

## БЕЛГОРОДСКИЕ ХАКАТОНЫ «WORK IT» В ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ ГОРОДА

**Е.В. Хованова,**

*доцент кафедры коммуникативистики, рекламы и связей с общественностью Белгородского государственного национального исследовательского университета, кандидат социологических наук*



**М.Г. Зардиашвили,**

*магистрант факультета журналистики Белгородского государственного национального исследовательского университета*



В статье рассматриваются вопросы организации и проведения хакатонов «Work IT» в Белгороде. Данные экспертного опроса подтверждают положительную оценку присутствия хакатона в информационно-коммуникационном пространстве города. Перспективными направлениями развития данного формата мероприятий являются усложнение структуры и содержания, повышение качества целевой аудитории и выход на межрегиональный уровень.

*Ключевые слова:* хакатон, аудитория хакатона, экспертный опрос, информационно-коммуникационное пространство города.

## BELGROD HACKATHONS «WORK IT» IN INFORMATION COMMUNICATION SPACE OF THE CITY

**E. Hovanova,**

*associate Professor, Department of Communication, Advertising and Public Relations, Belgorod State National Research University, Candidate of Sociological Sciences*

**M. Zardiashvili,**

*master of Journalism, Belgorod State National Research University*

The article deals with the questions of organizing and conducting hackathons "Work IT" in Belgorod. The data of expert survey confirm the positive assessment of hackathon in information-communication space of the city. There are development directions of the format such as structure and content complication, the quality of the target audience improvement, inter-regional level output.

*Keywords:* hackathon, hackathon audience, expert survey, information-communication space of the city.

Понятие «хакатон» зародилось в IT-индустрии и было образовано от двух слов: *hacking* – взлом и *marathon* – марафон. Первоначально под «хакатоном» понимали «мероприятие, во время которого разработчики из разных областей программного обеспечения сообща работали над решением определённой проблемы, а результатом работы являлось создание полноценного программного обеспечения» [2]. На сегодняшний день большинство хакатонов проводятся в индустрии интернет-технологий, но они отличаются от своего первоначального формата. Хакатоны стали использовать и для решения образовательных и социальных задач, как на глобальном, так и на локальном уровнях.

Современный хакатон – это динамичное мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей в выбранной предметной области и доведение их до реализации в ограниченный период времени непосредственно на площадке мероприятия [2]. На генерацию и реализацию идей участникам, как правило, отводится от двух дней до одной недели, по итогам которых участники должны презентовать профессиональному жюри разработанный на хакатоне проект и команду его создателей.

Первый хакатон в Белгороде состоялся 9-10 июля 2016 года на тему: «Создание полезных, социально-значимых интернет-проектов». Второй хакатон «Создание и продвижение чат-ботов для мессенджера Telegram» прошел 26-27 ноября 2016 года. Третий хакатон на тему: «Город в online – развитие города посредством IT» состоялся 4-5 марта 2017 года. Корпоративный дизайн бренда, который был интегрирован с дизайном всех мероприятий, представлен на рисунке 1.



Рис. 1. Дизайн бренда «Work IT»

Перед хакатонами «Work IT» в Белгороде стояла задача объединить на одной площадке активных специалистов, тех, кому интересна область IT-технологий, для реализации за 48 часов лучших идей в жизнеспособные проекты.

К участию в хакатонах «Work IT» приглашались:

- программисты и разработчики жизнеспособных интернет-сервисов;
- дизайнеры и проектировщики интерфейсов для создания фирменных стилей проектов, оптимизации и тестирования интерфейс сервиса;
- специалисты по рекламе и PR для разработки стратегий продвижения, позиционирования сервиса на рынке, создания рекламных и PR-материалов;
- менеджеры и маркетологи для формулировки ценностных предложений, выявления целевой аудитории и уникальных конкурентных преимуществ, определения стратегий развития продукта;
- социологи для помощи социально ориентированным проектам, выявления проблем, требующих решения или объяснения пользы уже готовых сервисов;
- предприниматели для расчета бюджета на реализацию проекта;
- студенты профильных специальностей.

Примерный количественный портрет аудитории хакатонов «Work IT» представлен на рисунке 2.

