выберите тип задачи

Live coding v2

Комментарий

HTML MD Превью

Решение

Баллы за задачу

1

Включенные языки программирования

C++ Python Java C#

Язык по умолчанию

C++

Ограничение по памяти (KB)

1024000

Ограничение по времени скринта (мс.)

3000

Тестовые пары

Обратите внимание, что проверочные данные нужно загрузить с "приватным" уровнем доступа. Подробнее про то, как работает Live Coding и требования к оформлению задачи и проверочных данных можно найти по ссылке

N°	stdin	stdout
1	01	01.a
2	02	02.a
3	03	03.a
4	04	04.a
5	05	05.a
6	06	06.a
7	07	07.a

Добавить пары

Перейти к проверке

Через

localhost 2712.0204 02:41 1.45 KB Принятый

Изменить

Примеры чернов: <https://github.com/MaMMyaNovostichina/mastercheckers>

Получать баллы из чернов

Интерактор

добавить

двойной запуск

Расширенные настройки

Можно отменять неограниченное кол-во раз

Ограничивать по времени

Ограничивать по времени

Webhook url после ответа

Сохранить

Закрыть

Настройки:

- Баллы
- Языки программирования (выбрать вручную или все)

- Язык по умолчанию
- Ограничение по памяти, времени выполнения — регулировать нагрузку.
- Тестовые пары (input → output) — загружаются приватно, см. ниже.
- Чейкер/Интерактор — программы на C++ для автоматической проверки решений.
- Чейкер — для проверки соответствия решения тестам.
- Интерактор — для интерактивных задач (при необходимости).
- Настройка "Получить баллы из чейкера" + вариант расчета оценки:
- Сумма, среднее, минимум баллов по тестам.
- Двойной запуск — если нужно, чтобы программа работала в два этапа (например, шифрование и дешифрование файла).

Загрузка файлов:

- Все тестовые файлы, чейкеры и интеракторы должны загружаться с приватным доступом!
- Добавление тестовых пар: «добавить пары» → «загрузить файлы» → «выбрать приватный тип» → загрузить.
- Удаление/редактирование: доступно после загрузки, можно менять порядок.

Работа с экспертами

Основные Вопросы **Эксперты** Удаление

Эксперт Роль

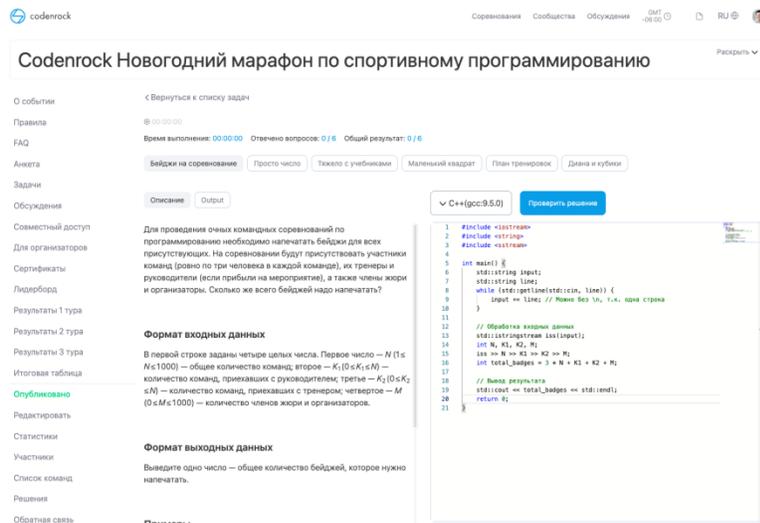
Балашов Валерий Трекер 6/50

Литвинов Анатолий Эксперт 7/50

+ Добавить эксперта Сохранить

- Для указания эксперта нажмите «Добавить эксперта» на нужной вкладке, выберите из списка, укажите роль (при необходимости).
- Если не требуется показывать имя эксперта участникам, заполните раздел аккуратно.
- Эксперты получают автоматический доступ к работе с задачей.

Предпросмотр и проверка задачи



The screenshot shows the Codenrock interface for a task titled "Codenrock Новогодний марафон по спортивному программированию". The interface includes a sidebar with navigation options like "О событии", "Правила", "FAQ", "Анкета", "Задачи", "Обсуждения", "Совместный доступ", "Для организаторов", "Сертификаты", "Лидерборд", "Результаты 1 тура", "Результаты 2 тура", "Результаты 3 тура", "Итоговая таблица", "Опубликовано", "Редактировать", "Статистика", "Участники", "Список команд", "Решения", and "Обратная связь". The main content area shows the task description, input/output format, and a code editor with C++ code. The code is a solution for a problem involving counting medals based on input data.

Перед отправкой на модерацию всегда:

- Пройдите задачу в режиме предпросмотра через кнопку «Предпросмотр».
- Проверьте все сценарии: разные типы вопросов, тестовые файлы, корректность чекеров и интеракторов.
- Убедитесь, что все поля корректно отображаются (названия, теги, баллы и т.д.).

Удаление задачи

- Перейдите во вкладку «Удаление» в настройках задачи.
- Воспользуйтесь кнопкой для полного удаления задачи из мероприятия.

Советы и особенности

- Видимость: Название и публичное описание всегда видны участникам.
- Работа с техническими файлами: Настройку GitLab, BigData, LiveCoding проводите при поддержке ваших технических специалистов или экспертов.
- Важно: Все тестовые/чекерные файлы загружайте только с приватным доступом, чтобы участники не могли их скачать заранее.
- Проблемы с доступом: Если у участника нет доступа к репозиторию — обратитесь в службу поддержки support@codenrock.com ПО «Codenrock» с указанием email и мероприятия.
- Дублирование настроек: Расширенные настройки (лимит попыток, webhook) во многих типах вопросов совпадают.
- Публикация: Чтобы задача стала доступна участникам, оповестите support@codenrock.com после полной настройки — задача пройдет модерацию и будет либо опубликована, либо возвращена на доработку.

Настройка «Голосования» в ПО «Codenrock»

Раздел «Голосование» в ПО «Codenrock» предназначен для создания критериев оценивания, добавления жюри и проведения оценки загруженных работ на конкурсных мероприятиях (например, хакатонах). Этот раздел помогает организовать процесс объективного и прозрачного выставления баллов, что особенно важно при привлечении нескольких экспертов и разнообразных задачах.

The screenshot displays the 'Голосования' (Voting) section of the Codenrock software. The page title is 'IT_ONE Cup. ML Challenge'. The main content area shows a table of voting entries. The table has the following columns: 'ФИО' (Name), 'Email', 'Ссылка' (Link), 'Код' (Code), and 'Действия' (Actions). The 'Действия' column contains icons for 'Скопировать' (Copy), 'Очистить голосование' (Clear vote), and 'Отправить ссылку на голосование всем жюри' (Send link to all jury members). The table contains five rows of data. The first row has a code of 813813, the second 479249, the third is marked as 'Недоступно*' (Unavailable*), the fourth 810591, and the fifth 103684. The interface also includes a sidebar with navigation options like 'Правила', 'FAQ', 'Команды', 'Настройки', and 'Голосования'.

Зачем формируется список жюри?

Добавление жюри необходимо для определения экспертов, которые будут оценивать работы участников. Это позволяет направлять им индивидуальные приглашения и управлять их доступом к голосованию.

Как добавить жюри?

1. Откройте вкладку «Жюри» в разделе «Голосование».
2. Нажмите «Добавить жюри».
3. Введите фамилию, имя и почту члена жюри.
4. Нажмите «Сохранить».
5. После сохранения эксперт появится в общей таблице жюри.

