

11110110  
11101000  
11110100  
11110000  
11101110  
11100010  
11101110  
11101001

ЦИФРОВОЙ  
ПРОРЫВ

РОССИЯ –  
СТРАНА  
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

# ФИНАЛ

## КЕЙС

Разработка сервиса для проверки  
музыкальных композиций на  
соблюдение авторских прав



# РОЛИ УЧАСТНИКОВ ОНЛАЙН-ХАКАТОНА



## Команда

Ваша команда — участники онлайн-хакатона. Ваша команда соревнуется с другими командами в решении Кейса



## Эксперт

Технический эксперт — помогает с кодом и проверяет его

Отраслевой эксперт — помогает с погружением в тематику Кейса и отрасли



## Трекер

Опытный наставник, помогает с командообразованием, продуктом, постановкой целей, формированием гипотез и контролирует достижение целей команды



## Жюри

Представители компаний-партнеров, эксперты и трекеры, приглашенные гости, оценивающие решения Команд во время защиты



# СОФТ ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОГО И АКТИВНОГО УЧАСТИЯ В ПРОГРАММЕ ХАКАТОНА

zoom

Zoom



Chromium



Telegram



Discord



ЦИФРОВОЙ  
ПРОРЫВ

# КЕЙС «РАЗРАБОТКА СЕРВИСА ДЛЯ ПРОВЕРКИ МУЗЫКАЛЬНЫХ КОМПОЗИЦИЙ НА СОБЛЮДЕНИЕ АВТОРСКИХ ПРАВ»



**Кейс-партнер:** Газпром-медиа Холдинг

## Сфера деятельности

«Газпром-медиа Холдинг» – ведущий диверсифицированный медиахолдинг в России и Восточной Европе, объединяет активы во всех сегментах медиарынка: телевидении, радио, прессе, кинопроизводстве и дистрибуции, интернет-платформах

**Веб-сайт:** <https://www.gazprom-media.com/>



ЦИФРОВОЙ  
ПРОРЫВ



## Тематика кейса

AI \\  
Музыка \\  
Авторское право

## Краткое описание кейса

Разработка сервиса для проверки музыкальных композиций на соблюдение авторских прав



# ПРОБЛЕМАТИКА

**Главная проблема** – отсутствие универсального сервиса проверки любых музыкальных композиций на соблюдение авторских прав для их использования в видео и последующей публикации в популярных соцсетях Рунета (TikTok, Instagram, Facebook, VK, YouTube и прочие).

## **Сопутствующие проблемы:**

- **со стороны пользователя** – получение негативного пользовательского опыта в случае недопущения контента до публикации, блокировки и/или удаления контента, наложение ограничений на сам аккаунт пользователя;
- **со стороны авторов** – нарушение авторских прав, пиратство по отношению к авторскому музыкальному контенту.



# ОПИСАНИЕ КЕЙСА

Сегодня практически все пользователи различных социальных сетей и видеосервисов Рунета хотят использовать музыкальные композиции в создаваемом ими видеоконтенте. Пользователь выбирает трек, накладывает его на видео, публикует свой видеоконтент, после чего сталкивается с неприятными и, зачастую, неожиданными последствиями со стороны сервисов модерации:

- видео даже не допускается до публикации;
- видео публикуется, а затем блокируется и/или удаляется;
- видео публикуется, но без наложенной на него музыки;
- видео публикуется и не блокируется и/или не удаляется в одной соцсети, а в другой не проходит модерацию.

Все эти моменты возникают потому, что музыкальная композиция, которую выбрал пользователь, защищена авторскими правами и не может быть свободно использована пользователем.

Сервис проверки музыкальных композиций на соблюдение авторских прав позволит всем пользователям:

- быстро проверять выбранный музыкальный трек на авторские права до того, как использовать его в своем видео;
- выбирать музыкальный трек, который с точки зрения авторских прав может быть использован во всех популярных соцсетях и видеосервисах Рунета;
- избегать нарушения авторских прав, отказаться от использования «серых» методов;
- обезопасить себя, свой аккаунт и/или аккаунты своих клиентов от блокировки.