Из участников хакатонов авторы идей составили 15%, пришедшие на разработку 25%, вольные слушатели – 60%. Из них студенты – 60%, специалисты – 40%.

Участники хакатонов «Work IT» работали на площадке бизнес-пространства «Контакт» в Белгороде непрерывно, в течение двух дней. Некоторые участники пришли на хакатон со своей командой, некоторые без нее. За каждой командой закреплялся лидер, ответственный за проект и за презентацию его на демофесте. Было разрешено использовать любые языки, хостинги, инструменты и фреймворки.



Рис. 2. Количественный портрет аудитории хакатонов «Work IT»

Необходимо отметить общие организационные моменты: участие бесплатно, на мероприятие участники приносят необходимую личную технику, хакатон проходит в несколько этапов и начинается с презентации его конкретных тем и направлений. После ознакомления с лекционной частью

происходит генерация идей. Далее участники формируют команды и после необходимого брейнштурминга и обсуждений, определяются с главной идеей своего проекта, разработкой которого они будут заниматься ближайшие 2 дня.

Во время экспертной сессии, которой завершается первый день хакатона, команды-участники могут получить индивидуальные консультации от экспертов и спикеров по всем аспектам разработки и презентации, а также дальнейшей реализации проектов. Для этого на хакатон приглашаются передовые эксперты из различных предметных областей.

За время проведения трех хакатонов «Work IT» спикерами и экспертами мероприятий выступали представители федеральных и региональных компаний, фондов, таких как: «ФРИИ», «Сколково», «Ростелеком», «Сбербанк», «БФТ», «ФИТ», «Эксцентрикс», «ИВТ БелГУ», филиала «Института развития Интернета»; создатели и соавторы таких проектов, как: «Гелиос», «Doctornet.PRo» «Культура.РФ», «LikenGo», «MySplash»; представители государственных структур: руководитель экспертной группы по ИТ Совета Федерации РФ, эксперт по ИТ стартапам «Сколково», а также руководитель белгородского Управления информационных технологий и связи и т.д.

Эксперты также являются судьейским жюри мероприятия, оценивающим проекты, разработанные участниками за два дня. Результатом работы команд-участников на хакатоне является уже готовый к запуску минимальный жизнеспособный продукт – первая версия сервиса, на котором можно протестировать работу идеи. К оценке принимаются также прототипы проектов.

В рамках трех хакатонов создавались и реализовывались ИТ-проекты, направленные на улучшение качества жизни городских жителей, обучающие проекты, продукты для образовательных учреждений, улучшения условий или упрощения процесса профессиональной деятельности, коммерческие развлекательные и социально полезные проекты.

Для выявления мнений по вопросам организации хакатонов «Work IT» в Белгороде мы провели экспертный опрос, включавший следующие вопросы:

1. Чем, по вашему мнению, интересен формат хакатона?
2. Совпадает ли реальная и потенциальная аудитория хакатона в Белгороде?
3. Чем, по вашему мнению, может быть полезен формат хакатона бизнес-сообществу?
4. Чем, по вашему мнению, может быть полезен формат хакатона городского ИТ-сообщества (реальных и потенциальных участников хакатона)? И для городской общественности в целом?
5. Чем, по вашему мнению, может быть полезен формат хакатона органов государственной власти города? И для города в целом?
6. Как вы считаете, есть ли у белгородского хакатона нереализованный потенциал? Что бы вы посоветовали для развития хакатонов в Белгороде?

В опросе приняли участие несколько представителей государственных и бизнес структур, выступавших в качестве экспертов, спикеров и членов судейского жюри хакатонов в Белгороде, а также непосредственные участники, победители третьего хакатона «Work IT» – «Город в online. Развитие города посредством IT». В состав интервьюируемых вошли специалисты с разным профессиональным опытом, специфика деятельности которых непосредственным образом связана со сферой IT в Белгороде. Это специалисты различных IT-компаний, органов управления, представители широкой общественности.

Опыт организации и проведения трех хакатонов «Work IT» на площадке бизнес–пространства «Контакт» в Белгороде в 2016-2017 годах показал высокую степень заинтересованности аудитории. Еще в период организации первого мероприятия нами был получен большой отклик от потенциальных партнеров и участников. Все респонденты сошлись во мнении, что формат хакатона очень интересный и эффективный формат коммуникации. «Это творческий формат, стимулирующий мышление и креативность. Таких вещей в регионах не может быть достаточно».