Доступные действия со списком жюри:

- Отправить приглашение на почту — эксперту придет ссылка для входа в систему оценивания.
- Редактировать данные жюри — вы можете изменить фамилию, имя или почту эксперта.

- Удалить жюри — полностью удалить эксперта из списка.
- Очистить голосование конкретного эксперта — обнулить все его оценки для текущих голосований.

> **Примечание:** Ссылка и код для голосования становятся доступны жюри только после его добавления в конкретное голосование.

Добавление и настройка критериев оценивания

The screenshot shows the 'Criteria' configuration page for the 'IT_ONE Cup. ML Challenge'. The page is divided into two main sections: 'Criteria' and 'Voting'.

Criteria Section:

- Tab: Критерии оценки
- Criteria list:
 - Динамические контекст (Score: 27/5000)
 - Решение для редизайна существующих веб-приложений и сайтов (Score: 27/5000)
 - Система визуализации BPMN-диаграмм (Score: 14/5000)
- Buttons: + Добавить группу

Voting Section:

Введите критерий	Максимальная оценка	Текущая оценка
Решение поставленной задачи	40	27/5000
Использование SOTA подходов	10	27/5000
Оригинальность	10	14/5000
Качество решения (архитектура, код)	10	35/5000
Универсальность (возможность масштабирования и доработки)	10	57/5000
UI/UX	10	5/5000
Презентация	10	11/5000

Buttons: + Добавить критерий, Запрашивать комментарий к оценке, Сохранить критерии

Почему важна настройка критериев?

Грамотно структурированные критерии позволяют объективно и прозрачно сравнивать работы. Можно применять разные критерии к разным задачам и отмечать важность каждого аспекта работы.

Этапы добавления критериев

6. Перейдите на вкладку «Критерии».

7. Нажмите «Добавить группу» — создайте отдельную группу критериев (можно для каждой задачи или типа оценки).
8. Внутри группы используйте «Добавить критерий» для создания отдельных пунктов оценивания.
 - Укажите описание критерия.
 - Задайте максимальную оценку (не более 100).
9. При необходимости используйте чекбокс «Запрашивать комментарии к оценке». Это создаст дополнительное обязательное поле для обратной связи — используйте только если запрашивать комментарии действительно требуется.

Создание и настройка голосования

Назначение создания голосования

Создание голосований необходимо для проведения конкретных раундов оценки с заданными параметрами: временем проведения, составом жюри, критериями и командами.

IT_ONE Cup. ML Challenge

- О событии
- Правила
- FAQ
- Команды
- Анкета
- Задачи
- Вопросы для экспертов
- Обсуждения
- Голосования**
- Совместный доступ
- Сертификаты
- Анкета обратной связи
- Встречи
- Лидерборд
- Опубликовано
- Настройки
- Предпросмотр
- Статистика
- Участники
- Список команд
- Решения
- Обратная связь

Подробнее о настройках можно узнать в [документации](#)

Жюри Критерии оценки Голосования

Назад

Редактирование голосования

Название голосования

Старт голосования

Завершение голосования

Жюри

Имя	Критерии
<input type="text" value=""/>	Динамические контекстные подсказки для системного анализа
<input type="text" value=""/>	Динамические контекстные подсказки для системного анализа
<input type="text" value=""/>	Динамические контекстные подсказки для системного анализа
<input type="text" value=""/>	Динамические контекстные подсказки для системного анализа
<input type="text" value=""/>	Динамические контекстные подсказки для системного анализа
<input type="text" value=""/>	Динамические контекстные подсказки для системного анализа
<input type="text" value=""/>	Динамические контекстные подсказки для системного анализа
<input type="text" value=""/>	Динамические контекстные подсказки для системного анализа

+ Добавить жюри

Команды

- Фильтры
- Выбрать все команды (312)
- at-20838
Капитан: at
 - Anastasia-93529
Капитан: Anastasia
 - whynott
Капитан: whynott
 - 404
Капитан: 404
 - Moichel
Капитан: Moichel
 - Наташа-98620
Капитан: Наташа
 - Константин-99219
Капитан: Константин
 - Hebusek
Капитан: Hebusek
 - bakumio
Капитан: bakumio
 - Лидия-34213
Капитан: Лидия
 - single_pingle
Капитан: single_pingle
 - Терентьев Алексей
Капитан: Терентьев Алексей
 - Art3015
Капитан: Art3015
 - IProgram
Капитан: IProgram
 - :llenatik
Капитан: :llenatik

Выбранные команды

- Убрать все команды
- whynott
Капитан: whynott
 - al_dev
Капитан: al_dev
 - microbo
Капитан: microbo
 - Своего рода ученые
Капитан: Своего рода ученые
 - WlWt
Капитан: WlWt
 - ООО "Бнал"
Капитан: ООО "Бнал"
 - Прогулка
Капитан: Прогулка
 - ECHO-7
Капитан: ECHO-7
 - TextCue
Капитан: TextCue
 - Нейрописец
Капитан: Нейрописец
 - Complexity
Капитан: Complexity
 - hahatom
Капитан: hahatom
 - Зилант
Капитан: Зилант
 - ншшки-милашки
Капитан: ншшки-милашки
 - RealityFlex
Капитан: RealityFlex
 - Tensor Titans
Капитан: Tensor Titans

Как создать голосование:

10. Откройте вкладку «Голосование».

11. Нажмите «Создать голосование».

12. Заполните:

- Название голосования.
- Время начала и завершения голосования.

13. Добавьте жюри:

- Нажмите «Добавить», выберите соответствующего эксперта и группу критериев.
- Можно добавить несколько групп критериев для одного эксперта, если это необходимо для разных задач.

14. Добавьте команды для оценки:

- Используйте раздел для выбора команд. Доступны фильтры (по названию команды, задаче, статусу загрузки решения, модерации, группе и др.).
- Отфильтруйте команды, например, выбрав только загрузившие решения.
- Добавьте команды в голосование с помощью стрелок или перетаскивания.
- Удаляйте ненужные команды из списка аналогично.

15. После завершения настроек жюри, критериев и команд — сохраните голосование.

Оценка работ экспертами

Голосование Рейтинг

Назад

AI-генератор дизайн-макетов по описанию требований

[Перейти к оценке](#)

Имя:

Создано: 17.04.2025 18:09

О команде

Капитан

Должность

Навыки

Роль:

Состав команды (1)

Задача: AI-генератор дизайн-макетов по описанию требований.

Время выполнения: 00:00:00

Результат: 1/1

Задача

Сдача решения

Команда еще не ответила на этот вопрос.
Ссылка на репозиторий: <https://git.codeocean.com/?one-cup=ml-challenge-138&corpof745158407-team-84456/ai-generator-dizajnetov>

Критерии оценки:

- Документация по Фирма API;
- Примеры использования OpenAI API;
- Структурные диаграммы для анализа веб-кода;
- Руководства по дисассемблированию (Capstone, Ghidra).

Решение поставленной задачи

Динамическая коллективная подготовка для системного анализа

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарий

Использование SOTA подходов

Динамическая коллективная подготовка для системного анализа

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарий

Оригинальность

Динамическая коллективная подготовка для системного анализа

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарий

Качество решения (архитектура, код)

Динамическая коллективная подготовка для системного анализа

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарий

Универсальность (возможность масштабирования и доработки)

Динамическая коллективная подготовка для системного анализа

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарий

ЦЕЛК

Динамическая коллективная подготовка для системного анализа

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарий

Презентация

Динамическая коллективная подготовка для системного анализа

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарий

Оценка будет верна команде

[Отправить оценку](#)

Как работает процесс оценки?

