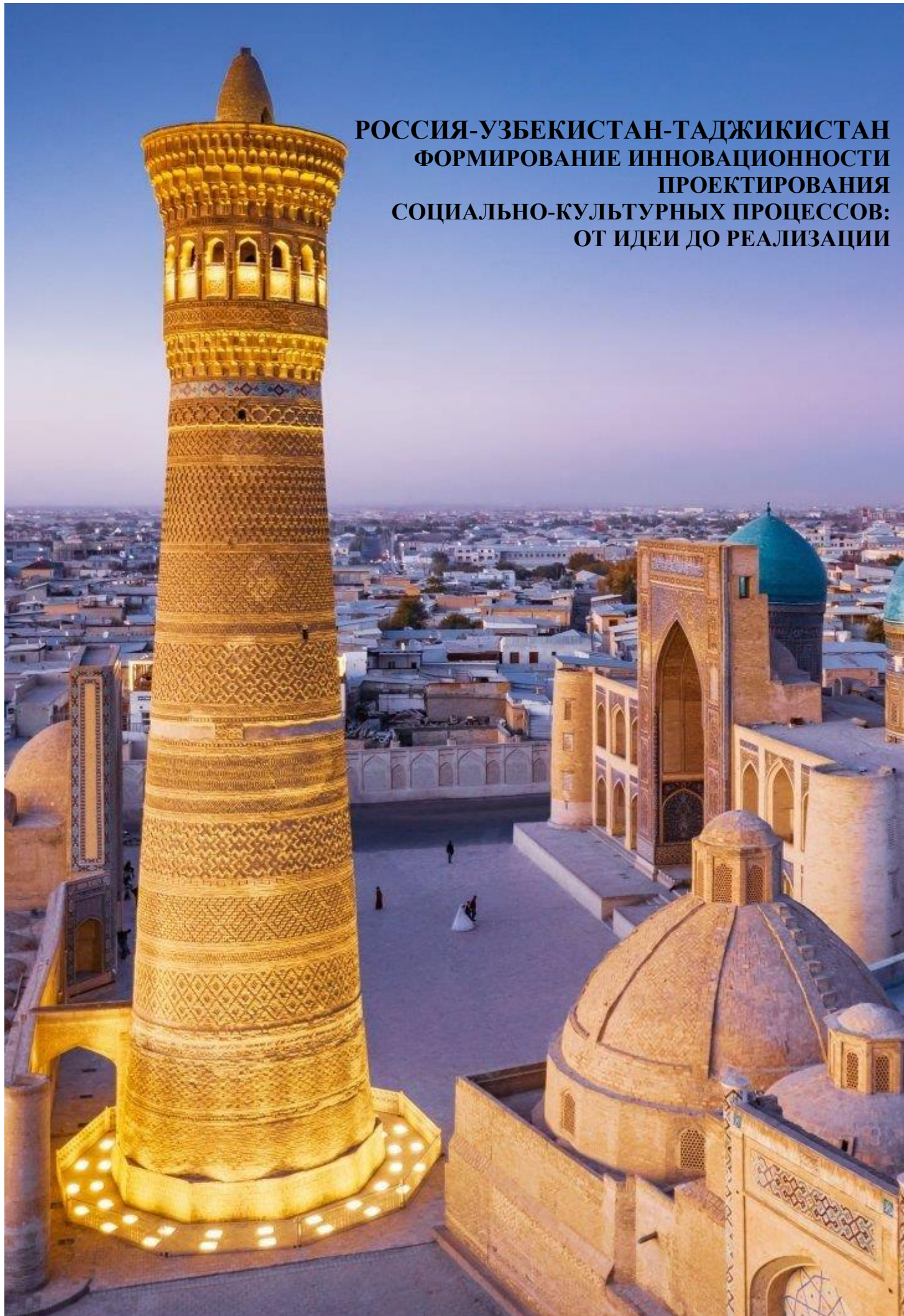


**РОССИЯ-УЗБЕКИСТАН-ТАДЖИКИСТАН
ФОРМИРОВАНИЕ ИННОВАЦИОННОСТИ
ПРОЕКТИРОВАНИЯ
СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫХ ПРОЦЕССОВ:
ОТ ИДЕИ ДО РЕАЛИЗАЦИИ**



**Челябинский государственный институт культуры
Бухарский государственный университет
Государственный институт искусств и культуры Узбекистана
Таджикский государственный институт культуры и искусства
имени Мирзо Турсунзода
Самаркандский государственный институт иностранных языков
Таджикская национальная консерватория
имени Талабшо Сатторова
Таджикский государственный университет языков имени Сотима Улугзода
Государственная академия хореографии Узбекистана**

**РОССИЯ - УЗБЕКИСТАН - ТАДЖИКИСТАН
Формирование инновационности
проектирования социально-культурных
процессов: от идеи до реализации**

**Сборник
материалов XII Международной научно-теоретической
конференции профессорско-преподавательского состава
высших учебных заведений России, Узбекистана и
Таджикистана
25 ноября 2023 года**

