



ІТПРОРЫВ

Региональный молодежный

ХАКАТОН

Темы социальных проектов Кемеровской области

Мобильные решения

Лоты по разработке мобильных
приложений

“Мобильная афиша”

**Лот
№ 1**

Заказчик: Прокопьевский драматический театр имени Ленинского комсомола

Цель: информирование о спектаклях и других мероприятиях через мобильное приложение, дополнительные возможности для постоянных подписчиков

Аудитория: театралы, жители и гости юга Кузбасса

“Мобильный гид”

**Лот
№ 2**

Заказчик: Кемеровский областной краеведческий музей
Цель: размещение информации о музейных экспонатах в текстовом и звуковом формате, виртуальные экскурсии
Аудитория: посетители музея, туристы

“Мобильная галерея”

**Лот
№ 3** Заказчик: Кемеровский областной музей изобразительных искусств

Цель: размещение информации о музее, экспонатах в текстовом и звуковом формате на нескольких языках, виртуальные экскурсии, онлайн-квесты.

Аудитория: посетители музея, туристы

“Электронный читательский билет”

Лот № 4 Заказчик: Кемеровская областная библиотека для детей и юношества

Цель: информирование о мероприятиях, работа с электронным каталогом, онлайн-заказ книг, чтение электронных книг, интеграция с сайтом библиотеки

Аудитория: читатели библиотеки



ХАКАТОН

“Моя библиотека”

**Лот
№ 5** Заказчик: Кемеровская областная научная библиотека им. В.
Д. Федорова
Цель: информирование о мероприятиях, работа с
электронным каталогом, онлайн-заказ книг, чтение
электронных книг, интеграция с сайтом библиотеки
Аудитория: читатели библиотеки

“Библиотека для незрячих и слабовидящих”

**Лот
№ 6**

Заказчик: «Кемеровская областная специальная библиотека для незрячих и слабовидящих»

Цель: получение доступа к нужной информации без необходимости вручную вводить адрес сайта в браузере на мобильном устройстве. Предполагается озвучивание текстовой информации в приложении.

Аудитория: Незрячие и слабовидящие пользователи библиотеки, специалисты, работающие с инвалидами по зрению



Региональный молодежный

ХАКАТОН

Соцгеолокация

**Лот
№ 7**

Заказчик: Центр социального обслуживания Березовского городского округа

Цель: осуществление контроля за перемещением социального работника, оказывающего социальные услуги на дому (посредством мобильного приложения)

Аудитория: социальные работники

Мобильный портал “Активный гражданин”

**Лот
№ 8**

Заказчик: департамент информационных технологий
Кемеровской области

Цель: обеспечение взаимодействия граждан с
исполнительными органами государственной власти
Кемеровской области и органами местного самоуправления
муниципальных образований посредством мобильного
устройства.

Аудитория: жители Кемеровской области



Региональный молодежный

ХАКАТОН

Веб решения

Лоты по разработке Веб сайтов и порталов

Портал “Активный гражданин”

**Лот
№ 9**

Заказчик: департамент информационных технологий
Кемеровской области

Цель: обеспечение взаимодействия граждан с
исполнительными органами государственной власти
Кемеровской области и органами местного самоуправления
муниципальных образований. Должен содержать: Опросы,
Сообщения, Аналитика, Новости

Аудитория: жители Кемеровской области



Региональный молодежный

ХАКАТОН

Сайт лендинг

**Лот
№ 10**

Заказчик: Прокопьевский драматический театр имени
Ленинского комсомола

Цель: расширение аудитории потенциальных зрителей,
обратная связь

Аудитория: театралы, жители и гости юга Кузбасса

“Виртуальная библиотека”

**Лот
№ 11**

Заказчик: Кемеровская областная библиотека для детей и юношества

Цель: информирование о мероприятиях, 3D экскурсия по библиотеке, привлечение потенциальных читателей

Аудитория: потенциальные читатели и пользователи библиотеки

“Вместе с театром кукол”

**Лот
№ 12** Заказчик: Кемеровский областной театр кукол им. А.Гайдара
Цель: информирование о мероприятиях, расширение аудитории потенциальных зрителей, обратная связь

Аудитория: родители маленьких зрителей

“Виртуальная экскурсия”

**Лот
№ 13**

Заказчик: музей-заповедник «Томская Писаница»

Цель: Виртуальная экскурсия по музею-заповеднику «Томская Писаница» для размещения на официальном сайте

Аудитория: жители и гости Кемеровской области

“Виртуальный музей”

**Лот
№ 14**

Заказчик: Кемеровский областной краеведческий музей
Цель: Размещение на сайте дополнительного раздела с виртуальной экскурсией. Посетитель сам может выбирать предмет, о котором ему бы хотелось узнать. На экран выводится информация, касающаяся выбранного экспоната.
Аудитория: горожане, школьники и студенты

“Виртуальная галерея”

**Лот
№ 15**

Заказчик: Кемеровский областной музей изобразительных искусств

Цель: Размещение на сайте дополнительного раздела с платными виртуальными экскурсиями.

Аудитория: жители Кемеровской области

“Веб-квест”

**Лот
№ 16**

Заказчик: Кемеровский областной краеведческий музей
Цель: Создание игры-квеста, который состоит из разных площадок краеведческого музея, согласно им выстраиваются задания. Возможность познакомиться с историей Кузбасса, а также выигрывать билеты и призы.
Аудитория: горожане, школьники и студенты

Виртуальный тур “Калтан”

**Лот
№ 17**

Заказчик: Кемеровская областная научная библиотека им. В. Д. Федорова

Цель: повышение интереса к чтению, привлечение новых читателей, размещение на сайте библиотеки

Аудитория: потенциальные читатели и пользователи библиотеки

Виртуальный тур “Калтан”

**Лот
№ 18**

Заказчик: Управление социальной защиты населения
Администрации Калтанского городского округа

Цель: повышение интереса к местным
достопримечательностям на примере Калтанского
городского округа

Аудитория: жители и гости Кузбасса

Новая реальность

Лоты по разработке дополненной
реальности, виртуальной
реальности, 3D-моделирования

“Сенсорная стена”

**Лот
№ 19**

Заказчик: Кемеровский областной краеведческий музей
Цель: Сенсорная стена, на которой выводятся экспонаты.
Также посетитель может сам найти и вывести желаемый экспонат.

Аудитория: посетители музея

“Звездный мир”

Лот № 20 Заказчик: музей-заповедник «Томская Писаница»
Цель: Разработка фильмов для цифрового 3D планетария
(без использования очков)

Аудитория: гости музея-заповедника «Томская Писаница»

“Дизайн помещений с VR”

**Лот
№ 21**

Заказчик: «Телепорт»

Цель: Дизайн жилых и общественных помещений, начиная от разработки внутреннего пространства до создания мебели и др. предметов быта с использованием технологии виртуальной реальности HTC vive.

Аудитория: архитекторы, дизайнеры

“Учусь с VR”

**Лот
№ 22**

Заказчик: «Телепорт»

Цель: Разработка обучающих игровых программ с использованием технологии виртуальной реальности HTC vive

Пример: наглядная демонстрация химических моделей, проведение химических опытов без применения настоящих химических реактивов и правдоподобное их поведение в виртуальном мире

Аудитория: школьники, студенты

“Играю с VR”

**Лот
№ 23**

Заказчик: «Телепорт»

Цель: Создание игр любой жанровой направленности для систем виртуальной реальности HTC vive

Аудитория: не ограничена

Моя инициатива

СВОБОДНЫЙ ЛОТ