

# **ОПЫТ ПРОВЕДЕНИЯ ХАКАТОНА «#НАСК4TOURISM» В РАМКАХ ПРОДВИЖЕНИЯ И ПОПУЛЯРИЗАЦИИ АГРОТУРИЗМА БЕЛАРУСИ**

**Астапенко Ю. О.**

*ИООО «ЭПАМ Системз»,  
ул. Академика Купревича, 1-1-110, 220141, Минск, Беларусь, [aprilsinger@tut.by](mailto:aprilsinger@tut.by)*

Сегодня хакатоны не относятся к хакерству, это марафон программистов, где небольшие команды специалистов из различных областей разработки программного обеспечения сообща работают над решением какой-либо проблемы. Как правило, задачей хакатона является создание полноценного программного обеспечения, но существуют и хакатоны, которые предназначены для социальных целей. На таких хакатонах разрабатываются веб-сервисы (мобильные приложения, сайты, веб-приложения и т. д.) для решения социально значимых задач. Результатом хакатона и совместной работы активистов и IT-специалистов является не прототип будущего приложения, а уже готовый к запуску минимальный жизнеспособный продукт – первая версия приложения, на котором можно протестировать работу идеи.

Для анализа был выбран ивент при поддержке и участии ИООО «ЭПАМ Системз»: Хакатон ЕРАМ и ПРООН – #Hack4Tourism, который проводился в Брестской крепости в 2015 году.

Цель исследования – изучение опыта участия и полученных результатов проведения хакатона на заданную тему. Результаты помогут более детально изучить национальный опыт проведения социального хакатона, направленного на поддержание и продвижение агротуризма и национальных ценностей на рынке нашей страны.

**Ключевые слова:** хакатон; агротуризм; агроусадьбы.

## **EXPERIENCE OF HAKATON «# HACK4TOURISM» IN THE FRAMEWORK OF PROMOTION AND POPULARIZATION OF AGROTOURISM IN BELARUS**

**Astapenko Y. O.**

*EPAM Systems,  
A. Kuprevicha str., 1-1-110, 220141, Minsk, Belarus, [aprilsinger@tut.by](mailto:aprilsinger@tut.by)*

Today, hackathons are not just hacking, they are a marathon of programmers, where small teams of specialists from various areas of software development work together to solve a problem. As a rule, the task of a hackathon is to create full-fledged software, but there are also hackathons that are designed for social purposes. At such hackathons, web services are developed (mobile applications, websites, web applications, etc.) to solve socially significant problems. The result of the hackathon and the joint work of activists and IT specialists is not

a prototype of a future application, but a ready-to-launch minimum viable product - the first version of the application on which an idea can be tested.

For the analysis, an event was selected with the support and participation of EPAM Systems: EPAM and UNDP Hackathon - # Hack4Tourism, which was held in the Brest Fortress in 2015.

The purpose of the research is to study the experience of participation and the results of the hackathon on a given topic. The results will help to study the national experience of holding a social hackathon aimed at maintaining and promoting agritourism and national values in the market of our country.

**Keywords:** hackathon; agritourism; agro-estates.

Слово hackathon – это сочетание слов "hack" и "marathon", где hack означает: экспериментальное и творческое решение проблем с использованием игрового подхода, а марафон говорит о продолжительности мероприятия. Хакатон берет свое начало в разработке аппаратного и программного обеспечения, но сегодня эта концепция успешно применяется и в других отраслях для создания инновационных решений. Средняя продолжительность хакатона составляет от 24 до 58 часов, и он посвящен решению конкретной задачи или темы. Участники работают в небольших группах в обстановке, где поощряется творческое мышление, которое приводит к появлению новых концепций, прототипов и удивительных инновационных идей.

