

«Наша команда была вне конкуренции»»

Всегда приятно узнать, что наши завоевали золотую медаль или стали чемпионами мира. Думаю, что со мной согласятся все любители спорта.

В этом году еще одной российской командой, получившей титул чемпиона мира, стало больше. Это команда российских студентов Team Inspiration, чей проект OmniMusic получил высшую оценку на престижнейшем международном конкурсе Imagine Cup 2005.



↑ На фото слева направо: Николай Сурин (МФТИ), Руслан Гильфанов (МГУ), Александр Попов, Станислав Воног (капитан команды, МФТИ)

Насколько сложно было выйти в финал конкурса? Конкуренция была серьезная?

СТАС: Российский финал конкурса Imagine Cup прошел в конце марта в Москве. В нем участвовали девять команд из Москвы, Питера, Казани, Мурманска. Уровень проектов российского финала был достаточно высоким, но по идее и по сложности технической реализации наша команда была вне конкуренции.

Какие проекты из тех, что участвовали в конкурсе, вы считаете наиболее интересными?

НИКОЛАЙ: Больше всего запомнился проект команды Греции (2-е место на конкурсе). Система под названием Sign2Talk предназначена для общения глухонемых людей со слышащими. С помощью специального устройства, которое надевается на руку (armband), движения глухонемого человека распознаются и переводятся в голос. Аналогично, когда вы говорите с глухонемым, ваш голос распознается — и на экране карманного компьютера глухонемой человек видит изображение человека, который делает сурдоперевод сказанной вами фразы.

Интересен проект Китая, занявший третье место. Это система, представляющая пространство интернет-сайтов в виде виртуального города. Представьте, что вы посетитель Олимпиады-2008, которая пройдет в Пекине. Система команды Китая позволяет вам перемещаться по виртуальному Пекину (нарисованному с помощью высококачественной компьютерной графики), при клике на

Международный конкурс Microsoft Imagine Cup



Ежегодный конкурс программных проектов, который проводится под эгидой корпорации Microsoft, является одним из наиболее престижных соревнований для студентов и старшеклассников.

Конкурс проводится уже в третий раз и на сегодняшний день является самым крупным — как по количеству участников, так и по категориям, в которых представляются проекты. Конкурс состоит из девяти категорий, в которых могут участвовать студенты, а также трех категорий для старшеклассников.

Нет необходимости искать место для репетиций, вы можете играть вместе, как только на вас снизойдет вдохновение или вы решите показать музыкальную находку своему другу. Я думаю, что это интересный, полезный и творческий вид досуга.

С помощью OmniMusic вы можете участвовать в мастер-классе, скажем, известного гитариста, брать у него уроки, несмотря

«С OmniMusic вы можете находить музыкантов с похожими музыкальными вкусами»

здание ресторана, музея или спортивного комплекса вы попадаете на его сайт. Это более удобно, чем запоминать десятки адресов разных сайтов. Предусмотрена удобная система навигации и поиска в таких виртуальных городах. Самое важное — то, что китайцы сделали движок, позволяющий создавать подобные сайты всего за 30 минут и управлять ими централизованно.

Они использовали новейшие технологии Microsoft, которые будут официально выпущены только в ноябре 2005 года. Объем проделанной ими работы действительно впечатляет.

Расскажите, пожалуйста, о проекте OmniMusic. На кого он рассчитан? Насколько интересен обычному пользователю, а не профессиональному музыканту?

НИКОЛАЙ: С OmniMusic вы можете находить музыкантов с похожими музыкальными вкусами и соответствующими навыками игры на музыкальных инструментах, организовывать с ними виртуальные группы, репетировать вместе через Сеть и, наконец, давать «живые» виртуальные концерты, которые могут слышать и видеть через Интернет сотни зрителей.

Члены вашей группы могут находиться в разных городах, но как только вы подключили свою электрогитару, или синтезатор, или микрофон к компьютеру и зашли в виртуальную студию, вы можете видеть изображение друг друга, общаться вместе и играть на музыкальных инструментах со звуком высокого качества. Конечно, вам еще понадобятся колонки и веб-камера.

на то что вы живете далеко друг от друга. А интернет-концерты — нам кажется, что это будущее шоу-бизнеса.

Каким вы видите будущее проекта?

СТАС: Было бы здорово организовать распределенный концерт с профессиональными музыкантами с помощью OmniMusic. Скажем, между Москвой, Питером и Веной. А вообще мы мечтаем создать онлайн-сообщество музыкантов на базе OmniMusic. Пока наиболее привлекательными странами для внедрения OmniMusic выглядят Япония и Южная Корея — из-за самой продвинутой системы телекоммуникаций в мире, высокой плотности населения, хорошо развитой музыкальной индустрии. Нам нужно искать инвесторов.

Какими устройствами вы пользуетесь в повседневной жизни? По каким параметрам выбирали?

