

“TEKNOFEST-2025” DƏ ADLARINDAN SÖZ ETDİRƏNLƏR

“TEKNOFEST-2025”İN FATEHLƏRİ

Emiliya Əhmədova:
“Komanda adlarını seçərkən milli kimliyimizi əks etdirməyə xüsusi önəm veririk. “Qızıl Qaya”, “Xudafərin”, “İçərişəhər” kimi adlar sadəcə simvol deyil. Onlar tariximizi, mədəniyyətimizi və milli ruhumuzu texnologiya ilə birləşdirən körpüdür”.



ZƏRİF SALMANLI
zarifsalmanli@kaspi.az

Bakı Ali Neft Məktəbinin üç komandası Şimali Kipr Türk Cümhuriyyətində keçirilən “TEKNOFEST-2025”də ayrı-ayrı kateqoriyalar üzrə mükafatlara layiq görülüb. “Qızıl Qaya BHOS” komandası Turizm texnologiyaları kateqoriyası üzrə birinci, “Xudafərin BHOS” komandası Ətraf mühit və Enerji kateqoriyası üzrə üçüncü yeri qazanıb. “İçərişəhər BHOS” komandası isə Sosial innovasiya kateqoriyası üzrə ən yaxşı təqdimat mükafatı əldə edib.

“KOMANDA ADLARIMIZ MİLLİ KİMLİYİMİZİ ƏKS ETDİRİR”

Bakı Ali Neft Məktəbinin İnnovasiya və Tədqiqatlar Mərkəzinin rəhbəri Emiliya Əhmədovanın sözlərinə görə, “TEKNOFEST-2025”də iştirak edən komandaların hazırlıq prosesi altı ay davam edib: “Bu müddət ərzində biz yalnız texniki bilikləri deyil, həm də komanda işi, strateji planlaşdırma və effektiv təqdimat bacarıqlarını inkişaf etdirdik”.

Elmi rəhbər komanda adlarının seçimindən söz açdı: “Bu məsələdə milli kimliyimizi əks etdirməyə xüsusi önəm veririk. “Qızıl Qaya”, “Xudafərin”, “İçərişəhər” kimi adlar sadəcə simvol deyil. Bu adlar tariximizi, mədəniyyətimizi və milli ruhumuzu texnologiya ilə birləşdirən körpüdür”.

Emiliya Əhmədova “Qızıl Qaya BHOS” komandasının uğurunun təsadüfi olmadığından da danışdı: “Mustafakamal və Eliana oyunu

yaratmaq üçün gecələri də çalışdırdılar. Əgər oyun olmasaydı, sadəcə ideya olacaqdı. Bizi rəqiblərimizdən fərqləndirən də məhz bu idi”.

“LAYİHƏMİZ BİR OYUN İDİ”

Oyunun yaradıcılarından olan Eliana Səttarova bildirdi ki, layihənin məqsədi turizmin inkişaf etdirilməsidir: “Layihəmiz bir oyun idi. Hansı ki, Kiprin Famaqusta şəhərinin tarixi və mədəniyyətini izah etmişdik. Mən həmin şəhəri gəzəndə orada turizmin zəif olduğunu görmüşdüm və bu ideya ağıma gəlmişdi. Oyunu Mustafakamal Musayev ilə birgə qurmuşduq. Oyunu elə qurmağa çalışdıq ki, real məkanlar və situasiyalar yer alsın. Düşünürəm ki, bu oyun Şimali Kiprin turizm potensialını xeyli artırma bilər. İstəyirik, bu ideyanı digər ölkələrə və şəhərlərə də tətbiq edək”.

Oyunun digər qurucusu Mustafakamal Musayevin fikrincə, tarix, mədəniyyət gənclərə maraqsız gəlir, o səbəbdən də belə ideya düşünülür: “Oyunçu bu tapşırıqları yerinə yetirərək, tarixin bir hissəsinə çevrilir və eyni zamanda Şimali Kiprin mədəniyyəti, tarixi, coğrafiyası haqqında daha çox məlumat əldə edir. Turistləri cəlb etməyin ənənəvi üsulları, məsələn, muzeylər və ya turlar, gənc nəslə maraqlandırmır. Buna görə də biz öyrədici oyun təklif edirik. Statistikalara əsasən, gənclərin böyük bir hissəsi daha çox video oyunlar oynayır”.

