

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО
РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И МАССОВЫХ
КОММУНИКАЦИЙ
ПРИДНЕСТРОВСКОЙ
МОЛДАВСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
ПРИДНЕСТРОВСКОЙ МОЛДАВСКОЙ
РЕСПУБЛИКИ

ПРИКАЗ

«25» сентября 2026 г.

№ 192/ 982

О проведении IT-активности «CyberSprint Приднестровья»
среди обучающихся организаций общего и среднего
профессионального образования Приднестровской Молдавской Республики

В соответствии с Постановлением Правительства Приднестровской Молдавской Республики от 21 июля 2025 года № 208 «Об утверждении Положения, структуры и предельной штатной численности Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Приднестровской Молдавской Республики» (САЗ 25-29) с дополнениями внесенными Постановлением Правительства Приднестровской Молдавской Республики от 6 октября 2025 года № 301 (САЗ 25-40), Постановлением Правительства Приднестровской Молдавской Республики от 19 августа 2024 года № 376 «Об утверждении Положения, структуры и предельной штатной численности Министерства просвещения Приднестровской Молдавской Республики» (САЗ 24-35), с изменениями и дополнениями, внесенными постановлениями Правительства Приднестровской Молдавской Республики от 23 декабря 2024 года № 492 (САЗ 24-52), от 24 февраля 2025 года № 43 (САЗ 25-8), от 9 июня 2025 года № 160 (САЗ 25-23), от 1 декабря 2025 года № 355 (САЗ 25-48), от 30 марта 2026 года № 78 (САЗ 26-12), от 11 мая 2026 года № 111 (САЗ 26-18), от 8 июня 2026 года № 152 (САЗ 26-22), от 10 августа 2026 года № 197 (САЗ 26-31), приказываем:

1. Утвердить Положение о проведении IT-активности «CyberSprint Приднестровья» среди обучающихся организаций общего и среднего профессионального образования Приднестровской Молдавской Республики согласно Приложению к Приказу.

2. Начальникам управлений народного образования городов и районов Приднестровской Молдавской Республики:

а) обеспечить информирование общеобразовательных организаций о проведении IT-активности «CyberSprint Приднестровья» и условиях участия в Соревнованиях;

б) обеспечить организационное сопровождение участия команд общеобразовательных организаций в отборочном этапе Соревнований;

в) определить ответственных лиц за взаимодействие с организаторами по вопросам участия команд общеобразовательных организаций в Соревнованиях;

г) обеспечить доведение до общеобразовательных организаций информации о порядке и сроках регистрации, проведения отборочного этапа, местах проведения мероприятий и иных организационных вопросах, определенных настоящим Положением и информационными сообщениями организаторов.

3. Руководителям организаций среднего профессионального образования Приднестровской Молдавской Республики:

а) обеспечить информирование обучающихся о возможности участия в IT-активности «CyberSprint Приднестровья» и условиях участия в Соревнованиях;

б) обеспечить содействие обучающимся в формировании команд и прохождении процедуры регистрации;

в) определить ответственное лицо за организацию взаимодействия с организаторами Соревнований по вопросам участия обучающихся организации;

г) обеспечить организационное сопровождение участия зарегистрированных и допущенных команд обучающихся организации в отборочном этапе Соревнований.

4. Контроль за исполнением настоящего Приказа оставляем за собой.

Министр цифрового развития, связи и
массовых коммуникаций
Приднестровской
Молдавской Республики
А.В. Димитрогло



Министр просвещения
Приднестровской
Молдавской Республики
С.Н. Иванишина



Приложение к Приказу
Министерства цифрового развития,
связи и массовых коммуникаций
Приднестровской Молдавской Республики и
Министерства просвещения
Приднестровской Молдавской Республики
от 25 сентября 2028 г. № 1922 / 1922

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении IT-активности «CyberSprint Приднестровья» среди обучающихся организаций общего и среднего профессионального образования Приднестровской Молдавской Республики

1. Общие положения

1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения IT-активности «CyberSprint Приднестровья» (далее – Соревнования) среди обучающихся организаций общего и среднего профессионального образования Приднестровской Молдавской Республики.

2. Соревнования проводятся в командно-личном формате и направлены на выявление и поддержку обучающихся, обладающих знаниями, навыками и интересом в сфере информационных технологий, проектной деятельности и цифрового творчества.

3. Возраст участников Соревнований – от 14 до 18 лет.

4. Организаторами Соревнований являются Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Приднестровской Молдавской Республики и Министерство просвещения Приднестровской Молдавской Республики.

5. К организации и проведению Соревнований могут привлекаться представители организаций высшего профессионального образования, IT-компаний, организаций и учреждений в сфере информационных технологий, а также иные специалисты и эксперты.

6. Соревнования проводятся в два этапа:

а) отборочный этап – в городах и районах Приднестровской Молдавской Республики;

б) республиканский финал – среди участников, прошедших отборочный этап.

7. Республиканский финал проводится в 2027 году порядок проведения, которого определяется отдельным регламентом, утверждаемым организаторами.

