



МАРАФОН идей

Шестой конкурс
интеллектуальных
проектов
организаций связи
состоялся в этом году
в Минске.

Уже ставшее традиционным мероприятие проходит в рамках научно-технического и культурно-познавательного форума «Думай! Развивайся! Действуй!». За шесть лет конкурс несколько раз менял свое название и, соответственно, акценты. В свое время на смену чисто рационализаторскому направлению «Связь. Рационализаторство. Будущее» пришел хакатон со всеми присущими формами подачи. В этом году конкурс получил новое название – «Марафон идей». Но по большому счету суть осталась прежней.



Молодые связисты презентуют проекты, которые могут быть полезными для ИКТ-отрасли, бизнеса и граждан. Диапазон разработок широк: от чат-бота по оказанию юридической помощи и цифрового профсоюзного билета до инновационных экосистем и технологий виртуальной реальности. Все они нацелены на автоматизацию и цифровизацию процессов, сервисов и услуг.

В этом году на суд жюри, в состав которого вошло руководство Минсвязи, отраслевых предприятий и профсоюза, было представлено 16 проектов. Больше всего разработок – у «Белтелекома» и «Белпочты». На защиту отводилось не более 5 минут. Задавать вопросы, критиковать мог любой желающий, и аудитория была активной.

Члены жюри обстоятельно подошли к оценке проектов. Они уделили внимание каждому выступлению, задавали вопросы, стремясь понять суть каждого предложенного решения. Где оно уже применяется и какую пользу приносит? Учтены ли препятствия на пути к внедрению? В чем принципиальные отличия от схожих разработок? После такого «пристального взгляда»

становится ясно, почему представление проектов называется «защитой».

Награждая победителей, министр связи и информатизации Кирилл Залесский отметил, что выбрать лучших было сложно, и подчеркнул, что именно на идеях молодежи основано будущее отрасли связи и всей страны. Глава Минсвязи также обратил внимание руководителей отраслевых предприятий на важность внедрения представленных на конкурсе решений.

Как определили лучших? По словам председателя Белорусского профсоюза работников связи Александра Яковлева, проекты-победители отбирались на основании одного или нескольких критериев. Во-первых – «обкатанность». Предложенная разработка должна быть опробована, и ее можно быстро реализовать в короткие сроки. Во-вторых – оригинальность идеи. И в-третьих – подача проекта.

Помимо традиционного распределения призовых мест, судьи определили лучших и по трем номинациям: «Инновационный подход», «Новые горизонты науки» и «Цифровые технологии».



Победители «Марафона идей» с министром связи и информатизации Кириллом Залесским и председателем Белорусского профсоюза работников связи Александром Яковлевым

I место

- ◆ Проекты «Автоматизация процессов ценообразования в системе общепита», «Формирование списков для осуществления выплат с выгрузкой данных в ИМНС»



Александр ВАЛЬСКИЙ, инженер-системотехник телекоммуникационных сетей зонового цеха коммутации и обработки данных Брестского филиала РУП «Белтелеком».

- ◆ Проект «БелPostZone – автоматизированные зоны самообслуживания на базе павильонов «Белсоюзпечати»



Ирина СВИЛОВИЧ, начальник отдела эксплуатации почтовой связи и распространения печати Брестского филиала РУП «Белпочта».

II место

- ◆ Проект «Профсоюзная карта PROF+»



Валентина КУЛИКОВСКАЯ, специалист по работе с молодежью сектора идеологической работы, *Алексей УРБАНОВИЧ*, специалист по связям с общественностью (РУП «Белпочта»).

- ◆ Проект «Настольная игра “КиберЩит”»



Анастасия КОЗЕКА, специалист по обеспечению кибербезопасности Центра кибербезопасности РУП «Белтелеком».

III место

- ◆ Проект «Интерактивный гайд по пилотным проектам»



Владислав ДРАПЕЗА, специалист управления информационно-аналитического сопровождения цифрового развития государственного предприятия «ЦЦР».

- ◆ Проект «СJM как современный метод исследования для генерации идей по улучшениям»

Мария ЛАВРИНОВИЧ, инженер по качеству отдела развития качества ООО «Мобильные ТелеСистемы».

