

Протокол об итогах Республиканского Хакатона виртуальной и дополненной реальности «VRARHACK05»

На основании приказа ГБУ ДО РД «МАН РД» № 27-А от 19.01.2022 г. «Об утверждении состава судей», решением судейской коллегии определены следующие победители:

1. Команда – Омаров Гамид Омарович, Магомедов Мухаммад Сулейманович, Юнусов Артур Марифович ЦЦОД «IT-Куб» на базе МБОУ «Каспийская гимназия №11» г. Каспийск. Наставник – Магомедова Зарема Абдуллабековна.

Задача от партнера: «CRONMARKET».

После оформления заказа, наступает время ожидания заказа. Для того что бы это время прошло быстрее и без мучений ожидания, необходимо предложить решение, которое поможет клиенту провести это время незаметно.

2. Команда – Мутаев Эльдар Валиевич, Абдурахманов Мухаммад, Муслимов Рамис Ракимович ГБУ ДО РД «МАН РД» ЦЦОД «IT-Куб». Наставник – Магомедов Магомед Алиевич.

Задача от партнера: «Центр развития ребенка «StartUm».

Разработка VR-квеста, направленного на развитие финансовой грамотности у детей в возрасте от 7 до 18 лет.

3. Команда – Гаджиакаев Саид Абдулзагирович, Юсуфов Ислам Ширалиевич, ГБОУ РД «РМЛИ ДОД». Наставник – Панкова Елена Викторовна.

Задача от партнера: «Центр интеллектуального развития «Идальго».

Интересно создание нового интерактивного продукта в формате интеллектуальной игры с использованием технологий дополненной реальности для увлекательного проведения времени.

4. Команда – Бархаев Мухаммад Муслимович, Ханбабаев Абдуллах Радикович, Исаев Магомед Булатович ГБУ ДО РД «МАН РД» ЦЦОД «IT-Куб». Наставник – Ярметов Заур Назимович.

Задача от партнера: АНОО «Дом знаний».

Необходимо разработать приложение с использованием технологий дополненной реальности для интерактивного изучения английского языка школьниками.

5. Команда – Абдулаев Ибрагим Нурудинович, Абдулаев Шамиль Исламович, Чараков Магомед Русланович, ЦЦОД "IT-Куб" на базе МБОУ «Каспийская гимназия №11». Наставник – Магомедова Асият Ахмедовна.

Задача от партнера: ГБУ ДО РД «МАН РД» ДТ «Кванториум».

Требуется разработать решение с использованием технологий дополненной реальности по популяризации ряда картин. Оживление картин — «Живые картины». Модифицировать точки интереса.