

# ЗАГРУЗИТЕ СВОИМИ ИДЕЯМИ

Измените мир  
с помощью мобильной связи  
Получите стипендию Tele2

TELE2



# СТИПЕНДИЯ TELE2

- **5 актуальных тем:**
  - ❖ Зумеры&Tele2
  - ❖ Цифровые университеты будущего
  - ❖ Новые применения телекома
- **Стипендиальный фонд 200 000 рублей**
- **226 заявок** на участие в проекте
- **8 работ** в финале конкурса
- **5 призовых мест**



**ПЕРЕЙДЕМ  
К ГЛАВНОМУ**

**TELE2**



# 3 МЕСТО: Никитин Михаил

## Проект: «Система интеллектуального уличного освещения»

**Описание:** Как часто мы сталкиваемся с тем, что понятия не имеем, куда пойти и чем заняться в пятницу вечером? Каждый из нас сталкивался с проблемами и вопросами, как можно провести своё время с интересом, отдохнуть, развеяться в занимательном и комфортном месте, оставить все свои проблемы и отвлечься. В интернете существует множество сайтов и платформ, где представлены разные подборки заведений в городе. К сожалению, данная информация нацелена на широкий круг людей, и поэтому не может подойти каждому.

**Цели:** Создать приложение способное удовлетворить потребности каждого пользователя, ищущего интересные места, скидки и акции.

**Решение:** ТелеГайд – это не просто приложение для туристов, оказавшихся в неизвестном городе и желающих посмотреть достопримечательности. Оно позволяет делать подборку по увлечениям пользователя. То есть даёт список мест, куда можно сходить и интересно провести время именно для вас. Интересующие вас фильмы, постановки, спектакли, мероприятия в кафе (ресторанах, барах или анти-кафе) и не только. Помимо этого, доступен и список акций, предложений на актуальные для вас категории товаров и услуг. Данное приложение работает с геоданными — определяет местоположение человека и показывает все интересующие места рядом. Такой помощник всегда подскажет расписание интересных культурных мероприятий. Более того, билеты на выбранные события можно будет приобрести онлайн. Помимо этого, любой желающий (кто был на данном событии или пользовался предоставляемыми услугами) сможет оставить свои комментарии и отзывы. Благодаря внедрению в Теле2, пользователи смогут «Обменивать минуты (или гигабайты) на скидки». Данная функция имела бы хорошую перспективу развития. Благодаря ней возможно сделать, например, 100% скидку при обмене на билет на выступление/концерт местных артистов. А при возрастании цены билета, скидка будет уменьшаться и, к примеру, может достигнуть 50% при достижении определенного порога стоимости, либо стать ещё меньше.

**Выводы:** Таким образом, данное приложение способно существенно облегчить жизнь людям всех возрастов и с разными интересами в нашем крае. Дать им возможность отдохнуть, найти мероприятия по интересам и провести досуг с удовольствием; покажут места, в которых можно сэкономить на продуктах и услугах благодаря акциям.

# 3 МЕСТО: Овчинников Дмитрий и Сашина Алина. Проект: «ТелеГайд»

**Описание:** Как часто мы сталкиваемся с тем, что понятия не имеем, куда пойти и чем заняться в пятницу вечером? Каждый из нас сталкивался с проблемами и вопросами, как можно провести своё время с интересом, отдохнуть, развеяться в занимательном и комфортном месте, оставить все свои проблемы и отвлечься. В интернете существует множество сайтов и платформ, где представлены разные подборки заведений в городе. К сожалению, данная информация нацелена на широкий круг людей, и поэтому не может подойти каждому.

**Цели:** Создать приложение способное удовлетворить потребности каждого пользователя, ищущего интересные места, скидки и акции.

