

Финал студенческого хакатона по разработке приложений для мобильного оператора прошел в ПВТ



Фото ПВТ

24 мая, Минск /Корр. БЕЛТА/. В Парке высоких технологий прошел финал студенческого хакатона по разработке приложений, позволяющих улучшить взаимодействие оператора и клиентов сотовой сети. Об этом сообщили БЕЛТА в ПВТ.

Всего на хакатон зарегистрировалось около 150 человек - студенты, магистранты и аспиранты белорусских вузов. Было сформировано 33 команды. Конкурс состоял из нескольких этапов. Кроме самостоятельной работы, организаторы подготовили серию мастер-классов и лекций, чтобы помочь участникам освоить новейшие технологии и методы разработки, а также секреты презентации продукта заказчику и инвестору. Спикерами выступили ведущие эксперты из различных сфер IT и телекоммуникаций, которые делились опытом, накопленным за годы работы в индустрии.

На протяжении трех дней участникам необходимо было разработать приложение, позволяющее улучшить взаимодействие оператора и клиентов сотовой сети. Команды создавали продукты, позволяющие работникам компании выстраивать собственный рабочий график, планировать отпуска, общаться с коллегами, повышать мотивацию и не только. В ходе подготовки ребята вдохновлялись уже имеющимися решениями компании, успели

проанализировать работу кол-центра одного из белорусских операторов и нашли способ объединить разрозненные приложения в одну экосистему.

Подводя итоги конкурса, заместитель начальника Секретариата Наблюдательного совета ПВТ Кирилл Залесский отметил, что большинство команд прекрасно справилось с поставленной задачей. "Ребятам потребовались не только навыки веб-разработки, UX/UI-дизайна, но также менеджмента и умения презентовать свой продукт. Формат командной работы оправдывает себя как нельзя лучше. Мы увидели не просто прототипы, а уже готовые решения, которыми можно пользоваться", - сказал он.

Кирилл Залесский также подчеркнул, что задача ПВТ - дать ребятам возможность разработать конкурентоспособный продукт. "В первую очередь мы ищем те решения, которые будут востребованы на внутреннем рынке Беларуси, на предприятиях реального сектора и которые помогут нашей стране продвинуться в цифровой трансформации экономики. Все вы являетесь частью большого движения, которое мы будем только наращивать, давая вам возможность самореализоваться. Двери Парка высоких технологий, нашего бизнес-инкубатора и стартап-центра всегда открыты для вас. За вами - будущее", - добавил он.

В ходе финала команды предложили свое видение решений таких вопросов, как текучка кадров, предотвращение выгорания, повышение мотивации, поощрение соревновательного духа и стимулирование сотрудников, анализ работы и продвижение компании в соцсетях.

Члены жюри, в состав которых также вошел начальник управления международных связей Белорусского государственного университета Александр Жук, отметили высокий уровень дизайна проектов, а также их ориентированность на целевую аудиторию и дали рекомендации на будущее.

Диплом победителя хакатона получила команда Антона Косенко (студенты БГУ, БГУИР, БГЭУ). Ребята разработали мобильное приложение, где учли все трудности, с которыми сталкиваются сотрудники кол-центра ежедневно, упростив геймификацией процесс их работы.

Приз зрительских симпатий Парка высоких технологий получила команда Евгении Волосович (студенты БГУИР и БГУ), представившая вниманию жюри приложение - интегрированную платформу с элементами геймификации для улучшения коммуникаций и увеличения вовлеченности сотрудников всех уровней кол-центра оператора.

Организаторами выступили Стартап-центр БГУ, Секретариат Наблюдательного совета Парка высоких технологий, молодежное предпринимательское сообщество StartUp Space BSU и мобильный оператор.-0-