

ИЗУЧЕНИЕ НАЦИОНАЛЬНОГО И ЗАРУБЕЖНОГО ОПЫТА РЕАЛИЗАЦИИ ХАКАТОНОВ НА ОСНОВЕ АНАЛИЗА КЕЙСОВ

Ю. О. Астапенко
ИООО «ЭПАМ Системз»,
ул. Академика Купревича, 1-1-110, 220141, Минск, Беларусь

Хакатоны, как один из видов все более популярного конкурса идей, представляют собой мероприятия, в которых программисты, разработчики, а иногда и люди из других дисциплин совместно работают над программным проектом в дружественной среде, генерируя решение заранее определенной проблемы. Некоторые хакатоны предназначены для образовательных или социальных целей, но чаще задачей хакатона является создание полноценного программного обеспечения.

Для сравнения были выбраны два ивента при поддержке и участии ИООО «ЭПАМ Системз»: Хакатон *EPAM* и ПРООН — *#Hack4Tourism* (Беларусь), хакатон *EPAM* и Институт биоинформатики — *BioHack* (Россия).

Цель исследования — определение сильных и слабых сторон в организации и проведении национального и зарубежного хакатонов посредством проведения анализа кейсов и *SWOT*-анализа. Результаты помогут более грамотно подходить к организации таких мероприятий, выбору правильной локации и дополнительных услуг для участников. На основе *SWOT*-анализа можно определить стороны, которые нуждаются в корректировке и исправить их для более эффективного результата.

Ключевые слова: хакатон; программное обеспечение; доступный туризм; *SWOT*-анализ.

STUDYING NATIONAL AND FOREIGN EXPERIENCE IN THE IMPLEMENTATION OF HACKATHONS ON THE BASIS OF ANALYSIS OF CASES

Y. Astapenko
EPAM Systems,
A. Kuprevicha str., 1-1-110, 220141, Minsk, Republic of Belarus,

Hackathons, one of the increasingly popular idea contests, are events in which programmers, developers, and sometimes people from other disciplines work together on a software project in a friendly environment, generating a solution to a predetermined problem. Some hackathons are designed for educational or social purposes, but more often the task of a hackathon is to create complete software.

For comparison, two events were selected with the support and participation of EPAM Systems: EPAM and UNDP hackathon — #Hack4Tourism (Belarus), EPAM hackathon and Bioinformatics Institute — BioHack (Russia).

The purpose of the study is to determine the strengths and weaknesses in the organization and conduct of national and foreign hackathons through a case study and SWOT analysis. The results will help to approach the organization of such events more competently, choosing the right location and additional services for participants. Based on the SWOT analysis, it is possible to identify the parties that need adjustment and correct them for a more effective result.

Key words: hackathon, software, accessible tourism, SWOT analysis.

Программа развития ООН активно использует инновационные подходы по привлечению молодежи для решения проблем и вызовов, с которыми сталкивается Беларусь. Программа Развития ООН совместно с компанией EPAM организовала 36-часовой социальный хакатон — #Hack4Tourism. Ивент проводился на территории Брестской крепости. Организаторами ивента выступили ИООО «ЭПАМ Системз», Программа развития ООН и Мобильные ТелеСистемы. Приглашенными гостями на данном мероприятии стали: постоянный представитель ПРООН в Беларуси СанаксаМарасинха, временный поверенный в делах США в Беларуси Скотт Роланд, начальник управления спорта и туризма Брестского облисполкома Николай Глушения, представили Информационного агентства США по международному развитию, Европейского банка реконструкции и развития, посольства Швейцарии в Беларуси.

Целевой аудиторией такого мероприятия являются программисты и разработчики; дизайнеры и проектировщики интерфейсов; специалисты по рекламе и PR; менеджеры и маркетологи; социологи.

К каналам продвижения данного мероприятия стоит отнести сайт ЭПАМ — *careers.epam.com*, инстаграм, телеграм, сайт ПРООН — *www.by.undp.org*, сайт *dev.by*.

Мероприятие проходило два дня, в несколько этапов: презентация мероприятия в целом; озвучивание вынесенных тем для решения; формирование команд; определение главной идеи проекта; в течении 36 часов проводился нон-стоп марафон для решения поставленных перед участниками задач; презентация демо-версий проектов; оценка проектов жюри и награждение команд [2].

Для участников мероприятия был организован кейтеринг (завтра, обед, ужин), а также трансфер.

В результате проведения мероприятия были подведены следующие итоги. Жюри было выбрано два победителя хакатона — команды *YurpieYummy* и *Mivia*. Их проекты были финансированы в рамках ПРООН.

Кроме того, EPAM принял на себя оказание менторской поддержки проекту команды *YuppieYummy*. Проект команды *YuppieYummy* получил название «Кулінарна країна “Тасцінія”». На стартовой странице можно познакомиться со знаменитыми блюдами и узнать, где их попробовать. Если увеличить карту на стартовой странице сайта, то можно увидеть усадьбы, где готовится это блюдо.

Команда *Mivia* разработала проект по информационной поддержке доступного туризма. Люди с дополнительными потребностями часто вспоминают отсутствие специальных пандусов, дверей и санузлов. Именно для них команда предложила создать базу, куда будет вноситься информация о доступных объектах [1].

Таблица 1

SWOT-анализ хакатона «HACK4TOURISM».