16. Эксперт получает персональную ссылку и код для голосования (высылается автоматически через систему или вручную организатором).
17. После перехода по ссылке, эксперт вводит код и попадает на страницу оценки работ.
18. Если создано несколько голосований, эксперт сначала выбирает нужное.
19. Для оценки:
 - Выберите команду.
 - Откройте работу (будут доступны все переданные решения и материалы).
 - Заполните оценочные баллы по критериям. При необходимости добавьте комментарии.

- Нажмите «Отправить оценки».

20. В верхней части экрана виден прогресс: сколько команд уже оценено, сколько осталось.

Просмотр результатов голосования

Голосование **Рейтинг**

ФИЛЬТРЫ

Найдено: 28

Место	Команда	Результат
1 ★	Bitcoin Bandits	91
2 ✨	Мастер над GPT-унами	82
3 ★	The One Market	82
4	SoloTech	80
5	ИЛК	70
6	ЩИК	69
7	AndreySolo	69
8	Улка	67
9	Цикл Демиега	66
10	Муар-Лаллас-Гаусс	65

Как анализировать итоги?

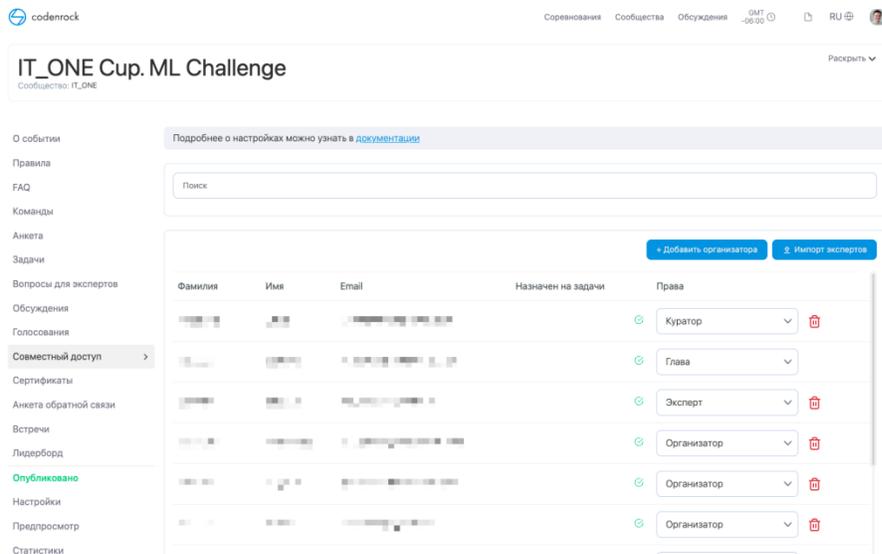
- Для просмотра промежуточных и финальных результатов эксперт или организатор может нажать кнопку «Рейтинг».
- Результаты подсчитываются автоматически как среднее арифметическое всех выставленных оценок.
- Для возврата к списку команд используйте кнопку «Голосование».

Полезные замечания

- В ПО «Codenrock» можно создавать неограниченное количество голосований — для разных задач, экспертов, раундов.
- Вся история голосований и оценок сохраняется для анализа и аудита.

Совместный доступ в ПО «Codenrock»

Раздел "Совместный доступ" в ПО «Codenrock» позволяет добавить пользователей с разными ролями к мероприятию. Это нужно для разграничения прав доступа и удобной совместной работы над мероприятиями: от приглашения экспертов для оценки, кураторов для работы с участниками до организации более сложных сценариев взаимодействия.



Доступные роли

В ПО «Codenrock» доступны следующие роли:

1. Глава

- Права: Полный набор прав, включая возможности удалять мероприятия и исключать других из совместного доступа.
- Назначение: Полноценное администрирование мероприятия.

2. Организатор

- Права: Почти полный набор прав, как у роли "Глава" (администратора), за исключением возможности удалять мероприятия и исключать других из совместного доступа.
- Назначение: Полноценное администрирование мероприятия.

3. Куратор

- Права: Ограниченный доступ к мероприятию. Видит только тех участников, которых добавил главный куратор.
- Назначение: Общение с участниками и администрирование внутри выделенной группы. Не видит общий список участников и не может редактировать параметры мероприятия.

4. Эксперт

- Права: Очень ограниченный доступ, невозможность редактирования мероприятия.
- Назначение: Участие в голосовании, либо добавление в качестве эксперта в описания задач, например, для оценки или ревью работ.

Как добавить пользователя к мероприятию

1. Нажмите кнопку "Добавить Организатора".

- Кнопка используется для добавления любого пользователя: Организатора, Куратора или Эксперта.

2. Введите электронную почту пользователя.
 - Если пользователя нет в базе ПО «Codenrock», откроется форма для ввода имени и фамилии.
3. Выберите нужную роль: Организатор, Куратор или Эксперт.
4. Подтверждение доступа:
 - В списке добавленных пользователей отображается статус доступа.
 - Галочка: Почта пользователя подтверждена, доступ к мероприятию предоставлен.
 - Крестик: Почта отсутствует в базе ПО «Codenrock», или пользователь не подтвержден.
 - Для неподтвержденных пользователей отправьте письмо с приглашением на почту. После регистрации доступ будет открыт.

Важные акценты

- Назначение ролей следует выбирать исходя из задач пользователя на мероприятии: кто-то будет вести коммуникацию, кто-то — оценивать работы, кто-то — полностью управлять процессом.
- Куратор не видит всех участников, только свою группу. Это повышает конфиденциальность и удобство модерации.
- Экспертам и Кураторам запрещено редактирование мероприятия: эти роли используются строго по назначению.

Генерация сертификатов в ПО «Codenrock»

Назначение раздела

Раздел «Сертификаты» в ПО «Codenrock» позволяет создавать и выдавать уникальные сертификаты участникам и победителям мероприятий. Это важно для подтверждения достижений участников и мотивации к дальнейшему участию.

IT_ONE Cup. ML Challenge

Сообщество: IT_ONE

Раскрыть

О событии

Правила

FAQ

Команды

Анкета

Задачи

Вопросы для экспертов

Обсуждения

Голосования

Совместный доступ

Сертификаты

Анкета обратной связи

Встречи

Лидерборд

Опубликовано

Настройки

Предпросмотр

Статистики

Участники

Список команд

Решения

Обратная связь

Подробнее о настройках можно узнать в [документации](#)

Сертификаты

Диплом 3 место



Опубликован

Редактировать

Диплом 2 место



Опубликован

Редактировать

Диплом 1 место



Опубликован

Редактировать

Сертификат участника



Опубликован

Редактировать

+ Новый сертификат

Создание нового сертификата

Для создания сертификата выполните следующие шаги:

1. Добавление сертификата

- Откройте раздел «Сертификаты».
- Нажмите кнопку «Новый сертификат».

