

VICTA õpilased võidukalt Loomehäkil



VICTA õpilane Robert Kasela tutvustamas rakendust Zetix.

DIGIX ja Tallinna Ülikooli Avatud Akadeemia korraldasid jaanuari lõpus loomealade *hackthoni*, mille eesmärk oli viia kokku IT-spetsialistid, loovinimesed ja äriarendajad. Seda selleks, et luua uusi tooteid ja teenuseid loovaladel.

Auhinnafondi panustasid DIGIX, Euroopa digitaalse kultuuripärandi platvorm Europeana ning teised partnerid. Parima rakenduse väljatöötanud grupp sai auhinnaks võimaluse jätkata arendustegevust DIGIX inkubaatoris. Lisaks väljastas Europeana 25 000€ väärtuses auhindasid kolmele meeskonnale, kes kasutasid Europeana digipärandikogusid kõige eeskujulikumalt. Eriauhinna teenisid parimate audiovisuaalsete ja kunstiliste lisadega rakendused. Kokku moodustati 13 tiimi, mis koosnesid kolmest kuni kümnest osalejast. Baltikumis esmakordselt toimunud arendusmaratonil osalesid ka VICTA õpilased ning õppejõud José Prieto.

Meie esindajate jaoks algas Loomehäki 29. jaanuaril bussisõiduga Vil-

jandist Tallinnasse Balti Filmi ja Meediakooli, millele järgnes registreerimine ja sissejuhatus *hackthonile*. Partnerid esitlesid oma ideid loomevaldkonna probleemide lahendamiseks ning interaktiivsete kaardirakenduste ja virtuaalreaalsuse loomiseks. Võistlejad tohtisid arendada ka enda olemasolevaid ideid. Nagu ikka, jäi tarkvaraarendajatest puudu ka Loomehäkil ning seepärast ei saanudki kõik partnerid oma mõtetele teostust. VICTA õpilaste jaoks kujunes sündmus motiveerivaks ja oodatust edukamaks.

Esikoha, publiku lemmiku ja muusika eriauhinna teenis kümneliikmeline meeskond PRAP, kelle töö tulemuseks oli Production Assistant App. Juba esimesel arendusõhtul palju huvi tekitanud rakenduse eesmärk on vähendada kultuuriürituste, kontsertide ja meediatootmise korraldamisel tekkivat paberimajandust. Nevel Niiti eestvedamisel valminud lahendus koondab ja standardiseerib muusiku-

te call-sheetid ja raiderid (nimekiri lavaasetusest ja vajaminevast tehnikast) ning loob keskkonna, mis aitab loomeinimestel ja suurproduktioonidel grupisiselt suhelda.

Production Assistant App arendajate hulka kuulusid VICTA tarkvaraarenduse õppurid - Karli Ots (parempoolsel fotol), kes töötas terve projekti veebitarkvara

komponentidega ja Hendrik Sihver (vasakpoolsel fotol), kes keskendus rakenduse front end osale. Meeste sõnul ei tulnud võit lihtsalt - pinget lisas rakenduse massiivsus, mistõttu kaaluti viimase päeva hommikul prototüübi asemel tutvustavat kodulehte ja kavandatavast rakendusest funktsionaalsete ekraanitõmmiste loomist. Kuigi kolmanda päeva hommikul võe-



ti vastu otsus prototüüpi mitte luua, said kolm arendajat koodi viimasel hetkel siiski valmis.

Teiseks tuli meeskond, kelle rakendus Kool aitab õpetajal korraldada interaktiivset õppetööd klassiruumis.



Kolmanda koha ja audiovisuaalsete omaduste eriauhinna teenis Sipsik ehk *Raggie*. Kuueliikmeline meeskond, kuhu kogunes kaks VICTA õpilast – Kaur

Saarepuu ja Alan In-
gel, loovad 2018. aastal ilmuvale lastefilmile „Sipsik“ ristmeediarakendusi arendava lahenduse. Kauri arvates on Sipsiku platvormil potentsiaali teiste sarnaste ristmeedia projektide juures. Hetkel peab tiim läbirääkimisi järgmiste sammude osas.



