



TIEDOTE 1.12.2021

Huawein Junction 2021 -haasteen voittajat selvillä – paras peli ja sovellus hyödyntävät lisättyä todellisuutta

Junction 2021 -hackathonin Innovate With Huawei -haaste keräsi sovelluskehittäjät yhteen luomaan uusia mobiilipelejä ja -sovelluksia. Voittajatiimit hyödynsivät monipuolisesti muun muassa 3D-mallinnusta ja lisätyn todellisuuden teknologiaa (AR) hälvettäen näin tosi- ja digimaailmojen rajoja.



Huawei valitsi parhaaksi mobiilipeliksi Technomancyn, joka hyödyntää Huawein AR-moottoria. Kuvassa Technomancyn tiimi.

Junction on kansainvälinen hackathon-tapahtuma, joka tuo yhteen tuhansia sovelluskehittäjiä, suunnittelijoita ja yrittäjiä sekä verkossa että fyysisissä sijainneissa eri puolilla maailmaa. Suomessa Junction-keskittymät sijaitsevat Tampereella, Otaniemessä ja Lappeenrannassa. 48 tunnin mittaisessa Junction 2021 -tapahtumassa eri alojen haasteita ratkomaan kokoontui paikan päällä ja etänä yli 2 000 osallistujaa yli 40 maasta. Junction 21 -tapahtuman aikana luotiin yli 200 projektia.

Huawei toimi Junction 2021 -hackathonin kumppanina sekä yhtenä ratkaistavan haasteen tarjoajana. Yhtiö haastoi tapahtuman osallistujat käyttämään Huawei Mobile Services (HMS) -alustaa ja laajentamaan innovatiivisia ideoitaan mobiilisovelluksella tai -pelillä. Haasteen päätavoitteena oli,



että osallistujien sovellukset ratkaisivat aitoja arjen ongelmia, ja Huawei tuki osallistujia muun muassa livementoroinnilla, dokumentaatiolla ja HMS-projektipohjilla.

Huawein Junction 2021 -haasteeseen otti osaa 11 tiimiä, ja kaikkien osallistujien kesken yhtiö jakoi kaksi pääpalkintoa. Parhaan sovelluksen palkinnon voitti **Pre-Loved**, joka avaa käyttäjilleen mahdollisuuden myydä ja ostaa käytettyjä muotivaatteita sekä kokeilla vaatteita päälle 3D-mallinnuksen ja AR-tekniikan avulla. Parhaan pelin palkinnon taas voitti fantasiapeli **Technomancy**, jossa pelaaja väistelee ja päihittää AR-tekniikalla todelliseen maailmaan ilmaantuvia vastustajia. Molemmissa kategorioissa kaikille voittajatiimin jäsenille lahjoitettiin Huawei Watch 3 -laitearjan kellot. Pääkategorioiden lisäksi Huawei jakoi yllätyslaitepalkinnot **121.Deal**- ja **DZs**-sovelluksille.

Lisätiedot:

Joonas Nurmela, Huawei Technologies Oy, kuluttajaliiketoiminta
Johtava PR- ja viestintäpäällikkö
Puh. 044 750 0084, sähköposti: joonas.nurmela@huawei.com

Kuva- ja materiaalityylynnöt, tuotelainat:

Niko Haikala, OSG Viestintä
Account Manager
Puh. 040 585 0264, sähköposti: HuaweiPR@osg.fi

Lisätietoa Huawei Consumer Business Group -liiketoimintayksiköstä:

Huawein innovatiivisia tieto- ja viestintätekniikan tuotteita ja palveluja on saatavilla yli 170 maassa, ja niitä käyttää jo kolmasosa maailman väestöstä. Huawei nousi vuoden 2018 toisella kvartaalilla maailman toiseksi suurimmaksi puhelinvälinevalmistajaksi toimitettujen puhelinten kappalemäärissä mitattuna.

Huaweilla on globaalisti 15 tutkimus- ja tuotekehityskeskusta mm. Suomessa, Ruotsissa, Saksassa, Venäjällä, Kiinassa, Intiassa ja Yhdysvalloissa. Suomessa Huawein edistykselliset tutkimus- ja tuotekehityskeskukset sijaitsevat Helsingissä ja Tampereella. Huawei työllistää maailmanlaajuisesti yli 195 000 henkilöä, joista yli 80 000 työskentelee tutkimuksen ja tuotekehityksen parissa.

Huawein Consumer Business Group on yksi Huawein liiketoimintayksiköistä, joka tuottaa korkealuokkaisia älypuhelimia, tietokoneita, tabletteja, puettavaa älytekniikkaa ja pilvipalveluita. Huawein maailmanlaajuinen verkosto on rakennettu yli 30 vuoden kokemuksella televiestintäteollisuudesta, ja yhtiö on omistautunut toimittamaan innovatiivisimpia tekniikoita ratkaisuja kuluttajille ympäri maailmaa. Vuonna 1987 perustettu Huawei on yksityinen yritys ja täysin työntekijöidensä omistama.

Lue lisää: <https://consumer.huawei.com/fi/>

Huawei sosiaalisessa mediassa:

Facebook: <https://facebook.com/HuaweiMobileFi>
Instagram: <https://instagram.com/HuaweiMobileFi>
Youtube: <https://youtube.com/HuaweiMobileFi>
LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/10617746/>
Twitter: <https://twitter.com/HuaweiMobile>