2. Настройка сертификата

Просмотр Пользователи Действия

Редактировать Предпросмотр

Название сертификата
Сертификат участника

Ориентация
Вертикально

Фон
Скачать файл
Загрузить другой файл
Загрузить и обрезать
Максимальный размер изображения которое может быть загружено не более 5mb

Шрифт
Roboto

Заголовок
Цвет заголовка #363636
Отступ сверху 70 Боковой отступ 60
Выравнивание текста По центру

Подзаголовок
Цвет подзаголовка #363636
Отступ сверху 105 Боковой отступ 60
Выравнивание текста По центру

Имя
Отступ сверху 145 Боковой отступ 60
Цвет имени #FFFFFF
Выравнивание текста По центру

Название команды
Отступ сверху 240 Боковой отступ 60
Цвет названия команды #363636
Выравнивание текста По центру

Сохранить



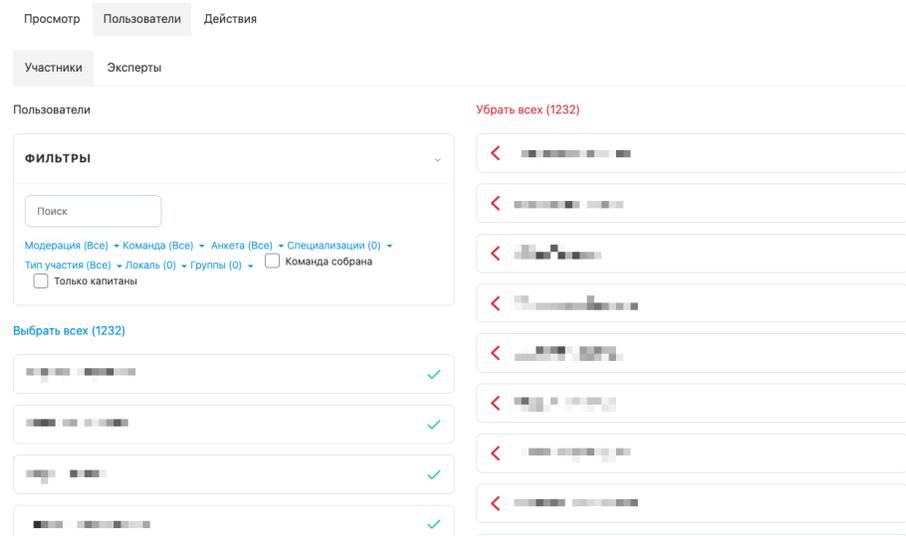
Укажите необходимые параметры:

- Название сертификата.
- Ориентация: выберите вертикальную или горизонтальную.
- Фон: нажмите «Загрузить и обрезать», выберите изображение на вашем компьютере и подтвердите загрузку. Фон появится в предварительном просмотре.
- Персонализация:
 - Автоматически подставить имя пользователя или название его команды — выберите соответствующий раздел («Имя или название команды»).
 - Выравнивание текста: выберите способ выравнивания.

- Положение текста: задайте отступы числами для точного расположения.
- Цвет текста: укажите нужный цвет в формате HEX-кода.

Выбор пользователей для получения сертификата

Корректная фильтрация пользователей облегчает массовую выдачу сертификатов и минимизирует ошибки.



1. Использование фильтров

В разделе «Пользователи» вы можете:

- Найти пользователя по имени.
- Проверить, промодерирована ли команда пользователя.
- Выбрать, состоит пользователь в команде или работает индивидуально.
- Указать задачу, в которой он участвовал.
- Определить, заполнена ли его анкета.
- Отфильтровать по специализации, выбранной на мероприятии.
- Посмотреть тип участия, если такой параметр предусмотрен.
- Выбрать назначенную вами группу.
- Использовать дополнительные параметры, например, собрана ли команда или отбор только капитанов.

Совет: Используйте комбинацию фильтров для точного выделения нужной группы участников.

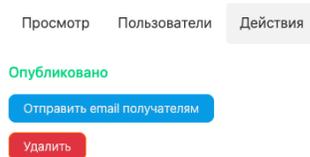
2. Управление списком получателей

- Чтобы добавить человека в список получателей, нажмите синюю стрелку рядом с его именем.
- Чтобы удалить, воспользуйтесь красной стрелкой.

После выбора всех нужных пользователей — нажмите **«Сохранить»**.

Публикация и рассылка сертификатов

1. Публикация сертификата



Перейдите в раздел **«Действия»** и нажмите кнопку **«Опубликовать»**.

После публикации сертификат станет доступен для выбранных пользователей.

2. Уведомление участников

- После публикации доступна опция «Отправить имейл получателям».
- Используйте ее, чтобы уведомить участников о том, что сертификат добавлен в их личный кабинет.

Что увидит участник

- После публикации сертификат отображается в разделе «Сертификаты» личного кабинета пользователя.

coderoк Соревнования Сообщества Обсуждения GMT -06:00 RU

Владимир Иванов

Ссылка на профиль
https://coderoк.com/profile/19095370

На платформе год. События

16.01.1997 (28 лет)

Москва

Ваш никнейм
@vivo_izub

Настроить профиль

Имя: Владимир

Информация о себе: Computer vision

Уровень: Middle

Должность: Developer

Рейтинг

Спортивное программирование и алгоритмы	CTF-соревнования	ML и искусственный интеллект	Хакатоны
Модель:	Модель:	Модель:	Модель:
Баллы: 0	Баллы: 0	Баллы: 0	Баллы: 0
Позиция в рейтинге: 0 из 0 участников	Позиция в рейтинге: 0 из 0 участников	Позиция в рейтинге: 0 из 0 участников	Позиция в рейтинге: 0 из 0 участников

Мероприятия

Студенческий ИТ-чемпионат «Кибербезопасность в финансах» Д. Участник Информационная безопасность	AI News Marketing Д. Участник #marketing #продажи #коллаборация	ОНЛАЙН-ХАКАТОН КОД СОГЛАСИЯ Д. Участник Классическая аналитика Платформа: Яндекс. ИТ-образование	Хакатон Т1: Ижевск Д. Участник #t1 #разработка #любимые технологии
---	--	--	---

Сертификаты

СЕРТИФИКАТ УЧАСТНИКА Coderoк Новогодний марафон по спортивному программированию Сертификат участника 02.06.2025 22:29	ДИПЛОМ Всероссийский карьерный кейс-чемпионат #ProStart Диплом участника 02.06.2025 22:29	СЕРТИФИКАТ УЧАСТНИКА Russian art: ML Challenge 2024 Сертификат участника Russian art: ML Challenge 2024 02.06.2025 22:29	СЕРТИФИКАТ Популярные алгоритмы сортировки: практический мини-курс от Coderoк Настоящий сертификат 02.06.2025 22:29
---	---	--	---

График активности

Целые координаты активности пользователей по дню, республике и мероприятию, участие в спонсорстве, отправка отзывов

Владимир Иванов получил новое достижение на Coderoк!
Поздравляем с успешным прохождением конкурса на Coderoк.
Скачайте сертификат или поделитесь им в социальных сетях.

- Поделимся ссылкой на сертификат
- Этэй
- WhatsApp
- Telegram
- VK

Скачать



- По ссылке «Сертификат» участник сможет:

- Просмотреть документ
- Скачать его
- Поделиться ссылкой

Создание анкеты обратной связи в ПО «Coderock»

Анкета обратной связи в ПО «Coderock» нужна для сбора мнений и предложений участников после проведения мероприятия. Это помогает понять, что прошло хорошо, а над чем стоит поработать в будущем. Своевременный и структурированный сбор фидбека способствует повышению качества последующих событий.