Говоря о причинах интереса к хакатону, респонденты выделяют несколько схожих преимуществ:

1. Возможность «изучить что-то новое, в короткие сроки». Людям, как правило, свойственна прокрастинация, поэтому возможность изучить что-то новое в ограниченные сроки, стимулирует и мотивирует их начать учиться, попробовать создавать проекты, на которых не нашлось времени в обычном жизненном ритме. «На хакатонах срабатывает принцип Парето – 80% результата за 20% времени».

2. Возможность «поработать в команде с разработчиками из разных компаний». Общение на хакатоне способствует обмену опытом не только по технической части реализации проектов, но позволяет узнать новые незнакомые методики и принципы управления проектами, которые используют в своих проектах специалисты успешных компаний и начинающие талантливые разработчики. «И главное здесь то, что зачастую это опыт, приобретенный в белгородском пространстве, а это значит, что его, с высокой долей вероятности, можно использовать в своей работе». «На хакатоне можно узнать, с какими проблемами и ошибками сталкиваются люди в своих проектах, какие приемы используют».

3. Возможность «научиться смотреть на проекты в целом, а не только со стороны разработчика, менеджера или дизайнера». Участникам хакатона представляется возможность получить консультацию и задать все интересующие вопросы приглашенным экспертам и спикерам мероприятия. Зачастую, проекты, которые прошли этап экспертной сессии на хакатоне, могут полностью изменить свою направленность, форму (веб-сервис или мобильное приложение), инструментарий и даже полностью изменить идею, проработать проект с нуля. Поднимаются вопросы, вышедшие из поля зрения разработчиков проектов, именно поэтому «оценка профессиональных

специалистов-практиков является поворотным моментом в жизни любого проекта».

4.«Возможность обмена идеями». Идеи проектов, которые представляются на хакатонах, являются частичным отображением того, что актуально, интересно и востребовано обществом. Участники, рассказывая историю возникновения своих идей и проектов, говорят о собственном жизненном опыте, опыте друзей и коллег.

5. «Возможность живого общения с экспертами». Одна из главных ценностей хакатона – это возможность в неформальной обстановке непосредственно задать любой интересующий вопрос и получить на него ответ. Живое общение помогает наладить коммуникацию, завязать деловые связи, напрямую получить необходимые контакты.

Проводя предварительный анализ белгородской аудитории перед первым мероприятием, мы сталкивались с отрицательной оценкой значимости потенциала Белгородской области как центра развития IT-технологий, и недостаточным количеством разработчиков, по сравнению с близлежащими Воронежской и Курской областями. В связи с этим наиболее актуальным стал вопрос о реальной аудитории разработчиков в Белгороде, заинтересованных в создании собственных IT-проектов, у которых есть желание реализовать их в рамках хакатонов. По результатам второго и третьего мероприятия мы заметили, что качество аудитории заметно меняется. Мы решили задать этот вопрос нашим экспертам. И именно он вызвал у них наибольшее затруднение и расхождение во мнениях.

«Сложный вопрос, но мне кажется, что пока аудитория хакатона и реальная аудитория разработчиков не сильно пересекаются. Я все-таки за классический хакатон со сложными объемными заданиями и вызовами». Выше мы уже упоминали о необходимости адаптации формата хакатона в Белгороде. Возможное решение сложившегося противоречия предложил следующий наш респондент: «Сложно сказать, возможно, реальным стимулом, который заставит прийти реальную аудиторию, станет хороший денежный приз или какой-то весомый для IT-шников эквивалент. Нужно проверять».

Один из респондентов считает, что «потенциальная аудитория очень разносторонняя – студенты, преподаватели IT-специальностей, уже работающие программисты, дизайнеры, менеджеры и руководители компаний». Именно поэтому так непросто увидеть реальную картину. «У каждого из них свои интересы, цели и задачи, и сделать мероприятие, которое было бы интересно всем, практически невозможно. С другой стороны, если мероприятие будет ориентировано на узкую аудиторию, например, на студентов сузов и вузов, то не получится реализовать все возможности и потенциал формата хакатона». Необходимо отметить, что этот вопрос требует дальнейшего более глубокого исследования.