Каждый хакатон может работать по-разному. Это зависит от темы, его продолжительности, предлагаемых мероприятий и времени проведения. На примере #Hack4Tourism можно рассмотреть некоторые элементы, которые являются частью большинства хакатонов:

Большинство таких мероприятий должны начинаться со вступительной речи организаторов и презентации мероприятия – введения. Как правило, обсуждается расписание, объясняется предыстория и подробно раскрывается тема мероприятия. 11 - 12 июля 2015 года в городе Бресте, на территории Брестской крепости прошел социальный хакатон #Hack4Tourism. Организаторами ивента выступили ИООО «ЭПАМ Системз», Программа развития ООН и Мобильные ТелеСистемы. Организаторы открыли мероприятие, представили гостей и программу, определили следующие целевые области для сбора идей: сделать информацию о существующих туристических возможностях в Беларуси доступной для туристов. За основу предлагалось взять 17 существующих туристических дестинаций, созданных в рамках проекта USAID/ПРООН, и инновационные маркетинговые инструменты для продвижения туризма в Беларуси.

Некоторые хакатоны предлагают типичные элементы конференции. В данном случае, разрабатывая инновационные идеи о том, как

использовать скрытый туристический потенциал Беларуси и повысить его доступность, 7 команд (отобранных в результате предварительного конкурса), вместе с экспертами и под руководством Сергея Сергиенко, ментора из компании ЕРАМ, провели семинары, были индивидуальные выступления и мастер-классы.

Эти мероприятия также являются огромными ярмарками вакансий. В связи с этим, компании также продвигают или финансируют такие мероприятия, а ИООО «ЭПАМ Системз» и Мобильные ТелеСистемы организовали проведение 36-часового социального хакатона #Hack4Tourism [1].

Более того, хакатон является площадкой для обсуждения: уже после объявления слогана участники могут предложить подходящие идеи проектов, над которыми они хотели бы работать вместе с другими. Были поданы заявки на участие со следующими идеями: сайты баз агроэкоусадеб, достопримечательностей и туристических маршрутов с привязкой к геолокации, игры и квесты для существующих и вновь созданных туристических маршрутов; идеи по расширению туристических возможностей для инвалидов, мобильные приложения и гиды с элементами геймификации и дополненной реальности, разработка новых туристических маршрутов, сбор исторической и культурологической информации и многие другие. Показательно, что в состязании идей приняли участие команды не только из Минска, но и различных регионов Беларуси.

Хакатон – это работа в команде. Команды, как правило, не фиксируются заранее, а создаются в зависимости от проекта, и часто возникают относительно спонтанно. Команды должны быть как можно более разнородными. Разработчик Илья Лапитан, из брестского офиса ЕРАМ, поддержал команду YurpieYummy (в составе - студенты и выпускники факультета международных отношений Белорусского Государственного Университет), задал правильное технологическое направление, и команда начала работать над созданием сайта.

После того, как команды сформированы, они начинают совместно разрабатывать первоначальную идею, мозговой штурм позволяет собрать возможные стратегии и различные решения для их реализации на практике. Проект получил название «Кулінарная краіна “Гасцінія”». Презентация команды напоминала сказку: «Жылі мы жылі, стала цесна нам на гэтым свеце і вырашылі мы стварыць для сябе і для людзей краіну кулінарных вандровак і традыцый, і дэвіз гэтай краіны “Смакуй!”. Беларусь мае багатыя кулінарныя традыцыі, але большасць гэтага не ведае і для іх наша краіна — проста драпкі-лэнд. Мы вырашылі разбурыць гэты

стэрэатып і даказаць, што драпікі — толькі адзін адсотак нашай багацейшай спадчыны» [2].

Победителями #Hack4Tourism стали команды YappieYummy (кулинарная карта) и Мивия (база данных с информацией о доступных туристических объектах). Победители получили финансирование в размере 1500 USD от Программы развития ООН и техническую поддержку от компании EPAM [3].

Хакатон позволяет сосредоточиться на конкретной проблеме, определить потребность и разработать несколько решений, которые можно реализовать за короткое время. Кроме того, разнообразие команд позволяет подойти к проблеме с разных сторон и точек зрения. Таким образом, решение проблем достигается не традиционным способом достаточно быстро.