СТАС: Смартфон, MP3-плеер, цифровой фотоаппарат. Для меня важны дизайн, удобство использования, качество исполнения (то есть чтобы устройство физически не сломалось через пару-тройку месяцев активной эксплуатации). Время жизни от батареи — тоже очень важный параметр. Я использую смартфон Motorola MPx200 на основе Windows Mobile — мне нравится красивый и привычный интерфейс, наличие кучи программ, расширяющих возможности смартфона: от интерактивной карты московского метро до программы, позволяющей делать записи в

блоге. Часто читаю почту и интернет-сайты с мобильного. Ну и очевидный плюс для меня — что я сам могу писать программы для своего телефона и полностью контролировать всю его работу.

РУСЛАН: Из мобильных устройств, так сказать, что всегда с собой, — карманный компьютер (Pocket PC), MP3-плеер, ну и, конечно, мобильный телефон. Если брать шире — цифровая видео- и фотокамера, компьютеры на работе и дома. Критерии выбора, можно сказать, классика: функциональность, дизайн и качество. Каждый раз при выборе стараюсь подобрать для себя самое-самое, удовлетворяющее по всем критериям, в таких случаях сразу чувствуешь, что это твое и вот уже совсем скоро будет болтаться у тебя в кармане, рюкзаке, на столе или еще где-нибудь. Конечно, подобрать вещь по душе удастся не всегда, и тогда приходится искать компромиссы.

САША: В повседневной жизни я пользуюсь большим количеством различных устройств.

Параметры, как правило, сходны (указано в порядке приоритетов):

1. производительность/функциональность;
2. качество/надежность;
3. цена.

Ваш проект — музыкальный. А какой музыке сами отдаете предпочтение?

СТАС: Я и Николай давно преклоняемся перед творчеством гениального гитариста Джо Сатриани. Мне нравятся Radiohead, Green Day,

Проект-победитель OmniMusic



Проект OmniMusic крайне интересен как для музыкантов-любителей, так и для профессионалов. Разработчикам удалось решить одну из основных проблем — задержку сигнала при передаче в Сети. Это позволяет музыкантам играть синхронно, даже если они находятся на большом расстоянии друг от друга.

«Будущее за широкополосным доступом в Интернет»

Evanescence, Guano Apes, Linkin Park, Cafe del Mar, из российских исполнителей — «Несчастный случай», «Сплин», Мара. И, конечно, классика: The Beatles, Pink Floyd, Queen. А еще одно из моих любимых произведений — «Аранхуэсский концерт» для классической гитары с оркестром испанского композитора Хоакина Родриго.

РУСЛАН: Сам я, к сожалению, на музыкальных инструментах не играю, но вот послушать люблю музыку совершенно разную — от тяжелого рока и даже до попсы, все зависит от настроения в тот или иной момент.

САША: Я предпочитаю классику и джаз. Ну и еще качественный рок примерно 80-х годов.

Какие технологии вы считаете наиболее значимыми и интересными для конечных пользователей сейчас?

СТАС: Я думаю, будущее за широкополосным беспроводным доступом в Интернет с огромного количества потребительских устройств. Технология, которая мне очень симпатична, и мне кажется, что она приживется в России, — это WiMAX. WiMAX — это беспроводное подключение к Интернету со скоростью 40–50 Мбит/с. Чем-то похоже на сотовую связь — есть базовые станции с радиусом действия порядка 40 км. Только вместо телефона «всегда на связи» ваш ноутбук или карманный компьютер. По-моему, это удобно и здорово.

Еще одна классная вещь — это игровые консоли следующего поколения (XBOX 360 и PlayStation 3). Аппаратные возмож-

ности этих машинок просто потрясают: в реальном режиме времени становятся возможными эффекты компьютерной графики — такие же как и в фильмах. Неимоверно высокое качество графики и звука, погружение в виртуальную реальность. XBOX 360 также будет революционным с точки зрения online gaming experience. Увы, консоли, насколько мне известно, не будут официально продаваться в России.

РУСЛАН: Я считаю, что наиболее интересные и значимые технологии сегодня, и, как это ни странно, мое мнение совпадает с темой Imagine Cup этого года, это технологии, стирающие границы между людьми. Беспроводные, мобильные технологии, системы интеллектуального поиска, технологии связи и передачи информации, распределенные системы — в общем, все то, что помогает человеку в любое время и в любой точке земного шара всегда оставаться на связи, иметь возможность получить доступ к любой интересующей информации, связаться с нужными людьми и так далее.

САША: Сейчас очень сильно развивается область, связанная с мобильными устройствами и мобильными решениями. Думаю, она будет развиваться и дальше и эти самые «конечные пользователи» в дальнейшем будут покупать еще больше мобильных телефонов, смартфонов, КПК и коммуникаторов и постепенно переходить от настольных компьютеров к ноутбукам и их следующему поколению — Tablet PC.

Беседовал Максим Макаренко