

День технологий Intel на Неделе Мобильных Технологий ННГУ 10 апреля 2014, офис Intel

В программе
возможны изменения

В рамках университетской программы компании Intel – мы проводим «День технологий Intel» для участников Недели Мобильных Технологий.

Мы познакомим Вас с тремя высокотехнологичными программными продуктами: Intel® Perceptual Computing SDK, Intel® Media Pack и Intel® XDK, а также предложим задуматься над идеями Интернета Вещей применительно к «носимым» компьютеризированным устройствам.



Время и место	Содержание
13:00 – 13:05 Офис Intel, 205	Программа на сегодня <i>Игорь Одинцов</i>
13:05 – 14:00 Офис Intel, 205	Естественно-интуитивный интерфейс на основе Intel® Perceptual Computing SDK <i>Артем Воробьев, Константин Сатунин</i> <ul style="list-style-type: none">• Введение в предмет естественно-интуитивного взаимодействия с компьютером, история его развития. Новые возможности в человеко-машинном интерфейсе, основные понятия естественно-интуитивного интерфейса, преимущества использования. Основы, функциональность и особенности Intel® Perceptual Computing SDK. Версии, возможности, системные требования (платформа, камера), архитектура Intel® Perceptual Computing SDK, поддерживаемые языки программирования и фреймворки. Области применения. Пример простой программы.
14:00 – 14:45 Офис Intel, 205	Обзор библиотеки компонентов для работы с видео и аудио Intel® Media Pack <i>Александр Песков</i> <ul style="list-style-type: none">• Intel® Media Pack – это библиотека компонентов для работы с видео и аудио, включающая возможности транскодирования видео, работы с эффектами, создания видеороликов, состоящих из нескольких фрагментов, запись игрового процесса из приложения, и многое другое. Рекомендации как начать использовать Media Pack в своих проектах. Примеры кода и демонстрационные приложения, созданные на базе AMP.
14:45 – 16:00 Офис Intel, 205	Новое поколение инструментальных средств разработки мобильных HTML5-приложений <i>Ольга Минеева</i> <ul style="list-style-type: none">• Обзор существующих мобильных систем, тенденции развития. Что такое HTML5. Кроссплатформенность разработки. Средства быстрого прототипирования интерфейсов мобильных приложений. Решение Intel для разработки кросс-платформенных приложений Intel® XDK. Обзор среды Intel® XDK: набор средств разработки (редактор, эмулятор устройств и отладчик), библиотека пользовательских интерфейсов Javascript, оптимизированная для мобильных приложений, приложения для тестирования на устройствах, прикладные программные интерфейсы для разработчиков игровых приложений с ускоренной визуализацией, системы Intel на базе облака для подготовки версий приложений для большинства Интернет-магазинов и средства переноса приложений iOS* в среду HTML5. Эмулятор и запуск на устройстве. Пример простой программы. Источники информации по Intel® XDK.

<p>16:00 – 16:30 Офис Intel, ВУМ</p>	<p>Перемещение в конференц-комнату ВУМ Перерыв на чай, кофе, пиццу, продолжение обсуждений</p>
<p>16:30 – 21:30 Офис Intel, ВУМ</p>	<p>От пользователя и его «истории» – к идеям новых продуктов «носимой» электроники (wearable electronics) <i>Алексей Николаев</i></p> <p>Марафон в трех частях:</p> <p>Часть 1: Что такое wearables. Что характерно для этой сферы с точки зрения развития нового продукта и вывода его на рынок? Что значит Demo Driven Product Development? Почему в категории wearables «сверхлегкий» стартап Pebble играет на равных с «тяжеловесами» из числа крупных корпораций?</p> <p>Часть 2: Дизайн мышление (design thinking) и другие «ориентированные на человека» (human-centered) подходы и методики создания нового продукта. Умение «взглянуть на мир глазами своего потребителя», сторителлинг, смыслообразование, прототипирование помогают командам разработки по всему миру выявлять, генерировать, тестировать и продвигать инновационные решения в самых разных областях (или как выявить невысказанное и перестать «улучшать лошадь»....). Вот основные темы:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Кто является Вашим пользователем и что ему/ей хочется? ○ Что такое модель использования? ○ Как выявлять творческие идеи? ○ Что такое сторителлинг (рассказывание историй)? ○ Как использовать инструменты анимации (http://moovly.com/)? <p>Часть 3: Прототипирование идеи (генерация, вербализация, визуализация) Самостоятельная работа предполагает:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. генерацию идеи уникального «носимого» компьютеризированного устройства, и формирование понимания того, как другие люди смогут его использовать и какие преимущества от этого они получают; <ul style="list-style-type: none"> ○ Обратим внимание, что Вам не обязательно продумывать способ воплощения вашей идеи в жизнь и даже знать о том, является ли ее воплощение технически возможным. 2. разработку вербального (словесного) сценария с фактами и персонажами; 3. визуальное воплощение сценария в мультике или видеоролике (как подготовка «визуального» MVP (minimum viable product) вашего возможного продукта); 4. запуск Lean startup цикла по тестированию идеи: выступление с демонстрацией Вашего видеоролика или мультика (продолжительностью не более 1 минуты), в котором будет представлена идея. <p>Домашняя работа:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разработка улучшенной версии Вашего видеоролика или мультика, выкладывание его на YouTube и подача заявки на участие в конкурсе «Make it wearable» (http://makeit.intel.com)

Лекторы и организаторы курса



Воробьев Артем

Старший инженер по тестированию программного обеспечения, Intel Russia

Карьера: в Intel работает с 2009 года. Принимает участие в разработке Intel® Perceptual Computing SDK. В прошлом занимался технической поддержкой программных продуктов Intel.