Цифровые технологии

- ◆ Проект «Технологии виртуальной реальности VR-лаборатории и имитационные модели»



Павел КОСИЛО, инженер средств радио и телевидения службы по борьбе с радиопомехами управления радиомониторинга государственного предприятия «БелГИЭ».

Новые горизонты науки

- ◆ Проект «QR-гид. Музеи»



Павел СЫРИЦКИЙ, директор ООО «Центр управления информационными ресурсами “ЦВР-Октябрьский”».

Инновационный подход

- ◆ Проект «Киберполигон. Инновационный подход к обучению кибербезопасности»



Валерия ЛУБНЕВСКАЯ, ведущий специалист по взаимодействию с операторами, *Ангелина ЛИТОШКО*, бизнес-аналитик управления взаимодействия с операторами (РУП «Национальный центр обмена трафиком»).



ПРОЕКТЫ – ПОБЕДИТЕЛИ

I место

Автоматизация процессов ценообразования в системе общепита Формирование списков для осуществления выплат с выгрузкой данных в ИМНС

Первое решение позволяет создать заказное меню с расчетом калорий и витаминов обеда для сотрудников предприятия, вести учет продуктов, а для бухгалтерии – проводить калькуляцию блюд и создавать бухгалтерские проводки. Веб-приложение бесшовно работает с электронными накладными EDI-провайдера СТТ и кассовым оборудованием сервиса webkassa.by.

Второе решение дает возможность сформировать отчеты в ИМНС: выплаты пенсионерам, компенсации путевок в детский лагерь, возвраты денежных средств физическим лицам и т. д. Также приложение автоматически формирует платежные поручения и списки в банк, файлы для почтовых переводов, списки выплат к юбилейным датам и бухгалтерские проводки.

Обе разработки – практико-ориентированные и уже применяются в Брестском филиале «Белтелекома».

В работе над проектами наиболее сложным было выстроить их архитектуру для последующего сопровождения и расширения.



*Александр ВАЛЬСКИЙ,
инженер-системотехник
телекоммуникационных сетей
зонового цеха коммутации
и обработки данных Брестского
филиала РУП «Белтелеком»*

I место

БелPostZone – автоматизированные зоны самообслуживания на базе павильонов «Белсоюзпечати»

Суть проекта – превратить точки «Белсоюзпечати» в современные точки обслуживания, где клиент сможет не только купить газету или открытку, но и отправить посылку, получить заказ из интернет-магазина, оплатить услуги и сделать это в удобное время.

Мы предложили такую модель, как интеллектуальный комплекс NeoPost, способный самостоятельно оформлять отправления, подбирать упаковку, принимать оплату, выдавать заказы маркетплейсов и подключать специалистов при необходимости. Такая зона могла бы работать круглосуточно без участия персонала и полностью интегрироваться с цифровыми сервисами «Белпочты».

Эта модель требует инвестиций и технологических работ. Но основа уже есть. Цифровые решения «Белпочты» (мобильное приложение, получение отправок по QR-коду и в почтоматах, QR box и т. д.) доказали свою эффективность и могут быть адаптированы для точек «Белсоюзпечати». Таким образом, павильоны не только сохраняют свою роль точек шаговой доступности, но и становятся частью цифровой экосистемы. Решение позволит снизить нагрузку на отделения почтовой связи, расширить возможности для клиентов и вернуть интерес к привычным объектам городской среды.

Самое сложное при разработке проекта – понять, как встроить цифровые сервисы «Белпочты» в небольшое пространство и одновременно сохранить простоту для клиента.



*Ирина СВИЛОВИЧ,
начальник отдела
эксплуатации почтовой
связи и распространения
печати Брестского филиала
РУП «Белпочта»*

II место

Профсоюзная карта PROF+

Наш проект – это, по сути, «профсоюз в телефоне». Профсоюзная карта PROF+ будет включать в себя все необходимые и для членов профсоюза, и для профсоюзных работников функции. Для члена профсоюза – это электронный профсоюзный билет, календарь профсоюзных мероприятий, интерактивная карта с перечнем санаториев, возможность обратиться в свою профсоюзную организацию, не выходя из дома, перечислить членский взнос.