Челябинск -Бухара - 2023

barchasini amalda qo'llash juda muhimdir. Bu talabalarning tarjima qilinadigan til tarixi, madaniyati, urf-odatlarini mamlakatiga bo'lgan qiziqishini uyg'otishga yordam beradi va kelajakda zarur bo'lgan ko'nikmalarni shakllantirishga ko'maklashadi. Ta'lim bu o'qituvchi va talabalar o'rtasidagi faol o'zaro aloqadir va u bir tomonlama bo'lishi mumkin emas. Bu o'qituvchiga o'quv jarayoni qanchalik muvaffaqiyatli bo'lishiga bog'liq. Ko'rinib turibdiki, har bir o'qituvchi ish uslublarini tanlashda shaxsiy tajribasiga muvofiq ravishda boshqariladi. Ammo, eksperimental va amaliy ish natijalariga asoslanib, kommunikativ, induktiv, deduktiv usullar doirasida turli xil texnikalardan foydalanish ijobiy natija beradi va shubhasiz, o'qitish samaradorligini oshirishga yordam beradi, deb ta'kidlash mumkin. Shuningdek Muallif «aralash» deb nomlangan o'qitish metodikasiga rioya qilishga harakat qiladi. Bu sizning maqsadlaringizga erishishga imkon beradi va sizga yuqori natijalarga erishishingizga ko'maklashadi.

КАК ПРОВОДЯТСЯ ХАКАТОНЫ И ОСНОВНЫЕ ЦЕКЛИ УЧАСТНИКОВ

Куралов Бекжон Абдуллаевич,

Старший преподаватель кафедры Высшей математики Ташкентского
государственного технического университета, Узбекистан

Аннотация. В данной статье анализируются такие моменты, как проводятся хакатоны, кто участвует и именно чем занимаются участники во время хакатона.

Ключевые слова: хакатон, участники, цель хакатона, цель участника.

Что делают участники во время хакатона?

Большинство авторов заявляют, что участникам предлагается выполнять действия по созданию инноваций (Briscoe, Mulligan, 2014), (Celi, Ippolito, Montgomery, Moses, Stone, 2014), (Depasse, Carroll, Ippolito, Yost, Santorino, Chu, Олсон, 2014), (Серравалли, Симеоне, 2016) (Фрей, Люкс, 2016), (Альба, Авалос, Гусман, Лариос, 2016 г.), (Ангелидис, Берман, дела Лус Касас-Перес, 2016 г.), (Роселл, Б., Кумар, С. и Шеперд, Дж., 2014 г.), (Олсон, Уолш, Гарг, Стил, Мехта, Дейта, 2016 г.), (Пристли, 2016 г.), (Алкема, Левитт, Чен, 2017 г.), (Артилес, Уоллес, 2013 г.).

Некоторые авторы анализируют этот вопрос глубже, рассуждая о видах деятельности, которыми занимаются участники: Тауберер и Гербер утверждают, что участники занимаются творческим решением проблем с целью обогащения инноваций (Тауберер, 2014), (Гербер, 2017). Некоторые авторы, рассматривающие хакатоны как мероприятия, предназначенные только для компьютерных экспертов, утверждают, что хакатоны — это действительно мероприятия, участники которых должны заниматься только деятельностью, направленной на разработку программного и аппаратного обеспечения (Briscoe, Mulligan, 2014), (Frey, Luks, 2016).), (Альба, Авалос, Гусман, Лариос, 2016), (Нанди, Мандернах, 2016), (Лекарт, 2012).

Наконец, некоторые авторы указывают фазы, из которых состоят хакатоны. Хотя каждый автор называет каждый этап по-своему, существует общее мнение, что участники проходят четыре основных этапа: отбор команды, творческое решение проблем, кодирование и подготовка презентации (Ангелидис, Берман, дела Лус Касас-Перес, 2016). , (Rosell, Kumar, Shepherd, 2014), (Komssi, Pichlis, Raatikainen, Kindstrom, Jarvinen, 2015), (Tauberer, 2014).

Чем занимаются участники во время хакатона? Вывод: ясно, что и в этом случае существует разделение между авторами, которые считают, что хакатоны должны быть закрыты для сообщества компьютерных экспертов, и авторами, которые рассматривают хакатоны как мероприятия, открытые для публики. Хотя для ответа на вопрос, чем занимаются участники во время хакатона, не нужно разделять авторов, как это делалось ранее. На самом деле оба утверждения верны. Это правда, что участники должны участвовать в создании прототипа программного или аппаратного обеспечения, но также верно и то, что не каждый член команды должен заниматься этой деятельностью и что для качества результата необходимо творчески решать проблемы в начале хакатона.

Кроме того, хакатоны состоят из четырех этапов: отбор команды, творческое решение проблем, программирование и подготовка презентации.

Каковы цели хакатона?

Цели хакатонов не обсуждаются, поскольку все авторы согласны с тем, что эти мероприятия должны решать проблемы и генерировать инновации. Также авторы сходятся во мнении, что решение должно иметь вид функционирующего программного или аппаратного прототипа.