Хакатон, благодаря широкому набору функций, затрагивает интересы множества сторон, в том числе таких, как бизнес и государственные

структуры. Польза, которую может принести хакатон, каждой из них была оценена нашими респондентами. По мнению предпринимателей, которые занимаются бизнесом в сфере IT-технологий в Белгороде, хакатон – «это способ продемонстрировать открытость и гибкость бизнес-сообщества, его готовность реагировать на вызовы современности. Такие мероприятия способствуют сплочению людей». А представители органов государственной власти говорят об экономической пользе хакатона. «Открытие новых технологий, инновационных разработок, производство ценных кадров – все это оказывает влияние на экономический потенциал региона».

С вопросом о пользе хакатона для развития городского IT-сообщества и городской общественности в целом мы обратились к непосредственным участникам хакатона. В качестве полезных эффектов и возможностей, способствующих развитию городского сообщества, респонденты указывают «мотивацию людей к самообучению, развитию и повышению квалификации», а также «обучение основам бизнеса (маркетинг, финансы, hr), что в свою очередь стимулирует развитие малого бизнеса и новых IT-компаний».

В контексте развития IT-сообщества в Белгороде респонденты отмечают, что «студенты и преподаватели IT-дисциплин, посещая подобные мероприятия, могли бы быть в курсе востребованных технологий, которые используются в компаниях и в реальных проектах». К тому же, «хакатон – это место, где менеджеры по HR ищут высокомотивированных стажеров и профессиональных сотрудников». «Развитие рынка подбора кадров в IT-отрасли» – это один из наиболее значимых эффектов, которые оказывает хакатон для профильного сообщества.

Реализация таких мероприятий, как хакатон – весьма трудоемкий процесс. В отличие от привычных лекционных форматов помимо образовательной части в нем присутствует практическая. Каждый участник имеет возможность послушать выступления спикеров и применить полученные знания на практике. Респонденты считают: «Есть куда развиваться. Фактически не было хакатонов для сильных разработчиков со сложными заданиями и интересными призами. Можно приглашать сильных людей из других городов». Среди предложений, описанных респондентами, были: «объединиться с другими IT-мероприятиями, проводимыми в городе», «более плотно сотрудничать с учебными заведениями различного уровня, за победу на хакатоне ставить «зачет», «экзамен» или «отлично» по информатике в школе».

В результате экспертного опроса мы выяснили, что респонденты считают формат «Work IT» интересным, творческим, стимулирующим креативность мышления. Анализ данных в результате проведенного экспертного опроса показал положительную оценку респондентами присутствия хакатона «Work IT» в регионе. Опрошенные респонденты видят перспективы развития хакатона в части организации, а конкретно усложнения структуры и содержания мероприятия, повышения качества целевой

аудитории, и выведения мероприятия на региональный уровень, который подразумевает соревнования специалистов из разных городов.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Зачем хакатон инкубатору: организация серии хакатонов в своем регионе. – Режим доступа: <https://runevent.ru/why-hackathon/>.

2. Wood, C. Who Invented the Hackathon? / C. Wood // Government Technology // Режим доступа: <http://www.govtech.com/pcio/Who-Invented-the-Hackathon.html>.

## МОДЕЛИ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ТЕРРИТОРИАЛЬНОГО ОБЩЕСТВЕННОГО САМОУПРАВЛЕНИЯ

**Е.А. Старостова,**

*корреспондент МАУ «Белгород-медиа»,  
аспирант кафедры социологии и управления  
Белгородского государственного технологического  
университета им. В.Г. Шухова*



В статье раскрывается системный подход к информационному обеспечению территориального общественного самоуправления, который предусматривает несколько способов (моделей) информационного взаимодействия, различающихся по временной и содержательной направленности, темпоральному и пространственному масштабу. С учетом этих различий выделены и рассмотрены модели превентивного, фактического, целевого, проблемно-ориентированного, стратегического, процессного, ситуационного, системного и эпизодического информирования.

*Ключевые слова:* территориальное общественное самоуправление, модель, информационное обеспечение, гражданское общество, информированность населения.