

Ерөнхий зохион байгуулагч



SYS&COTECH
SYSTEM AND COMPUTER TECHNOLOGY

DEV HACKATHON VOL.3 2023

1. КЛУБИЙН ТУХАЙ

“Sys&CoTech” клуб нь 2009 оны 1-р сард оюутан оюутандаа мэдлэг чадвараа хуваалцан тусалж, хамтран хөгжих зорилготойгоор зөвлөх гишүүн Б.Хатанбаатарын удирдлага дор үүсгэн байгуулагдсан оюутнуудын сайн дурын нэгдэл юм. Өдгөө 14 дахь жилдээ үйл ажиллагаагаа идэвхтэй явуулж байна.

2. ХАКАТОН ГЭЖ ЮУ ВЭ?

Хакатон гэдэг нь НАСК + Марафон гэсэн үгээс гаралтай. Технологиор дамжуулан өөрийгөө илэрхийлэх, бүтээлч сэтгэлгээгээ бусадтай хуваалцах боломжийг олгодог зохион байгуулалт бүхий хурал, цугларалт, үйл ажиллагаа бөгөөд техникийн суурь мэдлэгтэй хүмүүс нэгдэн баг болж, ямар нэгэн асуудал эсвэл санаан дээр үндэслэн оновчтой шийдлийг програмчладаг. Товчхоноор хэлбэл богино хугацаанд үр дүнд хүрэх шийдлийг боловсруулах явдал юм.

Оролцогчид вэбсайт, аппликэйшн, систем гээд юуг ч хийж байсан хакатоны гол зорилго бол тодорхой санаан дээр тулгуурлан бизнесийн бүрэн үйл ажиллагаа бүхий загварыг (prototype) гаргахад оршдог. Ихэвчлэн хакатоны үргэлжлэх хугацаа 24-48 цаг байх бөгөөд өгөгдсөн хугацааны төгсгөлд багууд юу хийснээ танилцуулж тэмцээний шагналын төлөө өрсөлддөг.

3. ХАКАТОН ТЭМЦЭЭН

ШУТИС МХТС-ийн Мэдээллийн Технологийн салбар болон Sys&CoTech клубээс хамтран зохион байгуулдаг “DEV HACKATHON STUDENT” тэмцээн нь 3 дахь удаагаа “DEV HACKATHON Vol.3” нэрийн дор зохион байгуулагдах гэж байна.

Нэг. Тэмцээний зорилго:

Оюутан залуусын чөлөөт цагийг зөв боловсон, үр дүнтэй өнгөрүүлэх, мэдлэг боловсрол бүтээлч сэтгэлгээг хөгжүүлэх, идэвх оролцоог нэмэгдүүлэн хөгжилд нөлөөлөхүйц бүтээлүүдийг технологийн шийдлээр бий болгох зорилготой.

Хоёр. Тэмцээний ач холбогдол:

Оюутнуудын богино хугацаанд асуудал шийдвэрлэх чадвар, багийн ажиллагаа, бүтээлч сэтгэлгээг ашиглан нийгэмд тулгамдаж буй аливаа нэг асуудлыг шийдвэрлэж болохуйц санаа, бүтээл, шийдэл гаргуулах, оюутнуудад туршлага хуримтлуулах, ур чадвараа илтгэх боломж олгодог. Ивээн тэтгэгч байгууллагууд өөрсдөд тулгарсан асуудлыг сэдэв болгон өгч бүтээлчээр шийдвэрлүүлэх боломжтой бөгөөд зорилтот чадварлаг ажилтныг эртнээс сурган авахад туслах, цаашдын үйл ажиллагаагаа залуусын нүдээр харахад түлхэц болохуйц тэмцээн юм.

Гурав. Хамрах хүрээ:

Монгол улсын нийт Их Дээд Сургуулийн оюутан залуучууд.

Дөрөв. Хаана, Хэзээ:

2023 оны 4-р сарын 29, 30-нд ШУТИС-ийн VIII-р байр эрдэм шинжилгээ, инновацын төв (12 давхар) олон улсын эрдэм шинжилгээний хурлын танхимд хоёр өдөр зохион байгуулагдана.