Профсоюзные же работники избавляются от бумажной документации. В приложении они смогут, например, видеть актуальный список членов профсоюза, получать заявления от них. Также предложена интеграция с Национальной почтовой электронной системой для обмена юридически значимыми документами.

Приступая к работе над проектом, мы в первую очередь продумали и обосновали его новизну, так как схожие разработки для профсоюза уже есть. Пока что предложенное решение – на уровне идеи, так как реализовать его в масштабах страны непросто. Нужно написать приложение, подключить около 4 миллионов пользователей – членов отраслевых профсоюзов. Это сложная командная работа, но мы будем двигаться в этом направлении.



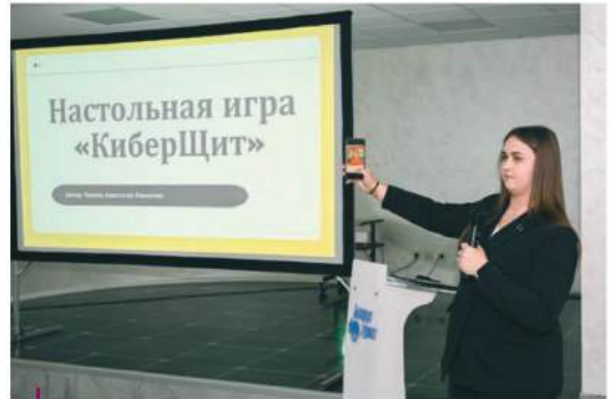
Валентина КУЛИКОВСКАЯ, специалист по работе с молодежью сектора идеологической работы, Алексей УРБАНОВИЧ, специалист по связям с общественностью (РУП «Белпочта»)

II место

Настольная игра «КиберЩит»

Суть проекта – в увлекательной игровой форме обучить участников игры правилам информационной безопасности. «КиберЩит» – настольная стратегическая игра для детей и взрослых, которая дает возможность «прожить» кибератаки, но без риска, как в реальной жизни. Игроки принимают определенные роли и следуют сценариям, соревнуются, защищаются от атак.

Самое сложное в работе над проектом – написание сценариев кибератак. Здесь пригодился и мой профессиональный опыт, и реальные кейсы информационной безопасности.



Анастасия КОЗЕКА, специалист по обеспечению кибербезопасности Центра кибербезопасности РУП «Белтелеком»

III место

Интерактивный гайд по пилотным проектам

Интерактивный гайд – простое веб-решение, в котором содержится вся необходимая информация для поэтапной реализации пилотного проекта в сфере цифрового развития. По каждому шагу даны исчерпывающие пояснения, приведены шаблоны документов, а также ссылки на нормативные правовые акты. Доступно и рассмотрение более детальной схемы в нотации BPMN (моделирование бизнес-процессов в виде диаграмм) со сроками и участниками процессов. Использовать решение можно без доступа к интернету.

Идея возникла из практики работы с ИТ-компаниями по тематике пилотных проектов в сфере цифрового развития.

В перспективе есть смысл разместить интерактивный гайд на сайте Минсвязи как один из подразделов, а также использовать на обучающих семинарах для представителей отраслей экономики и резидентов Парка высоких технологий.

Наиболее сложными в работе над проектом были проработка и визуализация полного бизнес-процесса реализации пилотного проекта в сфере цифрового развития с указанием сроков и всех участников.



*Владислав ДРАПЕЗА,
специалист управления
информационно-аналитического
сопровождения цифрового развития
государственного предприятия «ЦЦР»*

III место

CJM как современный метод исследования для генерации идей по улучшениям

CJM, или Customer Journey Map – это карта клиентского пути. С ее помощью компания может делать товары и услуги более доступными, востребованными и улучшать опыт клиента. На его настроение влияют многие факторы: общение с консультантом, скорость доставки и очереди в офисе.