2. Цели и задачи Соревнований

8. Целью Соревнований является выявление и поддержка талантливых обучающихся в сфере информационных технологий, развитие их цифровых, проектных, коммуникативных и командных компетенций.

9. Основными задачами Соревнований являются:

а) выявление обучающихся, проявляющих способности и интерес к информационным технологиям;

б) развитие практических навыков разработки и представления IT-проектов;

в) формирование навыков командной работы и распределения функциональных ролей;

г) развитие проектного и аналитического мышления;

д) повышение интереса обучающихся к современным IT-профессиям;

е) содействие профессиональной ориентации обучающихся в сфере информационных технологий.

3. Участники Соревнований

10. К участию в Соревнованиях допускаются исключительно обучающиеся организаций общего и среднего профессионального образования Приднестровской Молдавской Республики в возрасте от 14 до 18 лет включительно.

11. Участие осуществляется в составе команд.

12. Команда может быть сформирована на базе общеобразовательной организации, организации среднего профессионального образования, школьного или студенческого IT-клуба, иного объединения обучающихся, а также самостоятельно из числа обучающихся общеобразовательных организаций и организаций среднего профессионального образования по интересам.

13. Участие в Соревнованиях является добровольным.

14. Один обучающийся может участвовать только в составе одной команды.

4. Требования к составу команд и распределению ролей

15. Оптимальный состав команды – 8 участников.

16. Допускается участие команды в составе не менее 5 человек при условии совмещения участниками смежных функциональных ролей.

17. В команде предусматриваются следующие основные роли:

а) Капитан / проектный менеджер – координирует работу команды, организует взаимодействие участников, представляет команду и осуществляет защиту общих результатов;

б) Бизнес-аналитик – анализирует проблему, целевую аудиторию, практическую и коммерческую перспективу проекта;

в) Дизайнер – отвечает за UX/UI, визуальную концепцию и оформление проекта;

г) Frontend-разработчик – отвечает за разработку клиентской части проекта и пользовательского интерфейса;

д) Backend-разработчик – отвечает за серверную часть, программную логику и взаимодействие компонентов проекта;

е) Системный администратор – отвечает за инфраструктуру, настройку среды и развертывание проекта;

ж) Администратор баз данных – отвечает за организацию хранения, обработки и управления данными;

з) QA-инженер – осуществляет проверку готового программного продукта, выявляет и анализирует ошибки и дефекты.

18. При формировании команды каждому участнику определяется основная роль. При необходимости участнику может быть определена дополнительная роль.

19. Распределение ролей осуществляется командой самостоятельно и указывается при регистрации.

5. Порядок регистрации

20. Для участия в Соревнованиях официальную регистрационную форму, утвержденную организаторами, заполняет капитан команды.

21. При регистрации указываются сведения о команде и ее участниках, а также выбранные участниками основные и дополнительные роли.

22. Регистрация команд осуществляется до 30 октября 2026 года.

23. Форма регистрационной заявки, порядок и способ ее подачи определяются организаторами и доводятся до сведения участников посредством официальных информационных ресурсов.

24. После окончания регистрации организаторы осуществляют обобщение информации о количестве зарегистрированных команд и определяют площадки проведения отборочных мероприятий.

6. Организация и сроки проведения отборочного этапа

25. Отборочный этап проводится в городах и районах Приднестровской Молдавской Республики.

26. При регистрации не менее трех команд от соответствующего города или района отборочное мероприятие может проводиться на отдельной территориальной площадке.

27. При регистрации менее трех команд от отдельных городов или районов проводится совместное отборочное мероприятие с другой территорией. Окончательное распределение территорий по площадкам проведения отборочных мероприятий определяется организаторами после завершения регистрации с учетом количества зарегистрированных команд и территориальной доступности.

28. Даты проведения отборочного этапа:

- а) 14 ноября – Каменка и Рыбница;
- б) 15 ноября – Слободзея и Бендеры;
- в) 21 ноября – Дубоссары и Григориополь;
- г) 22 ноября – Тирасполь, Днестровск.

29. Окончательное распределение территорий по площадкам проведения Соревнований определяется организаторами после завершения регистрации команд.

30. Место проведения каждого отборочного мероприятия определяется организаторами и доводится до сведения участников в установленном порядке.

7. Программа отборочного этапа

31. Отборочный этап включает следующие составляющие:

а) Индивидуальный онлайн-квиз – до 30 минут.

Каждый участник проходит специализированный интерактивный тест, направленный на проверку его личных знаний и компетенций в сфере информационных технологий.

Результаты квиза формируют основу индивидуального рейтинга участников с учетом выбранных ими ролей.

б) Просмотр видеопрезентаций команд – до 1 часа.

Команды предварительно подготавливают видеопрезентацию о команде и работе над своим проектом.

Продолжительность видеопрезентации – не более 5 минут на одну команду.

Главный акцент в видеоролике должен быть сделан именно на «закулишном» процессе работы над идеей и реализацией проекта, в том числе познакомив жюри Соревнования с тем, как были распределены роли, кто над чем работал.

Видеоролик не должен дублировать основную презентацию и защиту проекта и раскрывать всех детальных подробностей финального решения.

в) Защита проекта и презентация ролей – до 2 часов.