Тав. Тавигдах шаардлага:

- Баг тус бүр 4-5 хүний бүрэлдэхүүнтэй байна.
- Технологид суурилсан оновчтой шийдлээр шинэ санааг эрэлхийлсэн байна.
- Багуудын хийсэн бүтээл 70 - 100 хувийн гүйцэтгэлтэй байна.
- Шинэ технологи, програмчлалын хэл (AI, AR, VR, Blockchain гэх мэт) ашигласан бол давуу тал болно.
- Багууд нь хийсэн бүтээлийнхээ талаар 5-8 минутын танилцуулга бэлдсэн байна.
- Багууд танилцуулгын үеэр өөрсдийн бүтээлийн ажиллагаа, гүйцэтгэлийг шалгуулна.

Зургаа. Тэмцээний бүртгэл:

Уралдааны бүртгэлийг 4-р сарын 17-с эхлэн 4-р сарын 27-ны өдрийг хүртэл клубийн веб <https://hackathon.syscotech.club> -ээр хүлээн авна.

Долоо. Ивээн тэтгэгч болон хамтрагч байгууллагууд:

Тэмцээний ерөнхий зохион байгуулагч:

- ШУТИС Мэдээлэл, Холбооны Технологийн Сургуулийн Sys&CoTech клуб

Ерөнхий ивээн тэтгэгч:

- Call pro LLC

Ивээн тэтгэгч байгууллага:

- Fibo Cloud
- Nasha Tech LLC
- Urguu Puzzle
- System center

4. БИДНИЙ ХАКАТОНЫ ТҮҮХ

- 2018 он

ШУТИС-МХТС-ийн оюутнуудын хүрээнд 1-3 хүний багийн бүрэлдэхүүнтэй “Сургуулийн орчинд тулгамдаж буй асуудлыг шийдвэрлэх” сэдвийн хүрээнд “System center LLC”-ийн ивээн тэтгэлэг дор нийт 1 сая төгрөгийн шагналын сантайгаар зохион байгуулагдсан. Нийт 16 багийн 52 оюутан оролцон эхний 3 байранд:

- “U can” app - оюутны хуанли
- ОууBook- онлайн бодлогын платформ
- Онлайн ирц бүртгэл зэрэг бүтээлүүд шалгарсан.



Зураг 4.1. 2018 оны Хакатон тэмцээн

- 2019 он

2019 онд "Голомт банк", "Амжилт академи", "Эхлэл академи", "HUB innovation center" байгууллагуудтай хамтран улсын хэмжээнд зохион байгуулсан. Тус тэмцээнд "МУИС", "ШУТИС", "МУБИС", "Мандах их сургууль", "ХУИС", "СЭЗИС" гэсэн 6 сургуулийн 4-5 хүний бүрэлдэхүүнтэй 20 баг оролцож ялагчаар "ШУТИС-МХТС"-ийн "HUDSON" баг, дэд байранд "ШУТИС-МХТС"-н "SysSolution" баг, гутгаар байранд "МУИС-ХШУС"-н баг шалгарсан.



Зураг 4.2.. 2019 оны Хакатон тэмцээний хаалтын үйл ажиллагаа

- 2022 он

2022 онд хөгжүүлэлтийн тэмцээнээ “Dev Hackathon Student - 2022” нэрийн дор 4-р сарын 23, 24-ны өдрүүдэд “E-commerce” сэдвийн хүрээнд тэмцээний ерөнхий ивээн тэтгэгчээр ‘Fibo cloud’ ивээн тэтгэгч байгууллагаар ‘Zochil’, ‘Tomyo’, ‘Nasha Tech’, ‘Urgoo puzzle’, ‘CU Mongolia’ болон ‘MCS’ групп хамтран ажиллаж улсын хэмжээнд зохион байгуулсан. Нийт 18 баг 90 гаруй оюутан өрсөлдсөнөөс:

- 1 -р байр Pentium 5 баг /Review service/
- 2 -р байр Ecompreneur баг /Content commerce/
- 3 -р байр GOONTEX баг
- Тусгай байр Шинэлэг санаа Болжморууд баг /”X-change” вэб болон мобайл апп/
- Тусгай байр Шилдэг дизайн Devo баг /HUDU мобайл апп/ тус тус шалгарсан.



Зураг 4.3. “Dev Hackathon Student 2022” тэмцээний хаалтын үйл ажиллагаа

5. ХОЛБОО БАРИХ

И-Мэйл хаяг: Sysandcotechc@gmail.com

Хаяг: Монгол улс, Улаанбаатар хот, Баянзүрх дүүрэг, 22-р хороо ШУТИС-ийн VI байр
400 тоот

Утасны дугаар: Sys&CoTech клубийн тэргүүн: Б.Ариунсанаа / 94945798 /