Skrócony opis projektu

Zadaniem projektu jest stworzenie aplikacji mobilnej (na platformy: iOS, Android, Windows Phone), która pozwoli jej użytkownikom na interaktywne korzystanie z usług tradycyjnej telewizji cyfrowej. Aplikacja ma umożliwiać jej użytkownikom wpływanie na nadawane przez telewizję treści. Podstawową funkcjonalnością systemu ma być integracja z treścią aktualnie nadawanych programów. Będzie to realizowane na wiele różnych sposobów. Akcje wykonywane z poziomu aplikacji wymagać będą autoryzacji na jeden ze sposobów: rejestracja użytkownika lub integracja z kontem w sieci społecznościowej (Facebook, Google+). Z poziomu aplikacji użytkownik będzie miał możliwość uczestnictwa w konkursach i ankietach odbywających się na antenie. W niektórych programach użytkownicy będą mogli zostawić swój komentarz, który zostanie wyświetlony na ekranie po zaakceptowaniu przez moderatora. W przypadku programów muzycznych umożliwiających widzom oddanie głosu na kolejny (lub najlepszy) utwór aplikacja wyświetli ranking i pozwoli na oddanie swojego głosu. Podobna funkcjonalność dostępna będzie również w innych programach rozrywkowych, np. pozwalających na wybór zwycięskiego uczestnika. Poza tym aplikacja daje możliwość dostępu do informacji o ramówce telewizji. Ponadto aplikacja ma dać możliwość integracji z sieciami społecznościowymi (Facebook, Google+), poprzez udostępnianie treści (np. post na Facebooku informujący o naszym komentarzu, który został zamieszczony w telewizji).

Do implementacji systemu mają zostać użyte natywne technologie mobilne dla każdej z platform (iOS, Android, Windows Phone). Część serwerowa zostanie napisana w języku python przy użycia frameworka Django wdrożonej na własnych serwerach. Silnikiem bazy danych będzie PostreSQL.