Europeana eriauhinna teenisid Postkaart, VR Quiz ja Language of History.



Kolmeliikmelisest Postkaardi meeskonnast kaks õpivad VICTAS. Meie esindajate, Mikk Reinsalu ja

Mihkel Väina,

sõnula

võimaldab Postkaart otsida ajapaik.ee lehelt vanu postkaarte konkreetse märksõna või fraasi abil. See lahendus võimaldab otsida postkaardiga seotud inimese nime, kuupäeva ja kohta. Selleks, et arendustegevust jätkata, ootab mees-



kond Europeana sponsorrahade saabumist.

Parima kunstivaldkonna auhinna teenis virtuaalreaalsusrakendus VR Quiz, mis on projekteeritud ajaloo mänguliseks kogemiseks. Language of History meeskond soovib luua rakendust, mis võimaldaks õppida võõrkeeli ajalooliste piltide abil.

Victalased olid Loomehäkil abiks ka SmartCard, Source ja Zetix loomisel. Mentoritelt kiita saanud Smartcard aitab kaotada rahakotti kuhjuvad kliendikaardid ja koondada kliendiinfo ühte rakendusse. Meie õpilane Janek Ehasoo SmartCard tiimis ei jätkka, kuna arendab hetkel ühte varasemat ideed. Source võimaldab postitada pilte ja kommentaare, kuid meie esindaja sõnul ei plaanita selle arendustegevust jätkata.

Zetix kannab Eesti filmide turundusfunktsiooni ning meie õpilastest oli selle loomisel oli abiks Robert Käsela, kelle sõnul on arendus ootele pandud. Õppe intensiivsuse tõttu plaanivad enamus Victalastest liituda oma Loomehäkil moodustunud meeskondadega alles pärast kooli lõpetamist.

Kogu sündmuse ajal jälgisid ja nõustasid meeskondade tööd kogenud mentorid IT- ja loomesektorist. Üheks neist oli VICTA õppejõud José Prieto. Ta abistas meeskondasid tehnoloogia ja meetodite kasutamise ning ajurünnaku osas, kuid rõhutas, et vastutus valiku osas jäi alati võistlejatele. José leiab, et Loo-

meeskondade

mehäkk oli tema jaoks hea võimalus töötada oma õpilastega väljaspool klassiruumi.

Martin Adamsoo, üks DIGIX asutajatest, ütles et korraldajaid üllatas osalejate huvi ja see, et kõik tiimid (ühe erandiga) heade tulemustega finišhisse jõudsid. Kõige rohkem tegi rõõmu häkkijate entusiasm, mis paistis silma igal sammul. Neile, kes oma mõtte arendamisel järgmist sammu planeerivad, soovib Martin järgmist: „Esimene tiim on meie juures alustanud inkubatsiooni ja teine võib kohe järgneda. Kui tundub, et esialgse idee ja meeskonnaga kaugele ei uisuta, ärge hakake vägisi punnima, vaid proovige järgmisel korral uuesti ja teise ideega. Kui tundub, et uisutab küll, siis hoidke silm DIGIXi ja teiste loomemajandusinkubaatorite tegevustel peal ja võimalusel tulge siia proovima“.



Martini sõnul peaks järgmisel korral osalejad oma esitluse detailselt planeerima, kuna selleks on vaid üks minut. Olemasoleva ideega võistlejatele soovib ta järgmist: „Kui tahate olla kindel, et just teie ideed häkkima hakatakse, siis asuge juba varem mõttekaaslasiga otsima. Kohapeal on konkurents väljapakutud ideede vahel kõva ning kõigile ei jätku häkkijaid. Kunagi ei tee paha, kui teil on pundis mõni programmeerija, sest see on nõutud kaup. Siinkohal kummardus viljandi IT-poistele, kelle dessant Tallinna Loomehäkil programmeerijate põuda tõhusalt leevendada aitas.“

VICTA tänab Loomehäki korraldajaid ja partnereid motiveeriva ning arendava sündmuse eest. Järgmise korran!

VICTA tänab Loomehäki korraldajaid ja partnereid motiveeriva ning arendava sündmuse eest. Järgmise korran!



Osa PRAPi meeskonnast arendamas.