32. Все проекты разрабатываются в рамках единой сквозной темы – «Программный продукт, полезный для Приднестровья».

33. Каждая команда представляет разработанный продукт и результаты своей работы. Продолжительность выступления команды – не более 10 минут.

34. В ходе защиты каждый участник подробно представляет свою личную роль и конкретный вклад в создание проекта. Капитан команды подводит общий итог и презентует итоговый результат.

35. Критерии оценивания проектов жюри:

а) Практическая польза и актуальность: ценность и востребованность программного продукта для Приднестровья.

б) Качество реализации: глубина проработки идеи, работоспособность или проработанность готового продукта.

в) Командное взаимодействие и роли: четкое разделение обязанностей, понимание каждым участником своего вклада в общий результат.

г) Качество защиты: структурированность выступления, убедительность презентации и ответы на вопросы жюри.

36. Конкретная система формирования индивидуального рейтинга, включая порядок учета результатов отдельных конкурсных испытаний, устанавливается критериями оценки и доводится до сведения участников до начала отборочного этапа.

8. Формирование состава участников республиканского финала

37 По итогам отборочного этапа формируется индивидуальный рейтинг участников по каждой из восьми ролей.

38. В состав участников республиканского финала включаются участники, набравшие наибольшее количество баллов по каждой роли.

39. Отобранные участники распределяются организаторами по финальным командам.

40 Состав команд республиканского финала формируется путем случайного распределения участников по ролям.

9. Жюри Соревнований

41. Для оценки выступлений участников и определения результатов Соревнований формируется жюри, в состав которого могут входить представители Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций ПМР, Министерства просвещения ПМР, Приднестровского государственного университета им. Т.Г. Шевченко, приглашенные специалисты в сфере информационных технологий, представители IT-компаний и IT-бизнеса, а также специалисты государственных органов и организаций, обладающие соответствующими компетенциями. Состав жюри утверждается организаторами Соревнований.

42. Члены жюри обязаны соблюдать объективность и беспристрастность при оценивании участников и команд.

10. Республиканский финал

43. Республиканский финал проводится в 2027 году.

44. В финале участники, отобранные по итогам муниципальных этапов, объединяются в новые команды.

45. Финальные команды формируются организаторами из числа участников, отобранных по соответствующим функциональным ролям, с обеспечением представительства каждой из основных ролей в составе команды.

46. Основным содержанием республиканского финала является очная защита IT-проектов, разработанных объединенными командами непосредственно в период проведения республиканского финала.

47. В ходе финала каждая команда представляет разработанный IT-проект, раскрывает распределение ролей и представляет личный вклад каждого участника.

48. Порядок проведения республиканского финала, его программа, критерии оценки, сроки и место проведения определяются отдельным регламентом, утверждаемым организаторами.

11. Определение победителей и награждение

49. По итогам Соревнований определяются победители и призеры в соответствии с результатами индивидуального и командного зачета.

50. Участники, победители и призеры Соревнований могут награждаться: дипломами, памяtnыми сувенирами иными наградами, предусмотренными организаторами.

51. Членам команд-победителей республиканского финала могут предоставляться приоритетные ваучеры на поступление в Приднестровский государственный университет

им. Т.Г. Шевченко в порядке и на условиях, согласованных организаторами с университетом и не противоречащих действующему порядку приема.

52. В случае отказа победителя от предоставленного ему ваучера право на его получение последовательно переходит к участнику, занявшему второе место в соответствующей роли, а при его отказе – к участнику, занявшему третье место в соответствующей роли.

12. Организационное обеспечение

53. Организаторы обеспечивают общее руководство подготовкой и проведением Соревнований.

54. Министерство просвещения ПМР обеспечивает взаимодействие с управлениями народного образования городов и районов, общеобразовательными организациями, организациями среднего профессионального образования и ответственными лицами, определенными указанными организациями для координации участия обучающихся в Соревнованиях.

55. Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций ПМР обеспечивает организационное и экспертное сопровождение IT-направления Соревнований, а также привлечение специалистов IT-сферы.

56. Общеобразовательные организации обеспечивают информирование обучающихся о возможности участия в Соревнованиях и содействуют формированию команд.

57. Организаторы вправе привлекать к подготовке и проведению Соревнований партнеров, экспертов, специалистов и представителей организаций, деятельность которых соответствует целям Соревнований.

13. Заключительные положения

58. Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в сроки, места проведения и отдельные организационные условия Соревнований при возникновении обстоятельств, препятствующих проведению мероприятий в первоначально установленные сроки.

59. Изменения доводятся до сведения участников через официальные информационные ресурсы организаторов.

60. Участие в Соревнованиях означает согласие участника и его законного представителя с условиями настоящего Положения.

61. Капитан команды при подаче заявки на регистрацию команды дает согласие на обработку персональных данных в соответствии с действующим законодательством. Капитан команды при подаче заявки на регистрацию команды обязан обеспечить получение согласия на обработку персональных данных от участников команды.

62. Вопросы, не урегулированные настоящим Положением, разрешаются организаторами в соответствии с законодательством Приднестровской Молдавской Республики и иными документами, регулирующими проведение Соревнований.