# ДАННЫЕ ДЛЯ РЕШЕНИЯ КЕЙСА

Что говорят сами пользователи популярных соцсетей и видеосервисов Рунета:

1. Невозможно проверить музыку на авторские права, чтобы обезопасить себя и клиента. Сидишь, грузишь с VPN, все ок. А потом оказывается, что в моей стране эту музыку использовать нельзя. Нет информации, нет сервиса, который дал бы проверить.
2. Иногда происходит такое, что сначала видео выставляется, но потом его удаляют, так как там была использована музыка, защищённая авторскими правами. Это может очень сильно навредить, потому что музыка подставлялась под переходы и движения.
3. Очень часто возникает проблема с использованием музыки, если речь идет о социальной сети Instagram. В TikTok тоже может возникать проблема со звуковыми дорожками. Например, я записываю видео, а через некоторое время площадка просто удалит мой звук, и видео остается загруженным без звука.
4. Еще, конечно, расстраивает момент с музыкой, но я нашла выход из ситуации – если использовать авторскую музыку до 30 секунд или добавлять лишние шумы, то блокировки не будет.
5. У меня блокировали пару раз мои видео из-за музыки, никак не обжаловала. Сейчас я стараюсь не использовать популярные треки, ищу ремиксы или в дополнительной обработке, но не оригиналы.



# ДАННЫЕ ДЛЯ РЕШЕНИЯ КЕЙСА

6. Часто мои видео удаляются модераторами из-за музыки, я пыталась обжаловать, но толку не было, видео не возвращали. И в IGTV тоже были блоки. Приходится либо перезаливать удаленное видео, иногда прокатывает, либо пользоваться серыми методами – где-то добавлять битов, где-то уменьшать громкость, чтобы Инстаграм не распознал.

7. Самый большой минус для меня – невозможность найти подходящую музыку, когда я обрабатываю видео и хочу выставить его в тик-токе. Apple Music запрещает использовать почти все песни, так как они защищены авторскими правами, но это можно обойти, скачав музыку из интернета. Но здесь так же есть свои подводные камни. Приложение, в которое выпускается видео (например, Instagram, TikTok), отредактированное мной с музыкой из интернета, может быть удалено из-за тех самых же авторских прав, иногда безвозвратно.

8. В TikTok лагала музыка, не все композиции поддерживались в России, и приходилось искать альтернативу.

9. Музыку накладываю в InShot. Конечно, видео после InShot, загруженное в Инстаграм, теряет в качестве.

Самые часто упоминаемые приложения, в которых пользователи накладывают музыку на видео – InShot, iMovie, Lomotiff.



# СЦЕНАРИЙ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА

Музыкальный трек – защищен авторскими правами / не защищен авторскими правами.

Если трек прошел проверку на соблюдение авторских прав – пользователь может использовать его для своего видео.

История проверок музыкальных треков сохраняется в личном кабинете пользователя.

## ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТУ

Сервис для проверки музыкальных произведений на соблюдение авторских прав должен быть создан на iOS или Android – мобильная версия (на выбор команды).



# ВАРИАНТЫ РЕАЛИЗАЦИИ

Существует неограниченное количество путей для решения нашего кейса.

Алгоритм работы сервиса для проверки музыкальных произведений на соблюдение авторских прав может выглядеть по-разному, в зависимости от вашего видения решения данной задачи.

Со своей стороны мы предлагаем лишь возможный сценарий его работы:

1. Пользователь регистрируется в сервисе, создается личный кабинет.
2. Пользователь загружает музыкальный трек, который он хочет использовать для своего видео.
3. Сервис проверяет выбранный трек на авторские права и выдает результат проверки пользователю – защищен авторскими правами или может быть использован в видео и последующей его публикации в популярных соцсетях Рунета (TikTok, Instagram, Facebook, VK, YouTube и прочие) без покупки.



# ВНЕДРЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА И НАГРАЖДЕНИЕ

## Масштаб внедрения:

Сервис проверки музыкальных произведений на соблюдение авторских прав будет впоследствии внедрен и станет полноценным модулем мобильного приложения, выполненного на iOS и Android. Сервис должен быть доступен для всех пользователей Рунета

## Срок внедрения:

5 месяцев

## Формат дальнейшего взаимодействия

Возможно несколько форматов дальнейшего взаимодействия и сотрудничества по внедрению результатов работы команд – победителей:

- Реализация совместных пилотных проектов на коммерческой основе
- Приглашение команд-победителей присоединиться к проекту интеграции решения, полученного на хакатоне, в качестве постоянных сотрудников

## Награды командам победителям

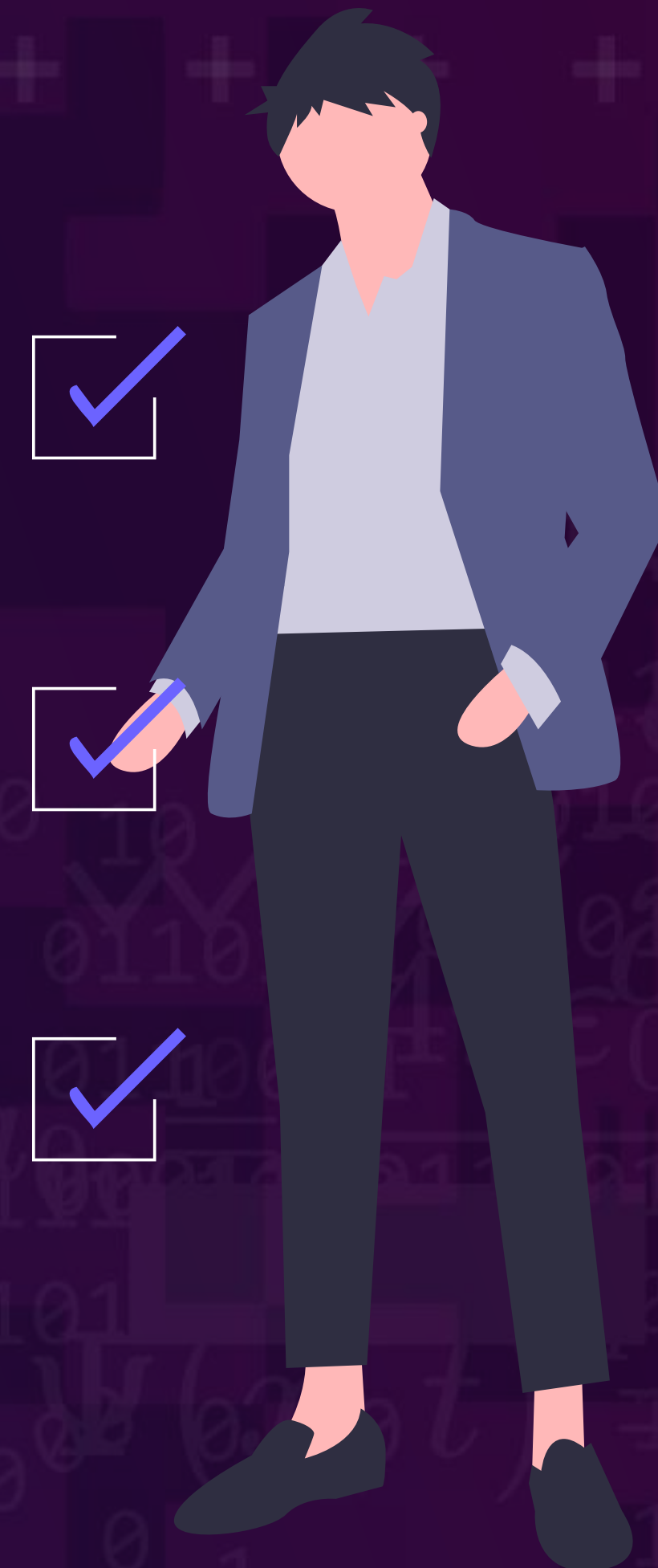
Победители и призёры конкурса (первые 3 места) получат возможность обсудить продолжение сотрудничества с проектом холдинга Газпром-медиа в качестве сотрудников или продуктовой команды

# ЧТО ЗНАЧИТ РЕШИТЬ КЕЙС?

Решить Кейс – значит найти оптимальное решение проблемы

Как вы поймете, что ваше решение хорошее?