The screenshot shows the 'IT_ONE Cup. ML Challenge' survey form in the Coderock system. The form is titled 'Форма обратной связи' and includes the following questions:

- Насколько интересным было для тебя участие в IT_ONE Cup. ML Challenge? (Mandatory question)
- Оцени работу экспертов на IT_ONE Cup. ML Challenge (Mandatory question)
- Оцени качество коммуникаций с кураторами и организаторами во время жактона: насколько тебе хватило информации в чате (Mandatory question). This question includes a Likert scale with five options:
 - 0 - С моей командой никто не общался и в общем чате никто не отвечал на мои вопросы
 - 1 - С моей командой никто не общался или в общем чате никто не отвечал на мои вопросы
 - 2 - Коммуникаций было недостаточно
 - 3 - Слишком много коммуникаций, хотелось бы меньше
 - 4 - Много, но было комфортно
 - 5 - В самый раз!
- Как оцениваешь треки соревнований? Были ли они сформулированы понятно, и что, по твоему мнению, можно было улучшить? (Mandatory question)
- Пожалуйста, поделись своими впечатлениями и пожеланиями в свободной форме: нам очень важно твое мнение и мы учтем его (Mandatory question)

The form also includes a 'Сохранить' (Save) button at the bottom.

Автоматическое создание и редактирование анкеты

- Анкета создается автоматически при запуске мероприятия.
- После создания анкета становится сразу доступной для редактирования.

Шаблонные вопросы

- В анкете автоматически предлагается типовой набор вопросов для оценки мероприятия. Использование типовых вопросов экономит время и обеспечивает охват ключевых аспектов мероприятия.

Редактирование и добавление вопросов

- Можно использовать подготовленные системой вопросы или добавить свои.
- Для добавления собственного вопроса:
 1. Нажмите кнопку «Добавить свой вопрос».
 2. Выберите подходящий тип вопроса.

Доступные типы вопросов

3. Текст
 - Позволяет участнику дать подробный письменный ответ на ваш вопрос.
4. Варианты на выбор
 - Участник может выбрать один вариант ответа из предложенных.
5. Да/Нет
 - Вопрос с бинарным вариантом ответа.
6. Множественный выбор
 - Участник может выбрать несколько вариантов.
7. Оценить
 - Возможность выставить оценку (например, от 0 до 10).

Обязательные вопросы

- Каждый вопрос можно сделать обязательным для ответа, либо снять это требование.

Сохранение анкеты

- После того как все вопросы добавлены и/или отредактированы, нажмите «Сохранить». Сохранённая анкета становится частью мероприятия и готова к рассылке участникам.

Распространение анкеты среди участников

8. В правом верхнем углу анкеты нажмите «Поделиться».

- Скопируйте сгенерированную ссылку.
- Отправьте ссылку участникам удобным способом (электронная почта, мессенджеры и пр.).

Проверка внешнего вида анкеты

Text Generation Detection: GPT or Human

Спасибо за участие в «Название мероприятия». Нам важно знать твое мнение, чтобы проводить мероприятия еще лучше, поэтому помоги нам и ответь на несколько вопросов.

Насколько интересным было для тебя участие в «Название мероприятия»? *

Оцени работу экспертов на «Название мероприятия» *

Оцени качество коммуникаций с кураторами и организаторами во время хакатона: насколько тебе хватило информации в чате и рассылках? *

Пожалуйста, поделись своими впечатлениями и пожеланиями в свободной форме: нам очень важно твое мнение и мы учтем его на будущее *

Сохранить

- Вставьте скопированную ссылку в адресную строку браузера, чтобы увидеть анкету глазами участника.
- Проверьте корректность отображения всех вопросов и типов ответов.

Примеры отображения типов вопросов для участника

- Текст — поле, куда участник может ввести развернутый ответ.
- Варианты на выбор — участник выбирает только один вариант.
- Да/Нет — выбор только между «Да» и «Нет».
- Множественный выбор — можно отметить несколько вариантов.
- Оценить — участник выставляет оценку в диапазоне от 0 до 10.

Хранение и использование заполненных анкет

- После отправки и сохранения ответов анкета автоматически попадает в статистику мероприятия.
- Ответы можно анализировать и использовать для улучшения будущих событий.

Рекомендации

- Формируйте вопросы анкеты так, чтобы получать как структурированные, так и развернутые мнения участников.
- Не делайте все вопросы обязательными, чтобы не перегружать участников.

Предпросмотр мероприятия

Зачем нужен предпросмотр?

Предпросмотр позволяет увидеть, как будет выглядеть ваше мероприятие для участников, убедиться в корректности оформления всех разделов и настроек до публикации.

The screenshot shows the 'IT_ONE Cup. ML Challenge' event page. The sidebar on the left includes items like 'Правила', 'FAQ', 'Команды', 'Анкета', 'Задачи', 'Вопросы для экспертов', 'Обсуждения', 'Голосования', 'Совместный доступ', 'Сертификаты', 'Анкета обратной связи', 'Встречи', 'Лидерборд', 'Опубликовано', 'Настройки', 'Предпросмотр', 'Статистики', 'Участники', and 'Список команд'. The 'Опубликовано' item is highlighted in green, and a red arrow points to it. The main content area shows the event title, a 'Предпросмотр' button, and the following text:

IT_ONE Cup. ML Challenge завершен. Участники разрабатывали AI-ассистентов для дизайнеров, системных и бизнес-аналитиков.

Главные цифры соревнования:

- 312 команд создано.
- 55 решений разработано в трех треках.
- 14 команд получили приглашение на финальный питчинг.
- 7 команд одержали победу в спецноминациях и выиграли мерч.
- 9 победителей разделили призовой фонд.

Победителями стали:

Трек 1. Динамические контекстные подсказки для системного аналитика:

- 🥇 1 место — JaJaBinx.
- 🥈 2 место — «Нейрописец».
- 🥉 3 место — Complexity.

Трек 2. AI-генератор дизайн-макетов по описанию требований:

- 🥇 1 место — MISIS_TECH.
- 🥈 2 место — «МАФ».

Трек 3. Система визуализации BPMN-диаграмм:

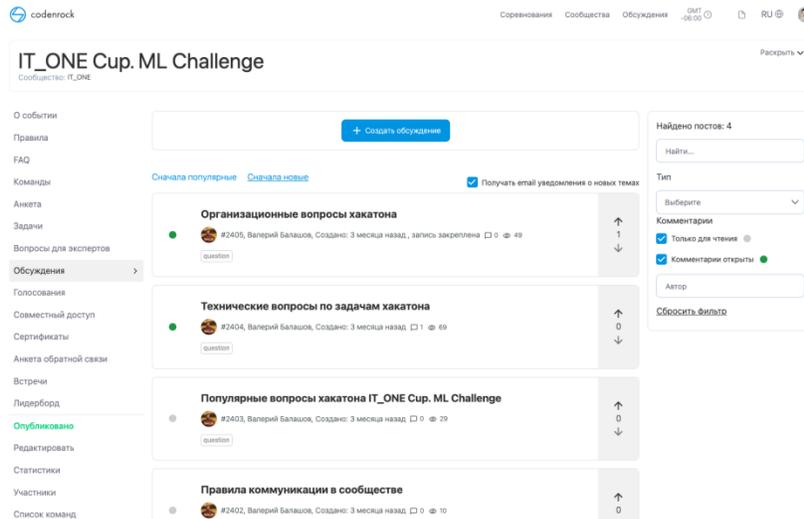
- 🥇 1 место — «Мастер над ГРТ-унами».
- 🥈 2 место — The One Market.

On the right side of the page, there is a box with the following information: 'Размер команды: от 1 до 5', 'Старт: 12.04.2025 04:00', 'Завершение: 29.04.2025 11:00', and the 'IT_ONE' logo.

Как выполнить предпросмотр?