**Решение:** ТелеГайд – это не просто приложение для туристов, оказавшихся в неизвестном городе и желающих посмотреть достопримечательности. Оно позволяет делать подборку по увлечениям пользователя. То есть даёт список мест, куда можно сходить и интересно провести время именно для вас. Интересующие вас фильмы, постановки, спектакли, мероприятия в кафе (ресторанах, барах или анти-кафе) и не только. Помимо этого, доступен и список акций, предложений на актуальные для вас категории товаров и услуг. Данное приложение работает с геоданными – определяет местоположение человека и показывает все интересующие места рядом. Такой помощник всегда подскажет расписание интересных культурных мероприятий. Более того, билеты на выбранные события можно будет приобрести онлайн. Помимо этого, любой желающий (кто был на данном событии или пользовался предоставляемыми услугами) сможет оставить свои комментарии и отзывы. Благодаря внедрению в Теле2, пользователи смогут «Обменивать минуты (или гигабайты) на скидки». Данная функция имела бы хорошую перспективу развития. Благодаря ней возможно сделать, например, 100% скидку при обмене на билет на выступление/концерт местных артистов. А при возрастании цены билета, скидка будет уменьшаться и, к примеру, может достигнуть 50% при достижении определенного порога стоимости, либо стать ещё меньше.

**Выводы:** Таким образом, данное приложение способно существенно облегчить жизнь людям всех возрастов и с разными интересами в нашем крае. Дать им возможность отдохнуть, найти мероприятия по интересам и провести досуг с удовольствием; покажут места, в которых можно сэкономить на продуктах и услугах благодаря акциям.

# 2 МЕСТО: Березина Анастасия

## Проект: «Props» – приложение для обучения технике речи

**Описание:** Проект подразумевает создание современного приложения по обучению технике речи с использованием работы искусственного интеллекта для выявления и корректировки неверных речевых показателей студентов и преподавателей.

**Цели:** Целью проекта является повышение уровня образования, за счет улучшения навыков ораторского искусства; упрощение доступа широкой массы людей к обучению главному "гибкому навыку" – коммуникации (включает два блока: ораторское искусство, деловое общение).

**Решение:** Решается проблема дороговизны и нехватки времени на очные курсы или занятия по книгам (традиционный метод обучения), отсутствия предмета риторики в университетах. Обучение необходимому "гибкому" навыку для успешного освоения любой профессии. В частности: решается проблема умения преподавателя "держат" интерес аудитории, отсутствие "спящих студентов" на занятиях, для студентов – повышение стрессоустойчивости во время публичных выступлений и желания отвечать на занятиях (выступать на публике и т.п.), обладая навыками грамотно поставленной речи с отличными речевыми показателями.

**Выводы:** Приложение может стать эффективным средством для обучения как студентов, так и преподавателей. Более того, имеет перспективы коммерциализации как многомодульное приложение для обучения технике речи широкой области потребителей.

# **2 МЕСТО: Чернышов Денис**

**Проект: Цифровой сервис AR навигации»**

**Описание:** цифровой сервис AR навигации для университета будущего, включающий AR идентификацию, AR навигацию и AR образование.

**Цели:** повышение социальной мобильности и комфорта пребывания на территории университета.

**Решение:** разработка сервиса AR навигации для университета будущего

**Выводы:** разработаем сервис, делающий жизнь комфортнее!

# 1 МЕСТО: Агапова Валерия и Кудашов Александр

## Проект: Электронная образовательная среда «Виртуальный лектор»

**Описание:** проанализированы существующие средства для организации дистанционного образовательного процесса, выявлены их преимущества и недостатки. Предложена идея создания комплексной обучающей платформы с дальнейшим внедрением системы виртуального лектора, делающей процесс удаленного обучения максимально комфортным и интересным для учеников, а также упрощающей работу преподавателей.

**Цели:** повышение эффективности дистанционного образовательного процесса за счёт:

1. предоставления возможности пользоваться структурированной информацией, собранной в одном месте;
2. повышения мотивации учеников, увеличения интереса к учебному процессу;
3. упрощения учебного процесса и для преподавателей, и для учащихся;
4. экономии времени педагогов на подготовку к занятиям.

**Решение:** электронная образовательная среда, предоставляющая:

- доступ к лекционным материалам (видеолекциям, текстовым конспектам, тестированиям);
- возможность гибкой настройки проходимых учебных курсов;
- автоматический подбор индивидуальных образовательных траекторий на основе интересов и успехов обучающихся;
- элементы геймификации образовательного процесса;
- модель виртуального лектора, выступающую в роли навигационного меню, помощника и лектора (в перспективе генерации видеолекций по тексту).

**Выводы:** в ходе подготовки конкурсного проекта спроектирован и разработан прототип предлагаемой системы с минимальным необходимым функционалом, выполнено его техническое тестирование. Проведён эксперимент по использованию платформы в реальных учебных задачах с привлечением студентов 2-ух групп, доказавший её эффективность.

**СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ**

**TELE2**