

Студенты ГрГУ имени Янки Купалы разработали приложения, которые помогают определить калорийность еды и будущую профессию по фото



В Гродненском государственном университете имени Янки Купалы завершился AR-марафон по созданию приложений дополненной реальности для мобильных платформ. Финальный тур состязания прошел на факультете математики и информатики.

Отметим, что такой марафон проходил в Беларуси во второй раз, традиционным партнером соревнования выступила компания Visor Games.

В финале приняли участие 10 проектов – победители отборочного этапа. Участникам команд-финалистов предоставили 15 дней на то, чтобы осмыслить и развить свои идеи. К слову, разработки студентов были связаны со сферой игр, питания, также были представлены мобильные приложения для науки и учебы.

Оценивали проекты технический директор компании Visor Games Андрей Кузьмин, декан факультета математики и информатики Елена Ливак, заведующий кафедрой системного программирования и компьютерной безопасности Александр Кадан, преподаватель кафедры Алексей Доронин и доцент кафедры спортивной медицины и лечебной физкультуры Сергей Петров.

– Мы не ожидали, что марафон привлечет столько людей. Участники показали достойные проекты и проделали огромную работу. В следующем году мы планируем новые конкурсы и надеемся на участие еще большего количества команд в них. Хотелось бы увидеть дальнейшее развитие студенческих идей и разработку более глубоких технологий, – отметил технический директор компании Visor Games Андрей Кузьмин.

Лучшей разработкой AR-марафона, по мнению экспертов, стал проект «Что мы только не едим ...» студентов Дмитрия Болдака, Максима Будько, Максима Орла и Александра Иодо. Приложение ребят позволяет оценивать «вредность» покупаемого продукта, исходя из его состава.

– Для того, чтобы узнать, насколько полезен или не полезен приобретаемый продукт, пользователю необходимо сфотографировать упаковку с составом, после чего приложение прочтает состав и выведет информацию о содержащихся в нем добавках. Также выставит оценку опасности и наглядно покажет, на какой из органов продукт плохо влияет, – рассказал капитан команды Дмитрий Болдак.

За свою разработку команда получила главный приз – игровую приставку Nintendo Switch.

Второе место распределилось между двумя командами, которые в подарок получили очки дополненной реальности Fibrum Pro.

Ребята из «ATuring» – Илья Валентюкевич, Алексей Васильев, Михаил Гишкелюк и Гринко Алексей – разработали проект «Who To Be?»

– Наша команда выделялась из числа финалистов. В своей работе мы придерживались принципа «Just for fun» – все ради шутки, развлечения. Мы увидели, как живо аудитория реагирует на наш продукт, нашлось огромное число желающих протестировать приложение на себе, которое позволяет «определить» будущую профессию по фотографии человека, – поделился капитан Илья Валентюкевич.

Еще одно приложение «Extra Food» представила команда «IWTFO» в составе Алексея Шевчика и Ильи Новака.

– AR-марафон, несомненно, – захватывающее и интересное мероприятие, в котором наша команда принимает участие уже второй год подряд. В отличие от предыдущего года, на этом марафоне одним из направлений проектов была не только технология дополненной реальности, но и технология машинного обучения и нейронные сети, – добавил Алексей Шевчик. – Состязание позволило поближе познакомиться с этими технологиями, написать свою простенькую нейронную сеть и обучить ее. Так, мы создали приложение, которое помогает определить калорийность пищи по фото.

Ребята надеются, что таких мероприятий в Гродно и в целом в Беларуси станет больше, так как AR-марафон является уникальной площадкой для создания и развития новых революционных идей. Проект позволяет получить опыт, предоставляет отличную возможность поработать в команде, развить свои творческие навыки, начать развиваться, двигаться вперед и не бояться попробовать что-то новое.



Перед участниками выступил Сергей Вашкевич, победитель марафона прошлого года, и поделился впечатлениями о работе над игровым проектом компании «Вайзор Геймз»