1. Завершите настройку основных разделов мероприятия в режиме «Редактировать».
2. Перейдите в режим «Предпросмотр» с помощью соответствующей кнопки.
3. Просмотрите все разделы и убедитесь, что они оформлены верно.
4. Проверьте отображение разделов, недоступных в режиме редактирования, например, «Обсуждение»

2. Работа с разделом «Обсуждение»



Раздел «Обсуждение» позволяет:

- Подготовить основные правила и нюансы проведения мероприятия.
- Организовать отдельные треды для разных тем.
- Дать участникам возможность задать вопросы, если не предусмотрен сторонний чат (например, Telegram-канал).

Как настроить обсуждение?

5. Перейдите в раздел «Обсуждение».
6. Для добавления новой темы нажмите кнопку «Создать обсуждение».
7. Заполните следующие поля:
 - Заголовок темы.
 - Текст обсуждения с необходимым оформлением.
 - Опционально — параметры видимости или другие настройки по необходимости.
8. Ознакомьтесь с рекомендациями по тематикам обсуждений, если таковые есть.
9. Нажмите кнопку «Создать тему» для сохранения.

Взаимодействие с обсуждениями

- Ответить — добавить комментарий к выбранной теме.
- Поделиться — скопировать ссылку на тред.
- Пожаловаться — пожаловаться на сообщение участников.
- Редактировать — внести изменения в тему обсуждения.
- Удалить — полностью удалить тему.

Для добавления ответа достаточно воспользоваться соответствующим полем ввода и нажать кнопку «Опубликовать».

Отправка мероприятия на модерацию

Когда отправлять на модерацию?

После завершения всех настроек и проверки оформления рекомендуется отправить мероприятие на модерацию для утверждения и публикации.

coderock

Хакатон Тест ко

Черновик

02.06.2025 15:05 – 02.07.2025 15:05

Хакатон

Команды: от 1 до 6 участников

Название задания

Тут должно быть краткое описание задачи, с которой столкнется пользователь

Доступно до 03 июля

Прислупить к заданию

О событии

Команды

Анкета

Задачи

Опубликовать

Редактировать

Статистики

Участники

Список команд

Название + дескриптор

Рекомендуемая информация для заполнения:

Вы можете добавить описание вашего события – анонс мероприятия

Таймлайн

Примерный список этапов

Начало регистрации –

Модерация участников –

Чекпоинт №1 –

Чекпоинт №2 –

Чекпоинт №3 –

Размер команды: от 1 до 6

Старт: 02.06.2025 15:05

Завершение: 02.07.2025 15:05

Как отправить мероприятие на модерацию?

10. После всех проверок нажмите кнопку «Опубликовать».
11. Статус мероприятия изменится на «На модерации».
12. Ожидайте уведомления о прохождении модерации. После успешного согласования статус изменится на «Промодерировано».

Чтобы опубликовать мероприятие администратор Программы должен перейти в список конкурсов и там поставить статус «Опубликовано» у соответствующего мероприятия

coderock

Соревнования Сообщества Обсуждения GMT -06:00 RU

Компания Все Конкурс Регистрация от - Регистрация до Создано от - Создано до Показать удаленные

ID	Конкурс	Создатель	Задачи	Даты	Статус модерации
1526	Хакатон Тест ко	Компания: (817) Тест ко Тариф: Coderock ADMIN Заканчивается тариф: 2026-06-28 02:08:23	1	Открыть	Черновик

Мой профиль

Настройки профиля

Продвижение мероприятий

Админ - список пользователей

Админ - список компаний

Админ - список конкурсов

Админ - листинг аптай

Админ - список сообществ

Тарифы

Домены

Выйти

Анкета обязательна для заполнения

Отключить баннер "подписаться на новости"

«Статистики» в ПО «Coderock»

Данная инструкция описывает работу с основными статистическими и административными разделами ПО «Coderock» при проведении мероприятий. Здесь рассмотрены не только сценарии действий, но и их назначение для организаторов и кураторов.

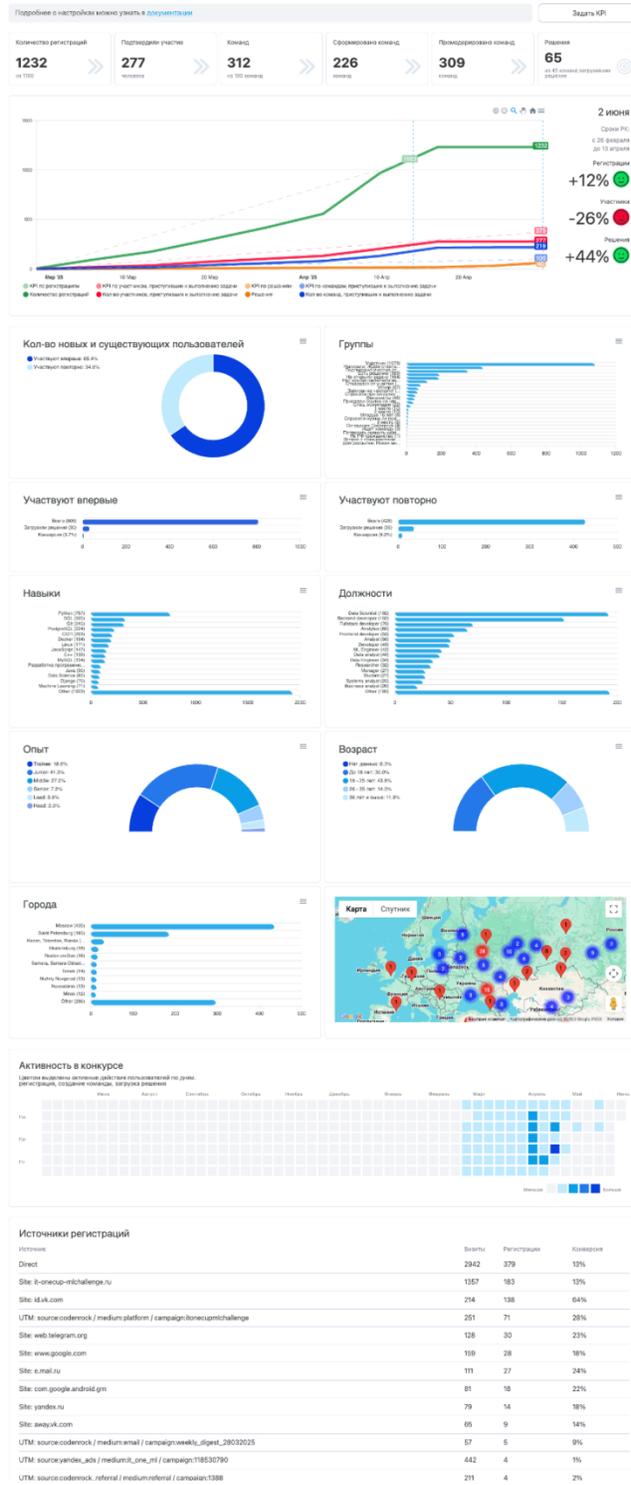
Работа с KPI и Dashboard

codemock

Сравнение Сообщества Обучение

IT_ONE Cup. ML Challenge

Дашборд Участники Команды Голосования Лидерборд Решения Обратная связь Рассылки Реферальная программа Экспорт/импорт



Что такое KPI и зачем их задавать?

KPI (ключевые показатели эффективности) важны для оценки успешности вашего мероприятия и корректировки стратегии продвижения, особенно на старте и по мере протекания конкурса.

Как задать KPI:

1. Откройте страницу Dashboard.
2. Нажмите кнопку `Задать KPI`.
3. Введите показатели (например, число регистраций, число команд и участников, завершивших задания и др.).
4. Нажмите `Сохранить`.

