

## Üniversite öğrencilerine Birleşmiş Milletler'den ödül

**Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı (UNDP), Gençlik ve Spor Bakanlığı (GSB) ve HABİTAT Derneği'nin düzenlediği teknoloji hackathon'unda Beykoz Üniversitesi Yazılım Mühendisliği 3'üncü sınıf öğrencileri Buğrahan Çakır ve Cengizhan Köse geliştirdikleri proje ile birinci oldu. 35 bin TL değerindeki teknoloji hediye çekinin de sahibi olan öğrenciler ödülü Birleşmiş Milletler Türkiye Temsilciliği yetkililerinin elinden aldı.**

Beykoz Üniversitesi Yazılım Mühendisliği 3'üncü sınıf öğrencileri Buğrahan Çakır ve Cengizhan Köse Ankara'da düzenlenen "Sosyal Uyum İçin İnovatif Çözümler Hackathon"unda geliştirdikleri proje ile birinci oldu. Japon Hükümeti tarafından finanse edilen, Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı (UNDP), Gençlik ve Spor Bakanlığı (GSB) Gençlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü ve HABİTAT Derneği tarafından uygulanan Suriyeli ve Türk gençler için istihdam edilebilirlik, girişimcilik ve sosyal uyum projesi kapsamında gerçekleştirilen hackathon'a Türk ve Suriyeli olmak üzere 5 ilden toplam 72 öğrenci katıldı. 52 saat süren maraton boyunca sosyal uyuma katkıda bulunmak için teknolojik, yenilikçi ve yaratıcı proje geliştiren ekipler arasında Beykoz Üniversitesi öğrencileri geliştirdikleri "Game Pair" projesi ile birinci seçilerek 35 bin TL değerindeki teknoloji hediye çekinin de sahibi oldu.

### **"Proje bazlı eğitim sistemi öğrenmemize katkı sağladı"**

Beykoz Üniversitesi Yazılım Mühendisliği 3'üncü sınıf öğrencisi Buğrahan Çakır, yazılıma ilgisini "Beykoz Üniversitesi'ne gelmeden önce yazılım alanında hiçbir bilgim yoktu. Sonrasında kendimi geliştirdim. Pandemi döneminden önce TÜBİTAK programından kabul aldım. Pandemi döneminde ise donanımsal anlamda kendimi geliştirdim. Daha sonrasında ise Enerji Bakanlığı'nda ARGE biriminde bir ay staj yapma imkânım oldu. Orada ARGE uzman yardımcısı olarak çalışmaya başladım" diyerek anlattı. Çakır ile aynı bölümde okuyan Cengizhan Köse ise, yazılıma ilgisinin henüz lisedeyken başladığını belirterek şunları söyledi:

"Lise 2'den beri yazılımla uğraşıyorum. O zamandan beri hayalim hep mühendis olmak ve yazılım alanında ilerlemektir. Üniversite sınavı sonrası da proje bazlı bir eğitim sistemi olan Beykoz Üniversitesi'ni tercih ettim. Ben uygulayarak öğrenen biriyim. Bu nedenle proje bazlı

eğitimin bana çok büyük katkıları oldu. Pandemiyle birlikte güncel teknolojilere yöneldim. Mobil alanında gelişmeler yaptım. Daha sonra startup şirketlerinde çalışmaya başladım.”

### **“Hedefimiz global pazara açılmak”**

17, 18 ve 19 Eylül tarihlerinde düzenlenen ve üç gün süren etkinlik Ankara’da gerçekleştirildi. Üç gün boyunca proje geliştirdiklerini belirten Buğrahan Çakır, proje geliştirme aşamasını ise şöyle anlattı:

“Hackathon’da Suriyeli ve Türk gençlerinin sosyal uyum içinde akılcı ve yenilikçi çözümler sunması isteniyor. Biz oraya gittiğimizde ne yapacağımızı bilmiyorduk. Sadece başlığı biliyorduk. 52 saat süren bir maraton oldu ve bu maratonda uyumadık. Konu başlığı Suriyelilerle sosyal uyum ama bunu teknolojiyle birleştireceksiniz, yenilikçi bir yaklaşım göstereceksiniz dediler. Sonrası Cengizhan ile ne yapabileceğimizi tartıştık, fikir geliştirdik. E-sporun tüm gençleri kapsadığını ve Suriyelilerin genç nüfus fazlalığıyla bizim genç nüfus fazlalığımızı ortak bir çatıda buluşturup, dil sorununu ise oyunun ortak dilini kullanarak aşacağımızı düşündük. Projeyi oluşturduk ve birinci seçildik. Projenin yazılımına da başladık. Türkiye’de 30 milyon aktif oyun oynayan insan var. Bunun 13 milyonu ise oyun için para harcayan kişiler. Çok büyük bir pazar. Biz globalde herkese hitap edeceğini düşünüyoruz. Yazılımla birlikte proje tamamlandığında önce Türkiye pazarına ardından da global pazara açılma hedefimiz var. Üsküdar’da bir ofis açtık. Ödülle ofisimizin eksiklerini tamamlayacağız. Geri kalanını da projeye aktaracağız.”

Lisedeyken çok fazla oyun oynadığını proje fikrinin de buradan çıktığını belirten Cengizhan Köse, “Lisede oyun oynadığım süreçte yabancı kişilerle çok fazla oyun oynayarak İngilizcesini geliştiren arkadaşlarımı gördüm. İki taraf birbirinin dilini bilmeden ortak bir amaç için, kazanmak için oynuyorlardı. Bir süre sonra iletişim de kurabilir hale geliyorlardı. Bu durum projedeki ana fikir kaynağımız oldu” dedi.

### **“Pes etmeyin, yardım almaktan çekinmeyin”**

Yüksek lisans hedefinin olduğunu belirten Köse, bundan sonra da proje geliştirmeye devam edeceğini ifade ederek yazılımla ilgilenmek isteyen gençlere ise şu tavsiyelerde bulundu:

“Bu alanla ilgilenmek isteyen arkadaşlara da kesinlikle pes etmemelerini tavsiye ederim. Gerçekten heves kıracak etmen çok fazla. Bunlara takılmamalarını, pes etmeden sonuna kadar devam etmelerini öneririm. Yardım almaktan da çekinmesinler.”

Mezuniyet sonrası yüksek lisans düşündüğünü belirten Çakır’ın ise gençlere tavsiyeleri şöyle:

“Bu alanla ilgilenmek isteyen arkadaşlara tavsiyem şu, ortak olacakları kişilerle her şeyi en baştan konuşmaları gerekiyor. Bu çok önemli. Çünkü çoğu proje ortaklık yüzünden kopuyor. Onun haricinde iş akış planlarını çok doğru çıkarmaları gerekiyor. Yatırımcı arama konusunda ise fizibilite konusuna çok iyi çalışmalarını gerekiyor.”

**Hackathon nedir?**

Yazılım geliřtiricilerin, tasarımcıların ekipler halinde ya da bireysel olarak bir araya gelerek proje ürettikleri birkaç gün süren yarışma.