Сильные стороны	Слабые стороны
Достигнута глобальная цель мероприятия	Недостаточное количество дополнительных услуг для досуга участников
Отсутствие конкурентов у мероприятия, т.к. каждое мероприятие имеет уникальные цели и задачи.	Место проведения мероприятия находится не в пешей доступности от развитой инфраструктуры города
Продукты разработанные в процессе мероприятия получили практическое применение	Недостаточное количество информации в интернете о мероприятии
Предоставление необходимого для работы технического оборудования компаниями организатором	
Возможности	Угрозы
При выборе более комфортных помещений с большей вместимостью можно увеличить вовлеченность свободных слушателей и людей, интересующихся данными вопросами, студентов и т.д.	Угроз для таких мероприятий нет, т.к. большинство разработчиков готовы работать где угодно
При наличии большего количества каналов для распространения информации и большей огласки о мероприятии возможно привлечение большего количества участников	
К таким мероприятиям также можно добавлять развлекательные мероприятия, которые покажут гостям страны город, в который они приехали	

Источник: собственная разработка автора.

Хакатон *BioHack* был организован для популяризации биоинформатики в России, междисциплинарного общения молодых специалистов технических и биологических направлений, формирования биоинформатического сообщества в Санкт-Петербурге, развития перспективных идей и IT-решений в области биологии и современной медицины. Мероприятие проводилось на базе офиса EPAM на Заставской, 22А, Санкт-Петербург.

Организаторами ивента выступили EPAM и Институт биоинформатики. К целевой аудитории данного ивента можно отнести программистов и разработчиков, дизайнеров и проектировщиков интерфейсов, научных сотрудников. В качестве каналов продвижения были использованы следующие интернет ресурсы: сайт *EPAMSystemseпам-group.ru*, инстаграм, телеграм, сайт *BioHack.ru*, сайт *dev.by*, информационный ресурс *TProger*, информационный портал «Просто химия».

Мероприятие длилось три дня, в несколько этапов: презентация мероприятия, формирование и регистрация команд, 48-часовой марафон для решения задач на выбранные темы (с перерывами на прием пищи), презентация демо-версий своих проектов, оценка проектов жюри и награждение команд-победительниц.

В ходе мероприятия участникам оказывались дополнительные услуги: кейтеринг (завтрак, обед, ужин), трансфер, комфортные условия для работы, круглосуточный доступ к площадке.

В результате проведения хакатона были достигнуты следующие результаты: создан сервис для анализа данных по болезни Альцгеймера, мобильное приложение для знакомства с основами биоинформатики и другие. Призерами *BioHack* стали команды проектов «Исследование связанных состояний молекул воды в интерфейсах биомакромолекул» и «Горизонтальный перенос генов бактериофагами в метагеномах». Первое место жюри присудило проекту, в рамках которого предлагалось с помощью анализа генома животного реконструировать демографическую историю его вида — события и их последствия, которые сформировали геном именно таким, каким его можно наблюдать сейчас [3].

Таблица 2

SWOT-анализ хакатона «BioHack»

<i>Сильные стороны</i>	<i>Слабые стороны</i>
<i>Достигнута глобальная цель мероприятия</i>	<i>Недостаточное количество дополнительных услуг для досуга участников</i>
<i>Отсутствие конкурентов</i>	<i>Темой мероприятия ограничена целевая аудитория и вовлеченность людей извне</i>

<i>Наличие большого количества каналов для распространения информации о мероприятии</i>	<i>Из-за 48-часового мозгового штурма может нарушиться восприятие мероприятия участниками</i>
<i>Наличие базовых необходимых услуг для участников</i>	
<i>Наличие бесплатных парковочных мест для автовладельцев</i>	
Возможности	Угрозы
<i>Добавление развлекательных дополнительных услуг для участников и гостей мероприятия</i>	<i>Угроз для таких мероприятий нет, т.к. большинство разработчиков готовы работать где угодно</i>

Примечание: собственная разработка автора.

Таким образом, обобщая можно сделать вывод, что организация таких мероприятий как хакатоны эффективно используются компаниями для решения внутренних задач, развития бренда и привлечения специалистов путем личного контакта, а разработчики получают возможность устроиться в ведущие корпорации. Глобально эти мероприятия увеличивают интерес к ИТ-индустрии, помогают ее развитию, а также формированию и отслеживанию трендов.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Сайт ИООО «ЭПАМ Системз» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://careers.epam.com/> — Дата доступа: 07.10.2021.
2. Сайт ПРООН в Беларуси / Социальные инновации [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://www.by.undp.org/content/belarus/ru/home/ourwork/povertyreduction1/overview.html> — Дата доступа: 07.10.2021.
3. Сайт BioinformaticsHackathon [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://biohack.ru/> — Дата доступа: 07.10.2021.

ИЗУЧЕНИЕ НАЦИОНАЛЬНОГО И ЗАРУБЕЖНОГО ОПЫТА РЕАЛИЗАЦИИ РЫЦАРСКИХ ТУРНИРОВ НА ОСНОВЕ АНАЛИЗА КЕЙСОВ

Е. В. Белозёрова

*Белорусский государственный университет,
пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, Belazio@bsu.by*

Рыцарские турниры — традиционные военные состязания рыцарей средневековой Европы. Предполагается, что турниры начали проводить со второй по-