

Победители хакатона GS Smartcode встроили в телеэфир дополненную реальность

12 июня 2016 года в инновационном кластере «Технополис GS» определили победителей первого хакатона GS Smartcode, соревнований среди специалистов Калининградской области в разных областях разработки программного обеспечения. В течение двух дней девять сильнейших команд, объединенных идеей изменить привычный мир цифрового телевидения, напряженно работали над своими проектами. Лучшим был признан AU.TV – интерактивная платформа дополненной реальности для телеэфира.

За три дня, с 10 по 12 июня, хакатон GS Smartcode собрал на площадке «Технополиса GS» (инвестиционный проект холдинга GS Group в г. Гусеве Калининградской области) более 50 лучших программистов, аналитиков, предпринимателей и дизайнеров Калининградской области. Разминкой для ИТ-марафонцев перед двухдневной «гонкой» стала экскурсия по высокотехнологичным предприятиям кластера. В первый день участники хакатона вдохновлялись инновационным и креативным духом «Технополиса GS», знакомились друг с другом и находили единомышленников, объединяясь в команды. В течение следующих двух дней «хакатонцам» предстояло продемонстрировать лучшее, на что они способны. Финалисты подчеркивают, что один день на хакатоне равен нескольким месяцам напряженной работы в обычной жизни. Рабочая атмосфера на площадке была накалена до предела: чтобы превратить идею в готовый продукт и впечатлить экспертное жюри за время пятиминутной презентации, некоторые участники предпочли не тратить время даже на сон.

На первом хакатоне GS Smartcode участникам было предложено выполнить задание от организатора – написать приложение для интерфейса цифровой телевизионной приставки General Satellite – или предложить собственный программный продукт в области цифрового ТВ. Большинство выбрали эксперименты с приложением для телеприставки. В том числе и команда-победитель, презентовавшая проект AU.TV – платформу, позволяющую дополнить телеэфир интерактивными информационными каналами. На картинку телеэфира накладывается трансляция любых Интернет-сервисов: Twitter, RSS-ленты, курсы валют, оповещения для входящих писем электронной почты, прогноз погоды, информация о просматриваемом видеоконтенте. Данные, интересующие телезрителя, обновляются непрерывно и актуальны в любой момент времени. Разработка единогласно была признана перспективной, тем более, что концепция дополненной реальности уже становится трендом на рынке цифрового ТВ. Второе место завоевал проект Антона Дорофеева и Андрея Матухнова – приложение для симуляции настольных игр на экране телевизора с использованием смартфонов в качестве игровых контроллеров. Команда Алексея Третьякова, предложившая концепцию использования смартфона как пульта управления телевизором, получила третье место. Все участники победивших команд были награждены гаджетами.

«Монетизация нашего приложения осуществляется за счет таргетированной рекламы: механизм похож на рекламную модель Интернет-поисковиков, только вместо контекста веб-страницы и истории поисковых запросов AU.TV использует контекст текущего телеэфира и историю просмотра ТВ-передач. Во время кулинарного шоу, например, может появляться реклама расположенного поблизости ресторана. Для демонстрации на хакатоне GS Smartcode мы подготовили отдельные модули ТВ-чата и лайков», – рассказал лидер команды-победителя Андрей Перлиев.

«Хакатон – место силы для программистов, которые хотят выйти за пределы своих возможностей и верят в себя. Тотальная вовлеченность, мотивация, конкуренция – все это рождает магию абсолютного творчества, в результате которого появляются достойные жизнеспособные проекты. Результаты хакатона невозможно предсказать, но наши ожидания оправдались: участники первого GS Smartcode задали очень высокую планку. Для нас это важный показатель высокого уровня профессионализма разработчиков Калининградской области», – отметил директор по стратегическому маркетингу GS Group Андрей Безруков.

Первый хакатон GS Smartcode завершился открытой дискуссией «Глобальные тренды современного телевидения и их актуальность для российской аудитории». В обсуждении приняли участие директор по стратегическому маркетингу GS Group Андрей Безруков, руководитель направления регионального развития GS Labs Карахан Караханов, CEO интернет-агентства CubeLine Анатолий Соболев, директор и управляющий партнер венчурного бутика SmartHub Ольга Дорофеева и начальник департамента маркетинга и общественных коммуникаций Корпорации развития Калининградской области Наталья Строганова. Эксперты отрасли и участники хакатона обсудили глубокие изменения медиаландшафта и телевизионной среды, новые практики телесмотрения в мире и в России, влияние различных факторов на выбор телеконтента и актуальность традиционного линейного телевидения.

Контакты:

Екатерина Тюкель, пресс-секретарь GS Group

e.tyukel@spb.gs.ru, тел. +7 (812) 332-86-68, доб. 0550, моб. +7 (911) 002-41-03

Справка

«Технополис GS» – единственный в России частный инновационный кластер. Расположен в г. Гусеве Калининградской области. Площадь развиваемой территории – 230 га. «Технополис GS» объединяет производственную зону, научно-исследовательский и образовательный центры, бизнес-инкубатор и жилую зону. Инвестор и инициатор проекта – холдинг GS Group. «Технополис GS» развивается по модели креативного города, в котором формируется благоприятная среда для творчества, создания и обмена идеями между талантливыми людьми.

GS Group – российский инвестиционно-промышленный холдинг, ведущий деятельность на базе собственных высоких технологий в сфере телекоммуникаций и инноваций. Штаб-квартира холдинга расположена в Санкт-Петербурге.

Ключевые компетенции: создание и управление телевещательными проектами по всему миру, разработка и производство микроэлектроники, разработка и производство электроники полного цикла, разработка и интеграция программных продуктов, R&D и производство наноматериалов, инвестирование в венчурные проекты, развитие инновационного кластера «Технополис GS», глубокая переработка древесины, производство и управление медиаконтентом, рекламная деятельность полного цикла.