Карта позволяет отследить действия, эмоции клиента, оценить способы его взаимодействия с компанией, обнаружить проблемные моменты и возможности для улучшений. А затем – проработать, дополнить, усовершенствовать. CJM – незаменимый инструмент для маркетинговых и коммерческих отделов любых организаций.

Для проекта необходимо было задействовать множество разносторонних профессиональных навыков, которые уже стали моими привычками и в обычной жизни. Поэтому сложностей в работе над ним не было.



*Мария ЛАВРИНОВИЧ,
инженер по качеству отдела
развития качества
ООО «Мобильные ТелеСистемы»*

Номинация «**Инновационный подход**»

Киберполигон. Инновационный подход к обучению кибербезопасности

Сегодня возрастает количество кибератак, а значит, и потребность в специалистах по кибербезопасности. Их качественная подготовка к реальным угрозам информационной безопасности и есть цель нашего проекта.

Киберполигон создан на базе центра кибербезопасности НЦОТ – первого аттестованного ЦКБ в Беларуси. В чем суть? В ограниченном контуре, где развернута инфраструктура предприятия, состояются несколько команд. «Красные» – условные хакеры – стремятся проникнуть в эту инфраструктуру, а задача «синих» – выявить и отразить угрозу, расследовать инцидент и понять, как хакер проник в сеть предприятия.

При разработке первого отечественного киберполигона не обошлось и без некоторых сложностей. Например, реализация одной кибертренировки требует больших трудозатрат. Вычислительные мощности платформы нужно увеличивать пропорционально росту участников киберучений. И конечно, создание актуальных и интересных сценариев, учитывающих современные киберинциденты, требует времени и особого внимания, что сказалось на темпах реализации проекта.



*Валерия ЛУБНЕВСКАЯ,
ведущий специалист по взаимодействию с операторами,
Ангелина ЛИТОШКО,
бизнес-аналитик управления
взаимодействия с операторами
(РУП «Национальный центр обмена трафиком»)*

Номинация «**Новые горизонты науки**»

QR-гид. Музеи

Проект призван трансформировать статичные экспозиции в увлекательную интерактивную среду.

Мобильное приложение «QR-гид. Музеи» позволяет расширить экспозицию и выйти за ее пределы за счет интерактивных элементов. Оно работает на основе QR-кодов, расположенных рядом с каждым экспонатом или в определенных зонах музея. Отсканировав код с помощью своего мобильного устройства, посетитель получает доступ к подробному текстовому описанию, историческим сведениям, архивным фото, аудиогидам, записанным белорусскими актерами, и т. д.

В планах – добавить возможность участвовать в музейных квестах и викторинах, накапливая баллы, за которые можно получить призы.

При работе над проектом самым сложным было найти свою нишу. Остановились на туристической сфере, так как сейчас это перспективное направление. И второй момент – мы стремились максимально упростить для пользователя взаимодействие с культурными пространствами.



*Павел СЫРИЦКИЙ,
директор ООО «Центр управления
информационными ресурсами
«ЦВР-Октябрьский»»*

Номинация «Цифровые технологии»

Технологии виртуальной реальности VR-лаборатории и имитационные модели

VR-лаборатория включает в себя два виртуальных модуля. Один из них дает возможность увидеть 3D-модели пяти сигналов радиоэлектронных средств гражданского назначения и узнать об их структуре и распространении. Такая наглядность помогает понять, что такое радиочастотный спектр, даже тем, кто далек от этой темы.

Второй модуль – интерактивная игра по принципу Play to Study, в которой пользователи ищут помехи и одновременно изучают их. Этот модуль мы используем на предприятии «БелГИЭ» для обучения новых сотрудников, чтобы помочь им адаптироваться и влиться в работу, а также молодых специалистов, которые проходят у нас производственную практику.

Наиболее сложными были разработка и наполнение виртуальных модулей, так как они не должны быть «перегружены» слишком сложной информацией. Здесь мы действовали по принципу «просто о сложном». **BC**

Алиса РОМАНОВИЧ



*Павел КОСИЛО,
инженер средств радио
и телевидения службы по борьбе
с радиопомехами управления
радиомониторинга государственного
предприятия «БелГИЭ»*