Каковы цели хакатона? Вывод: определение целей хакатона – «решение проблем и генерация инновации». С учетом этого можно дать более полный ответ на 3.1.2.4. Участники занимаются разными видами деятельности, и не все из них связаны с технологической областью (например, программирование). Все эти действия служат главной цели создания инноваций, что является конечной целью хакатонов, с которой соглашаются все авторы. Нововведение должно быть представлено в виде функционирующего прототипа. Предыдущее рассуждение можно резюмировать следующим образом: «Цель каждого хакатона — создать инновацию. Для этого участники участвуют в различных мероприятиях, начиная от начальной части творческого решения проблем и заканчивая этапом программирования программного и аппаратного обеспечения. Участвовать могут участники с разными навыками, потому что они могут внести разный вклад в зависимости от этапа хакатона».

Чем занимаются хакатоны?

Термин хакатон происходит от сопоставления слов «взломать» и «марафон» (Komssi, Pichlis, Raatikainen, Kindstrom, Jarvinen, 2015), (Fowler, 2016). Хотя большинство авторов согласны с тем, что хакатоны должны иметь дело с технологиями, некоторые утверждают, что, даже если термин «хакерство» изначально относился к области обучения, в настоящее время «хакерство» можно отнести в более общем смысле к творческому решению

проблем. Тауберер, 2014 г.), (Алкема, Левитт, Чен, 2017 г.). Во всех случаях тематика мероприятия определяется промоутером хакатона. Промоутер может предложить задачу, связанную с технической областью, или задачу, не связанную с ней.

Чем занимаются хакатоны? Вывод: искоренение технологий из хакатонов означало бы слишком большой шаг вперед по сравнению с их первоначальной концепцией. С одной стороны, все авторы, кроме двух, согласны с тем, что технологии должны быть главной темой хакатонов, поэтому таковыми будут считаться только мероприятия, связанные с технологиями. С другой стороны, это не означает, что хакатоны должны заниматься только технологиями. На самом деле, как объяснялось при ответе на 3.1.2.5, конечной целью хакатона является создание инновации. Теперь можно уточнить, что целью хакатонов является создание технологических инноваций. Для этого необходимо кодирование, но оно представляет собой только создание чего-то, что было задумано ранее на творческих этапах.

Представление комплексного определения хакатона

Обобщая собранную информацию, наконец-то можно определить хакатоны таким образом, чтобы он включал в себя все мероприятия, которые в настоящее время считаются таковыми.

«Хакатоны — это мероприятия продолжительностью от 8 до 48 часов, в ходе которых участникам предлагается создать технологическую инновацию в виде функционирующего программного или аппаратного прототипа. Лучшая идея, выбранная жюри, награждается призом. Это может иметь форму денежного или неденежного вознаграждения (например, доступ к онлайн- или офлайн-курсам, программам инкубации или ускорения, технологическим гаджетам). Хакатоны открыты для различных категорий участников, таких как деятели бизнеса, дизайнеры и компьютерные эксперты. Также приветствуется участие экспертов в хакатонах, требующих

экспертных знаний. Каждый хакатон имеет определенную структуру: подбор команды, творческое решение задач, программирование и подготовка презентации. На начальном этапе каждого хакатона участникам необходимо создать команду. На втором этапе участники участвуют в творческой деятельности по решению проблем, на третьем этапе пишется программа, а на последнем создается презентация. Хакатоны — это эффективный способ буквально «взломать» существующие проблемы и найти креативные и осязаемые технологические решения».

Использованная литература:

1. About the Global Game Jam. GlobalGameJam. Retrieved 19 April 2016.
2. Estellés-Arolas, E., & González-Ladrón-de-Guevara, F. (2012). Towards an integrated crowdsourcing definition. *Journal of Information Science*, 38(2), 189-200. <http://dx.doi.org/10.1177/0165551512437638>
3. *Evolutionary Bioinformatics* 3, pp. 287-296 exclusive-inside-facebooks-ai-hackathon. <https://www.fastcompany.com/3056018/>
4. Frank J. Frey, Michael Luks. 2016. The INNOVATION-DRIVEN HACKATHON - one Means for accelerating Innovation. In *Proceedings of the 21st European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP '16)*, ACM.
5. Gerber, L. (2017). Hackathons: 6 Alternatives Outcomes. HuffPost. Retrieved 23 March 2017, from http://www.huffingtonpost.com/entry/hackathons-6-alternatives-outcomes_us_58d42e66e4b0f633072b35c0
6. Gottfried, J. (2014). Are Hackathon Prizes The Worst Thing Since Moldy Sliced Bread? *Major League Hacking News*. Retrieved 18 April 2014, from <https://news.mlh.io/are-hackathon-prizes-the-worst-thing-since-moldy-sliced-bread-04-18-2014>
7. Grijpink, F., Lau, A., & Vara, J. (2015). Demystifying the hackathon. McKinsey & Company. Retrieved 20 October 2015, from <https://www.mckinsey.com/business-functions/digital-mckinsey/our-insights/demystifying-the-hackathon>
8. GroupMe | Informazioni su GroupMe. (2012). GroupMe. Retrieved 27 September 2012, from <https://groupme.com/it-IT/about>