DAYANIQLI BİZNES MODELİ

Komanda üzvü Fidan Məmmədli isə qarşılaşdıqları problemlərdən

bəhs etdi: “Turizm texnologiyalarında əsas problemlərdən biri informasiyanın çox rəsmi, cansız və passiv formada təqdim olunmasıdır. Biz bu problemi oyunlaşdırılmış, ssenari əsaslı yanaşma ilə həll etdik. Yaşadığımız ən böyük çətinlik, real coğrafi və tarixi faktları oyun dünyasına düzgün uyğunlaşdırmaq idi. Məlumat doğruluğu ilə oyunun maraqlı qalması arasında incə bir balans var idi və biz bu tarazlığı tapmaq üçün xeyli səy göstərdik”.

Digər tələbə Murad Şərifovun sözlərinə görə, bir çox layihələr yalnız texnoloji tərəfə fokuslandığı halda, onlar texnologiyani, mədəni dəyərləri və biznes potensialını bir araya gətirib: “Layihəmiz yalnız texniki həll deyil, eyni zamanda mədəniyyət daşıyıcısı və gəlir gətirə biləcək dayanıqlı bir biznes modelidir”.

MÜKAFATI RƏCƏB TAYYİB ƏRDOĞAN TƏQDİM EDİB

“Qızıl Qaya BHOS” komandasına birinci yerin mükafatını Türkiyə Prezidenti Rəcəb Tayyib Ərdoğan təqdim edib. Mükafatı alan komandanın elmi rəhbəri Emiliya Əhmədova həmin anları belə təsvir etdi: “Adımızı qaliblər siyahısında gördükdə çox həyəcanlanmışdıq. Mən sevincimdən ağlayırdım. Rəcəb Tayyib Ərdoğan mükafatı verərkən bizi komanda olaraq təbrik etdi. Azərbaycan xalqına salamlarımızı çatdırmağı xahiş etdi”.

Komanda kapitanı Zahid Abdullayev də Türkiyə Prezidenti ilə söhbət edənlərdən olub: “Böyük dünya lideri ilə yan-yan olmaq, onunla etdiyim kiçik söhbət yaddaşıma həkk olan gözəl bir xatirə kimi qalacaq”.



Fotolar: Tapdıq Abdullayev - Global Photostock

“LİTİUMU ARTIQT SUDAN DA ALA BİLİRİK”

Müsabiqədə üçüncü yerin qalibi olan “Xudafərin BHOS” komandasının üzvü İlham Kərimli də layihələrindən bəhs etdi: “Yaşıl enerji texnologiyalarına dünyada önəm verilir. Lakin burada bir problem var ki, yaşıl enerjinin alınması davamlı olmadığından həmin alınan enerjini litium ion batareyalarda depolamaq lazımdır. Layihəmizin əsas məqsədi bu batareyalarda istifadə olunan litiumun dənizdən əldə etməkdir. Litiuma olan tələbat ildən-ilə artmaqda davam edir. Biz dəniz suyunu elektroliz prosesinə salıb filtrləyərək həmin sudan litium ionlarını alırıq. Digər litium alan qurğulardan fərqimiz odur ki, bu prototip təmiz litiumu üç mərhələdə ala bilir. Dəniz suyundan litium almaq həm münasib, həm də effektivdir. Bu baxımdan, layihəmiz münsiflər heyətinin xoşuna gəldi.

Rəqiblərimizdən fərqimiz o idi ki, bizim əlimizdə hazır model var idi. Dizaynlarımız mükəmməl idi. İdeyamız da yeni və tam real olduğundan bizi mükafatlandırdılar”.

KİMSƏSİZ UŞAQLARIN QAYGISINA QALAN ROBOT

Sosial innovasiya kateqoriyası üzrə ən yaxşı təqdimat mükafatı alan “İçərişəhər BHOS” komandasının kapitanı Fidan Kərimlinin sözlərinə görə, onların ideyası həm kimsəsiz uşaqların hissələrini qorumaq, həm də təhlükəsizliklərini təmin etmək üçündür: “Layihəmiz valideyn qayğısından uzaq böyüyən kimsəsiz uşaqlar üçün robotdur. Uşaq evlərindəki bir çox uşaq baxımsızlıqdan və ya pis rəftardan əziyyət çəkir, onların emosional sıxıntıları çox vaxt diqqətdən kənarda qalır. Robot uşaqların emosiyalarını izləmək, narahatlıq əlamətlərini aşkar etmək və real vaxt rejimində emosional dəstək vermək üçün nəzərdə tutulmuş süni intellektlə işləyən yoldaşdır. Üz tanıma, səs təhlili və davranış izləmə imkanlarından istifadə edərək, əhval-ruhiyyə nümunələrini müəyyən edir və söhbət, hekayə və oyun vasitəsilə qarşılıqlı əlaqə yaradır. Müəyyən şəxslərə cavab olaraq qorxu və ya narahatlıq kimi potensial pis rəftar aşkar edərsə, hadisələri qeyd edir və müvafiq orqanlara xəbərdarlıq edir”.