Команда YappieYummy представила сказочную страну кулинарных блюд и традиций «Гостиния», у которой есть свой национальный символ, административные деление. На сайте проекта (домашняя страница которого была создана в ходе хакатона) команда разбивает все стереотипы о белорусской кухне и представляет интерактивную карту, где нанесены объекты (агроусадьбы, кафе и др.), где можно попробовать настоящие белорусские блюда (а это не только традиционные драпики и бабка), описаны рецепты и легенды, связанные с ними. Команда показала, как это работает на примере Каменецкого района Брестской области, где очень популярны блюда из гусятин.

Если увеличить карту на стартовой странице сайта, то можно увидеть усадьбы, где готовится это блюдо. Идея может быть интересна крупным корпорациям, которые ведут социально ориентированный бизнес, местным мясокомбинатам или птицефабрикам, субъектам агротуризма.

Несмотря на тот факт, что многие проекты после завершения хакатона либо прекратили свое существование, либо утратили актуальность, стоит отметить, что сайт Gastinia функционирует и обновляется и сегодня. Сайт очень интерактивный, содержит карту Беларуси, на которой разбросано большое количество меток, нажимая на которые можно узнать, где и какое национальное блюдо можно попробовать. На сайте представлены следующие разделы – кулинарная карта (рецепты блюд, места питания, гастрономические маршруты, местные продукты), наследие (гастрономические призраки, кулинарные клубы, памятники еде), продвижение наследия (проекты, партнерства), блог и контакты. На данный момент сайт является собственностью Белорусского общественного объединения Отдых в деревне. Кроме гастрономических маршрутов на сайте можно ознакомиться со списком агроусадоб по всей стране и выбрать что-то для себя.

В Беларуси достаточно часто проводятся хакатоны с различными целями, поскольку они конструктивно решают задачи. Такие проекты рекомендуется использовать не только для успешного продвижения агротуризма, а также и для других видов туризма.

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Сайт ИООО «ЭПАМ Системз» [Электронный ресурс]. URL: <http://careers.epam.com> (дата обращения: 20.11.2021).
2. Сайт ПРООН в Беларуси / Социальные инновации [Электронный ресурс]. URL: <https://www.by.undp.org/content/belarus/ru/home/ourwork/povertyreduction1/overview.html/> (дата обращения: 07.10.2021).
3. Сайт Dev.by [Электронный ресурс]. URL: <https://dev.by/news?tag=hack4tourism> (дата обращения: 22.11.2021).

## ОПЫТ РАЗВИТИЯ СЕЛЬСКОГО ТУРИЗМА В РОССИИ НА ПРИМЕРЕ РЕСПУБЛИКИ МОРДОВИЯ

**Астахов Т. А.**

*ул. Гиляровского, д. 53, кв. 11, г. Москва, 129110, Российская Федерация,  
1910014@bk.ru*

Рассмотрены основные этапы развития сельского туризма в Республике Мордовия с учетом личного опыта; описаны основные проекты и инициативы, оказавшие влияние на процесс.

**Ключевые слова:** сельский туризм; Республика Мордовия; агротуризм.

## EXPERIENCE OF RURAL TOURISM DEVELOPMENT IN RUSSIA, ON THE EXAMPLE OF THE REPUBLIC OF MORDOVIA

**Astakhov T. A.**

*st. Gilyarovskogo, 53, apt. 11, Moscow, 129110, Russian Federation, 1910014@bk.ru*

The main stages of the development of rural tourism in the Republic of Mordovia are reviewed, considering personal experience; the main projects and initiatives that influenced the process are described.

**Keywords:** rural tourism; Republic of Mordovia; agritourism.

Развитие сельского туризма в России – калейдоскоп. С одной стороны, у каждого региона своя история и свой интересный путь. С другой – все регионы так или иначе сталкиваются с общефедеральными