Зачем:

KPI позволяют визуально отслеживать, насколько вы соответствуете плану, и своевременно принимать меры при отставаниях.

Анализ регистраций и динамики

Какие метрики показываются:

- Число регистраций
- Число подтверждённых участников
- Созданных и сформированных команд
- Промодерированных команд
- Количество загруженных решений

График динамики

- На графике отображается развитие событий по KPI.
- Цветовые индикаторы:
 - Зелёный смайлик — план перевыполнен.
 - Красный — отклонение от плана.
 - Серый — нейтрально/нет KPI.
- Используйте прокрутку: увеличивайте или уменьшайте масштаб для анализа по датам.

Зачем:

Аналитика регистраций позволяет принимать решения по таймингу, рекламе, коммуникациям с участниками.

Детализация данных участников

- Источники участников: внешний трафик или уже зарегистрированные в ПО «Codenrock».
- Группы, назначаемые кураторами.

- Анкетные данные.

Выгрузка и отчёты:

Все графики и данные можно сохранять в PNG, SVG или CSV для дальнейшего анализа или включения в отчёты.

Раздел «Участники»

codenrock Соревнования Сообщества Обсуждения GMT -06:00 📄 RU 🌐 👤

IT_ONE Cup. ML Challenge

[Дашборд](#)
[Участники](#)
[Команды](#)
[Голосования](#)
[Лидерборды](#)
[Решения](#)
[Обратная связь](#)
[Рассылки](#)
[Реферальная программа](#)
[Экспорт/импорт](#)

Подробнее о настройках можно узнать в [документации](#)

Фильтры

Регистрация от - Регистрация до
 Анкета (Все) ▾ Команда (Все) ▾ Специализации (0) ▾

 Модерация (Все) ▾

С подтверждением участия (Все) ▾ Тип участия (Все) ▾
 Показать дубли Команда собрана Только капитаны
 ▾
 ▾

▾
 Возраст (0) ▾ Группы (0) ▾ Установленный язык (0) ▾
 Готов вступить в любую команду (Все) ▾ Кураторы (0) ▾

Показывать на странице (30) ▾
 Сортировать по (Дата регистрации) ▾
 Порядок сортировки (По убыванию) ▾

Найдено: 1232 Выбрано: 0

[Показать анкету](#)
[Подтверждение участия](#)
[Кураторы](#)
[Группы](#)

[Удалить из конкурса](#) (10) ▾

<input type="checkbox"/>	Контакты	Кураторы	Команда	Группы	Комментарии	Возраст	Город проживания
<input type="checkbox"/>	 Анкета		MCP_Beginners x x ✓	<input type="text"/>	Посмотреть все +	0 14.04.2025	Москва
<input type="checkbox"/>	 Анкета		Цикл Деминга ✓ x ✓	<input type="button" value="Записан на чекпойнт"/> <input type="button" value="Есть решение"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Посмотреть все +	23 03.12.2001	Санкт-Петербург
<input type="checkbox"/>	 Анкета		Цикл Деминга ✓ x ✓	<input type="button" value="Записан на чекпойнт"/> <input type="button" value="Есть решение"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Посмотреть все +	24 16.04.2001	Ростов-на-Дону
<input type="checkbox"/>			MCP_Beginners x ✓ ✓	<input type="button" value="Написали. Ждём ответа"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Посмотреть все +	20 22.10.2004	Москва

Основные задачи:

- Фильтрация по статусу (например, поиск одиночных участников)
- Поиск по команде, анкете, задаче, модерации и другим признакам

- Сортировка по разным полям (рекомендуется сортировать по "Команда" — удобно для распределённой модерации)

Как использовать фильтры

5. Откройте фильтры, выберите нужные параметры (например, только одиночные участники).
6. Нажмите `Поиск`.
7. Для отображения дополнительных данных (например, анкеты) нажмите `Показать анкету`.

Управление участниками

- Назначение кураторов:

Подключите участников к кураторам для централизованной работы.

- Группы:

Добавляйте/изменяйте/удаляйте группы для структурирования участников (будьте осторожны — удаление без подтверждения!).

- Экспорт:

Выделите нужных участников и нажмите `Экспорт в Excel` — файл будет отправлен на указанную почту.

Дополнительные функции:

- Удаление участника из мероприятия.
- Управление отображением столбцов (через шестерёнку):

Скрывайте/отображайте поля для удобства.

- Дополнение/редактирование анкеты участника.
- Комментарии и кураторство.

Важно:

Комментарии и кураторские связи сохраняются на всех мероприятиях с данным участником.

- Назначение одиночек в команды:

Используйте кнопку `Назначить команду` для формирования команд вручную.

Раздел «Команды»

The screenshot displays the 'Команды' (Teams) section of the IT_ONE Cup ML Challenge. At the top, there is a navigation bar with links for 'Соревнования', 'Сообщества', 'Обсуждения', 'SMT', 'RU', and a user profile icon. Below the navigation bar, the page title is 'IT_ONE Cup. ML Challenge'. A secondary navigation bar includes 'Дашборд', 'Участники', 'Команды', 'Голосования', 'Лидерборды', 'Решения', 'Обратная связь', 'Рассылки', 'Реферальная программа', and 'Экспорт/импорт'. A link for 'Подробнее о настройках можно узнать в документации' is also present. The main content area features a 'Фильтры' (Filters) section with a search bar and several filter categories: 'Задачи (0)', 'Модерации (Все)', 'Собрана (Все)', 'Есть решение', 'Прогресс (0)', 'Подтвержденные (Все)', 'Gitlab (Все)', and 'Группы (0)'. Below the filters, there are statistics: 'Автоматическое заполнение команды (Все)', 'Команда ищет (0)', and 'Количество участников (0)'. A 'Поиск' button is located at the bottom of the filter section. The main table shows a list of teams with columns for 'Команда', 'Состав', 'Группы', 'Команда ищет', 'Задания', 'Модерация', and 'Собрана'. The first team is in a 'на модерации' (under moderation) status. The second team has a green status bar and a 'Подтвердил участие спонсор или разработчик/собрал и подтвердил команду' (Sponsor or developer confirmed participation or assembled and confirmed the team) message. The third team has a blue 'Есть решение' (Solution exists) button and a note about dynamic quantitative indicators for system analytics. At the bottom of the page, there is a 'Команд найдено: 312' and 'Команд выбрано: 0' summary.

Основные задачи:

- Фильтрация по задаче, модерации, собранности, числу участников.
- Быстрое создание новых команд (укажите название, капитана, задачу).
- Управление существующими командами: изменение состава, капитана, описания.
- Назначение команды в группу.
- Экспорт списка команд в Excel.

Важные функции:

- Назначение трека (задачи) для команды.
- Установка статусов: «Команда собрана», «Модерация».
- Массовое управление (например, удаление команды, блокировка в GitLab, удаление решений).

Раздел «Голосование»

Позволяет анализировать результаты голосования по трекам/задачам, видеть оценки жюри в разрезе по участникам.

codemock

Соревнования Сообщества Обсуждения 09:08:00 RU

IT_ONE Cup. ML Challenge

Дашборд Участники Команды **Голосования** Лидерборды Решения Обратная связь Рассылки Реферальная программа Экспорт/импорт

Подробнее о настройках можно узнать в [документах](#)

СИСТЕМА ВИЗУАЛИЗАЦИИ ВРМН-ДИАГРАММ.