- Вам кажется, что разработанный продукт или концепция продукта поможет решить обозначенную проблему
- Вы считаете, что ваше решение относительно простое в реализации и понятное для пользователя





# ЗАЩИТА РЕШЕНИЙ

Потоковые защиты проходят онлайн в ZOOM. Команды выступают согласно порядку, указанному в расписании. Ссылка на переход в комнату защиты будет опубликована в личном кабинете команды.

**Время выступления: 5 минут**

**Подключение: 1 минута**

**Ответы на вопросы жюри: 3 минуты**



**ВАЖНО**

Вам необходимо прикрепить ссылки на решения (код на GitHub), тизеры и презентации решений в своем личном кабинете **ДО 9:00, 29.11**

111101110  
111101000  
111100000  
111011110  
111000100  
111011110  
11101001

**ЦИФРОВОЙ  
ПРОРЫВ**

## Рекомендуем на защите

- Отрепетировать заранее свое выступление и посмотреть, сколько времени оно занимает
- Заранее посмотреть, как запустить демонстрацию экрана с презентацией в ZOOM
- Проверить заранее качество работы вашей камеры, наушников и микрофона
- Выбирайте фон для выступления светлый, а одевайтесь в темное – так вас будет лучше видно

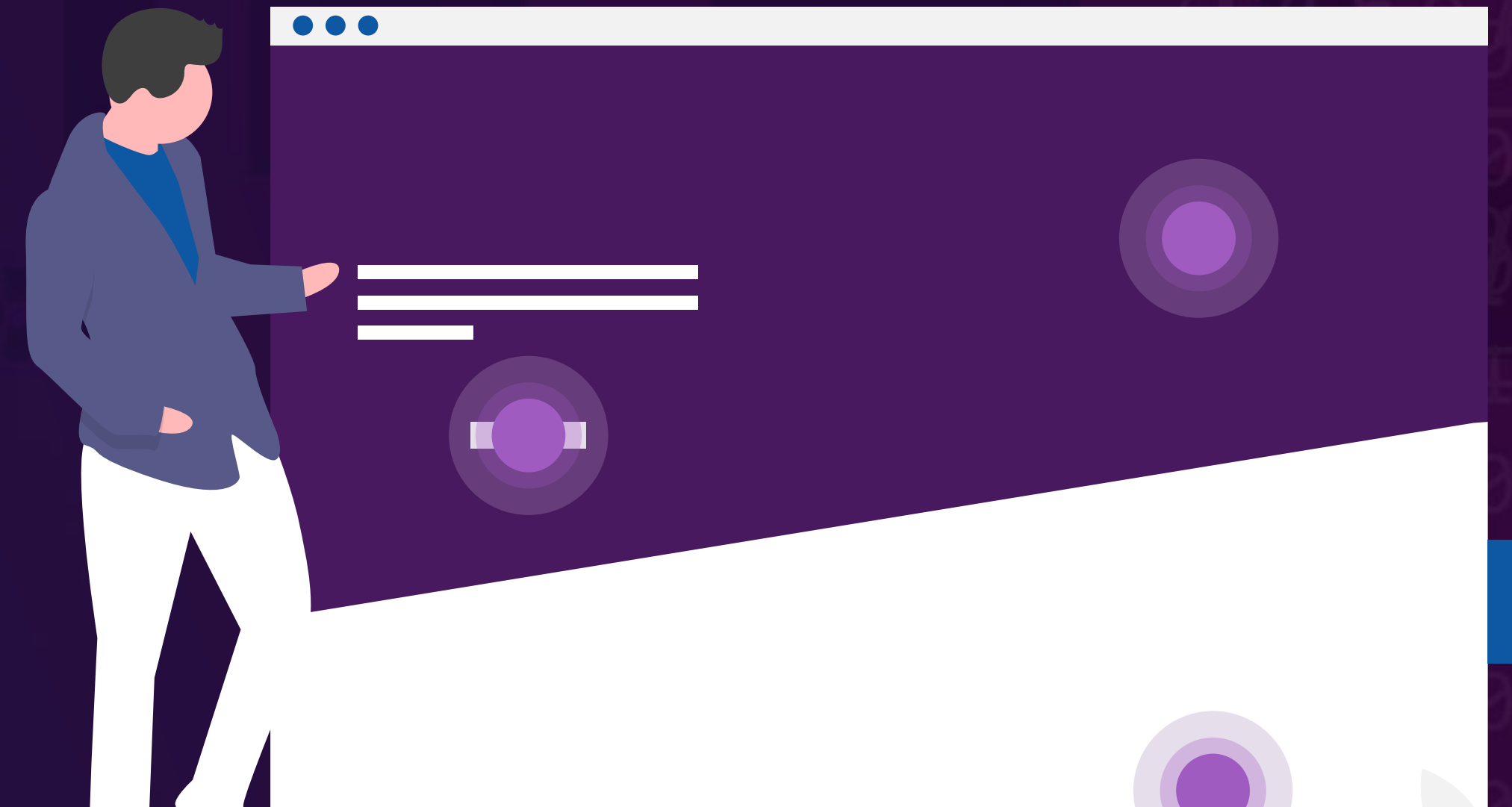
# СТРУКТУРА ПРЕЗЕНТАЦИИ ДЛЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ

