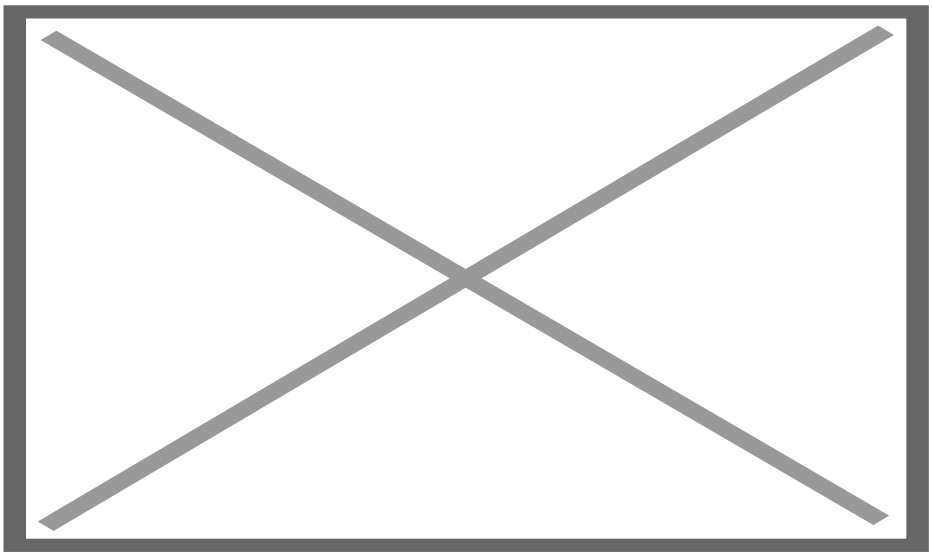
Skype University Hackathoni võitis keemia õppimist lihtsustav platvorm “3Ducation”

10 aastat tagasi - 15.03.2016 Autor: AM



Võidutöö „3Ducation“ autorid autasustamisel. Foto: Maido Parv

Nädalavahetusel valmistasid tudengid Skype’i ja Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutuse korraldatud hackathonil igapäevaprobleeme lahendavaid prototüüpe. Võitis hariduslik platvorm „3Ducation“, mis aitab liitreaalsust kasutades uudsel moel keemiat õpetada.

Skype University Hackathonil lõid ligi poolsada Eesti ja väliskõrgkoolide tudengit kahe ööpäeva jooksul uudseid IT-lahendusi, neid abistasid ning suunasid Skype’i ja Microsofti insenerid. “Projektid püüdsid lahendada erinevaid probleeme, enamus olid seotud hariduse, tudengite elu paremaks muutmise, keskkonna säilitamise ja isegi lapsehoidja leidmisega,” ütles Skype'i vanemtootejuht Filipp Seljanko. “Siit saadud kogemused tulevad osalejatele kindlasti kasuks nii ülikoolis kui ka tööelus.”

Lisaks Eesti osavõtjatele oli palju võistlejaid ka välisriikidest - Lätist, Venemaalt, Kreekast, Türgist, Gruusiast, Ameerika Ühendriikidest, Pakistanist, Usbekistanist, Indiast ja Kamerunist. Äramärkimist väärib ka, et peaaegu pooled võistlusel osalenutest olid naised. “Sel aastal tekkis unikaalne olukord, kus neljas võidutiimis oli kokku 12 naist ning 4 meest. Meil on hea meel, et üha rohkem naisi avastab enda jaoks IT-maailma ja selle võimalused,” lisas Seljanko.

Hackathoni võitjaks ja publiku lemmikuks kuulutati hariduslik platvorm “3Ducation”, mis aitab selgitada kooliõpilastele erinevaid looduslikke nähtusi. Võidutöö tegid neli Tallinna Tehnikaülikoolis õppivat ukrainlannat – Anhelina Prokopenko, Roksolana Sliusar, Valentyna Tsap, Valeriia Rusakova – ning South Wales’i ülikooli tudeng Panagiota Chatzi. „Kasutasime liitreaalsust, 3D-animatsiooni ja tavalisi paberkaarte, et luua hariduslik platvorm, mis aitab lastel õppida täiesti uuel moel,” ütles võidumeeskonna liige ning hackathoni parimaks inseneriks nimetatud Panagiota Chatzi. Võitjate eesmärgiks on platvormi edasi arendada ning laiendada seda nii matemaatika, füüsika, geograafia kui ka bioloogia õpetamiseks.

IT Akadeemia eripreemiaga tunnustati rakendust “UniPal”, mis võimaldab tudengitel edasi müüa iseenda loodud õppematerjale ning sellega raha teenida. Microsofti eripreemiaga tunnustati rakendust „Copo“, mille abil saavad tudengid ja keskkooli õpilased leida tiimikaaslasi erinevate projektide tegemiseks. Nendest projektidest tekib õpilasel portfoolio, mida hiljem tööle kandideerimisel kasutada. Skype’i eripreemia pälvis veebirakendus „Listen Together“, mis täiendab videokõnet meelelahutuslike elementidega, nt üheskoos karaoke laulmine jne.

„Skype University Hackathon 2016“ arendusnädalvahetusel osalenud meeskondi hindas kuueliikmeline žürii, kuhu kuulusid Filipp Seljanko (Skype), Kaspar Hanni (Microsoft), Triin Mahlakõiv (Tehnopol), Lauri Võsandi (IT Kolledž), Juhan Ernits (TTÜ), Peep Küngas (TÜ).

„Skype University Hackathon 2016“ peakorraldajad on Skype Eesti ja IT Akadeemia programmi raames Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutus, lisaks toetas ürituse läbiviimist üritusturundusagentuur Hype.

Auhinnad panid välja Tehnopol Startup Inkubaator, Skype, HITSA, Microsoft, Latitude59, Eesti Infotehnoloogia ja Telekommunikatsiooni Liit ning TechSisters.

- Uudised
- Tarkvara