

В Парке высоких технологий прошел финал конкурса Space Hackathon

16:15 25.05.2024

В Парке высоких технологий состоялся финал конкурса Space Hackathon, сообщает корреспондент агентства «Минск-Новости» со ссылкой на park.by.



В хакатоне приняли участие около 150 человек, которые разделились на 33 команды. Участникам необходимо было разработать приложение, позволяющее улучшить взаимодействие оператора сотовой связи со своими клиентами. В команде юноши и девушки создавали продукты, позволяющие работникам компании выстраивать собственный рабочий график, планировать отпуска, общаться с коллегами. При этом ребята изучили уже имеющиеся решения компании, проанализировали работу колл-центра сотового оператора и нашли способ объединить разрозненные приложения в одну экосистему.



В ходе финала талантливые представители молодежи также предложили свои решения таких вопросов как текучка кадров, предотвращение выгорания, повышение мотивации, поощрение соревновательного духа и стимулирование сотрудников, анализ работы и продвижение компании в соцсетях.

— 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, — отметил заместитель начальника Секретариата Наблюдательного совета ПВТ Кирилл Залесский.



На конкурсе также были организованы мастер-классы и лекции, чтобы помочь участникам освоить новейшие технологии разработки и секреты презентации продукта заказчику и инвестору. Спикерами выступили ведущие эксперты из различных сфер IT и телекоммуникаций, которые делились инсайтами и опытом, накопленным за годы работы в индустрии.

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

Приз зрительских симпатий Парка высоких технологий получила команда Евгении Волосович (студенты БГУИР и БГУ), создавшие приложение — интегрированную платформу с элементами геймификации для улучшения коммуникаций и увеличения вовлеченности сотрудников всех уровней колл-центра оператора сотовой связи.



Важно отметить, что это уже второй хакатон, который проводит сотовый оператор для того, чтобы найти инновационные решения совместно с талантливыми молодыми людьми. Концепция, предложенная победителем прошлого конкурса, уже реализуется на практике.

Фото ПВТ

Автор материалов **Яна Романчик**