## Основные блоки презентации

- 1 Наглядная демонстрация работы решения** или частично реализованного решения
- 2 Проблематика** (какие из заявленных и выявленных проблем решены, как\за счет какого функционала решены проблемы)
- 3 Экономический эффект** (влияет ли решение на уменьшение организационных\ операционных\человеческих\ресурсных затрат компании\организации)
- 4 Информация о реализации решения** (сроки\стоимость\порядок внедрения)
- 5 Масштабируемость** решения (в иные процессы\увеличение нагрузки\и др.)
- 6 Команда** (кто принимал участие в разработке решения: профайл и контактные данные)

## Возможные дополнительные блоки презентации

- 1** Информация о конкурентных или существующих решениях, преимущества решения команды
- 2** Возможность интеграции в существующие решения





# РАСПИСАНИЕ ЧЕК-ПОИНТОВ

27 ноября

18:00 – 22:00

**ЧЕК-ПОИНТ 1**

28 ноября

10:00 – 14:00

**ЧЕК-ПОИНТ 2**

18:00 – 22:00

**ЧЕК-ПОИНТ 3**

29 ноября

до 9:00

Отправка решений, кратких описаний решений (тизеров), презентаций и ссылки на GitHub в личном кабинете

11:00 – 18:30

**ПРЕЗЕНТАЦИИ РЕШЕНИЙ  
И ПОТОКОВАЯ ЗАЩИТА**

# МЕХАНИКА ЧЕК-ПОИНТОВ

Чтобы ваша команда эффективно продвигалась в работе над решением, вам необходимо работать с трекером и посещать чек-поинты по расписанию

**У вас будет 3 обязательных чек-поинта, в рамках каждого будет встреча с трекером и 2 экспертами**

Расписание будет доступно в системе по ссылке <https://leadersofdigital.ru/cabinet> в личном кабинете

**В рамках чек-поинта необходимо**

- Провести встречу с трекером
- Провести встречу с двумя экспертами

Во время чек-поинта ваша цель — максимально заинтересовать трекера и экспертов, показать им максимум того, что вы сделали, для полной и точной оценки



**ВАЖНО**

1. **Оценки трекеров за чек-поинт** идут в общий зачет
2. **Прогул чек-поинта** расценивается как проставление оценки 0, прохождение чек-поинта дважды на оценку 0 влечет за собой дисквалификацию с хакатона



# КАНАЛЫ КОММУНИКАЦИЙ



Форма обратной  
связи на сайте



Чат по кейсу



Канал хакатона

zoom

Защита решений



Чек-поинты