ФИЛЬТРЫ

Найдено: 28 [Экспорт в Excel](#) [Показать/скрыть оценки жюри](#)

Место	Команда	Результат
1 ★	Виктор Вандиля	91
2 ☆	Мастер над ОРТ-унами	82
3 ★	The One Market	82
4	SoloTech	80
5	ИПК	70
6	ШИК	69
7	AndreySolo	69

Действия:

- Просмотр итогов.
- Выгрузка оценок в Excel.
- Изменение названия и параметров голосования.
- Включение времени решения задачи.

Раздел «Лидерборды»

- Повторяет общий лидерборд мероприятия.
- Просмотр итоговых таблиц.
- Нет функции редактирования, только экспорт в Excel.

IT_ONE Cup. ML Challenge

[Дашборд](#)
[Участники](#)
[Команды](#)
[Голосования](#)
[Лидерборды](#)
[Решения](#)
[Обратная связь](#)
[Рассылки](#)
[Реферальная программа](#)
[Экспорт/импорт](#)

[Динамические контекстные подсказки](#)
[AI-генератор](#)
[Система визуализации](#)

Экспорт в Excel

Система визуализации

Найти участника / Команду

Место	Участники	Последнее изменение	Результат
1	Bitcoin Bandits	27.04.2025 13:16	91
2	The One Market	27.04.2025 14:42	82
2	Мастер над GPT-унами	27.04.2025 09:30	82
3	SoloTech	27.04.2025 15:09	80
4	ИЛК	27.04.2025 02:55	70
5	ШИК	27.04.2025 03:19	69
5	AndreySolo	27.04.2025 12:16	69
6	Умка	27.04.2025 02:58	67
7	Цифра Дамаска	27.04.2025 02:01	66

Раздел «Решения»

IT_ONE Cup. ML Challenge

[Дашборд](#)
[Участники](#)
[Команды](#)
[Голосования](#)
[Лидерборды](#)
[Решения](#)
[Обратная связь](#)
[Рассылки](#)
[Реферальная программа](#)
[Экспорт/импорт](#)

Решения

Фильтры

Найдено: 67

ID	Дата посл. обновления	Команда	Задача	Результат
645910	21.05.2025 12:49	МАФ	AI-генератор дизайн-макетов по описанию требований.	Подробнее
645724	02.05.2025 09:11	JavaVilix	Динамические контекстные подсказки для системного анализа.	Подробнее
645721	29.04.2025 13:32	Тинад sleep(9999999)	Динамические контекстные подсказки для системного анализа.	Подробнее
645719	29.04.2025 08:15	The One Market	Система визуализации BPMN-диаграмм.	Подробнее
645698	29.04.2025 07:01	Tensor Titans	Динамические контекстные подсказки для системного анализа.	Подробнее
645696	29.04.2025 06:59	random.lastname()	AI-генератор дизайн-макетов по описанию требований.	Подробнее
645685	29.04.2025 06:14	ИЛК	Система визуализации BPMN-диаграмм.	Подробнее
645676	29.04.2025 04:53	MISIS_TECH	AI-генератор дизайн-макетов по описанию требований.	Подробнее
645674	29.04.2025 04:14	Complexity	Динамические контекстные подсказки для системного анализа.	Подробнее
645673	29.04.2025 04:12	Прогрулка	Динамические контекстные подсказки для системного анализа.	Подробнее
645672	29.04.2025 04:04	Мастер над GPT-унами	Система визуализации BPMN-диаграмм.	Подробнее
645671	29.04.2025 03:58	Bitcoin Bandits	Система визуализации BPMN-диаграмм.	Подробнее

Функции:

- Отслеживание, кто и когда загрузил решения.
- Если подключена метрика, отслеживается результат команды.
- Переход к материалам задачи, скачивание файлов.
- Просмотр истории загрузки решений.

Фильтрация:

- По названию команды, задаче, вопросу, дате.

Раздел «Обратная связь»

The screenshot shows the 'Обратная связь' (Feedback) section of the IT_ONE Cup ML Challenge. At the top, there is a navigation bar with the 'codenrock' logo and various menu items: Соревнования, Сообщества, Обсуждения, GMT -06:00, RU, and a user profile icon. Below the navigation bar, the page title is 'IT_ONE Cup. ML Challenge'. A secondary navigation bar includes: Дашборд, Участники, Команды, Голосования, Лидерборды, Решения, Обратная связь (highlighted), Рассылки, Реферальная программа, and Экспорт/импорт. The main content area is titled 'Обратная связь' and features three summary cards: '1232 Участников', '77 Просмотров', and '22 Отзывов'. Below these cards are two tabs: 'По участникам' (selected) and 'По вопросам'. A table lists four user IDs: 1745660519, 1745665731, 1745667550, and 1745668066. An 'Экспорт в Excel' button is located in the top right corner of the table area.

Назначение

Анализирует результат сбора отзывов с помощью заранее созданной анкеты обратной связи.

Действия:

- Просмотр количества просмотров и отзывов.
- Анализ ответов по каждому вопросу.
- Экспорт отзывов в Excel.

Раздел «Рассылки»

codenrock

Соревнования Сообщества Обсуждения GMT -06:00 RU ?

IT_ONE Cup. ML Challenge

Дашборд Участники Команды Голосования Лидерборды Решения Обратная связь **Рассылки** Реферальная программа Экспорт/импорт

Подробнее о настройках можно узнать в [документации](#)

Здесь можно настроить рассылку сообщений участникам.
С помощью фильтров настроить список получателей и указать дату рассылки

+ Создать уведомление + Создать из шаблона

1861	🔥 Сертификат участника IT_ONE Cup. ML Challenge	Использовать как шаблон
Время рассылки: 30.04.2025 20:00 (+3UTC) 1232 получателей По почте Отправлено		Статистика 📊
1860	🏆 Награждение победителей и церемония закрытия IT_ONE Cup. ML Challenge	Использовать как шаблон
Время рассылки: 29.04.2025 17:30 (+3UTC) 750 получателей По почте Отправлено		Статистика 📊
1857	🗨️ Заполни форму обратной связи о проекте IT_ONE Cup. ML Challenge	Использовать как шаблон
Время рассылки: 26.04.2025 14:00 (+3UTC) 750 получателей По почте Отправлено		Статистика 📊
1856	🕒 Меньше 12 часов до окончания приёма решений на IT_ONE Cup. ML Challenge	Использовать как шаблон
Время рассылки: 25.04.2025 14:00 (+3UTC) 750 получателей По почте Отправлено		Статистика 📊

Для чего использовать

Позволяет организаторам коммуникации с участниками (уведомления, напоминания, рассылки по фильтрам).

Создание рассылки:

8. Выберите шаблон или создайте новое уведомление.
9. Задайте:
 - Время и дату отправки.
 - Каналы доставки (почта, программа, Telegram и др.).
 - Тему и текст сообщения (используйте переменные — например, имя участника).
10. Используйте фильтры для выбора получателей (по анкетным данным, группам, статусам и т.д.).
11. При необходимости добавьте индивидуального получателя вручную.
12. Проверьте состав получателей (Посмотреть получателей).
13. Используйте тестовую рассылку для проверки корректности шаблонов.
14. После проверки — отправьте на модерацию.
15. По ошибке — рассылку всегда можно отредактировать или удалить до отправки.

Анализ эффективности рассылки:

- Открываемость, клики по ссылкам, ошибки и список получателей доступны для просмотра.
- Графики можно выгрузить для отчетности.

Раздел «Экспорт данных»

- Экспорт участников (дублирует соответствующую функцию в разделе «Участники»).
- Экспорт оценок (дублирует функцию из раздела «Голосование»).