Образование: ННГУ, физик



Минеева Ольга

Инженер по тестированию программного обеспечения, Intel Russia

Карьера: связана со сферой разработки и тестирования информационных технологий с 2008 года. В Intel работает инженером по тестированию программного обеспечения в команде Product Validation с начала 2011. Сейчас отвечает за качество C++ компилятора для Android, а также интеграцию и взаимодействие ПО Intel.

Образование: ННГУ, механико-математический факультет, кафедре ГиВА (Геометрии и высшей алгебры).



Николаев Алексей

Менеджер по развитию инноваций и предпринимательства, Intel Russia

Карьера: работает в корпорации Intel с 2004 г. В рамках текущей позиции отвечает, в частности, за взаимодействие с национальными институтами развития (Сколково, РВК, и др.), вузами России, технопарками и бизнес-инкубаторами, стартап сообществом, разрабатывая и внедряя совместные образовательные инициативы по стартап акселерации, повышению эффективности коммерциализации технологий, стимулированию инновационной и предпринимательской активности в сфере новых продуктов и услуг на базе высоких технологий. Профессиональная биография включает работу в научно-технической сфере (МГУ им. М.В.Ломоносова, инженерные предприятия, 1989 - 1995), технологический бизнес (Samsung Electronics Research Center, 1995 - 2004).

Тренер корпоративного университета Intel University, участник образовательных программ UC Berkeley, California; Singularity University; Stanford University (D-School) и др. Разработал и провел ряд учебных программ совместно с Минкомсвязи России, Фондом Сколково, МШУ Сколково, ОАО РоснаноТех, ВУЗами и бизнес – школами, технопарками и бизнес-инкубаторами России.

Образование: МГУ, физик, к.ф.-м.н.

Дополнительное образование в сфере развития инноваций, технологического предпринимательства, коммерциализации технологий, методологий Дизайна мышления, New Product Development, Lean Startup, Customer Development Алексей получил в центре программ Executive Education, University of California, Berkeley.

**Одинцов Игорь**

Менеджер по стратегическому развитию и университетским программам, Intel Russia

Карьера: в Intel работает с 2004 года, с 2004 по 2009 руководил проектом по разработке системы распределенных вычислений. С 1992 по 2004 годы работал техническим лидером и менеджером проектов по разработке компиляторов в компании “Эльбрус МЦСТ” по контракту с “Sun Microsystems, Inc.”.

Имеет большой профессиональный опыт разработки архитектуры и программирования информационных систем для банков, военно-морского флота, медицинских и других учреждений. Более 25 лет преподает на математико-механическом факультете СПбГУ. Читает учебные курсы «Операционные системы», «Управление разработкой программных продуктов» и др. Автор учебника «Профессиональное программирование. Системный подход» и более 50 публикаций
Образование: СПбГУ, математик.

**Песков Александр**

Инженер по разработке программного обеспечения, Intel Russia

Карьера: Работает в корпорации Intel с 2010 года. Был членом команды разработчиков физически реалистичных графических демо (симуляция одежды, тканей, волос). Последние 3 года область деятельности неизменно связана с Android и мультимедиа. Непосредственный участник процесса оптимизации Android OS под архитектуру x86 в сфере аудио и видео обработки. Богатый опыт работы внутри и снаружи от публичных интерфейсов Android платформы.

Образование: ННГУ, Высшая школа общей и прикладной физики.

**Сатунин Константин**

Технический лидер валидационного подразделения, Intel Russia

Карьера: занимается разработкой программного обеспечения уже более 7 лет в компаниях Intel и Mera. За это время успел испытать на себе роли практически всех участников в жизни программного продукта (от тестировщика до эксперта по сопровождению).

Богатое портфолио разнообразных проектов: файловая система FDI для NOR Flash, система анализа и фильтрации вредоносного трафика, программный комплекс поддержки сотовых сетей (в т.ч. LTE), пакет Intel Perceptual Computing для разработчиков приложений, использующих новые средства общения с пользователем.
Образование: ННГУ, математик, системный программист.

**Фадина Лариса Михайловна**

Специалист по университетским программам, контрактор SSG Intel Russia

Карьера: сопровождение университетских ресурсов и программ:

- Летняя интернатура Intel
- Молодежные школы в университетах
- Студенческие учебно-научные лаборатории
- Сертификационная программа
- Студенческие конкурсы

Образование: МГУ, математик.