

Atos dodáva IT podporu pre Rio 2016™

Prevratné technológie pomáhajú prekonávať výzvy, ktorým čelia organizátori olympijských hier, a prinášajú zásadnú zmenu a dokonalý a kolaborujúci zážitok pre používateľov.

Rio de Janeiro, 20. júla 2016 – vysielanie výsledkov do celého sveta za menej ako pol sekundy, bez možnosti druhej šance, je technologický prevrat v stave zrodu, ktorý bude plne využitý na olympijských hrách Rio 2016™. Spoločnosť [Atos](#) stavia na vyzretosti mobilných technológií a ako celosvetový partner pre informačné technológie a hlavný integrátor olympijských a paraolympijských hier stojí v čele technologickej iniciatívy MOV, ktorej cieľom je umožniť zdieľať výsledky hier a iné údaje on-line i tradičnými prostriedkami rýchlejšie, na akejkoľvek platforme a kdekolvek.

S cieľom preniesť výsledky, podujatia a informácie o športovcoch divákovi i médiám celého sveta, spoločnosť Atos ešte rozšírila svoje prepracované komplexné systémy o nové technológie, ako je napríklad aplikácia Olympic Video Player.

Olympic Video Player prináša divákovi živých športových podujatí výsledky, štatistické a biografické údaje a konverzáciu zo sociálnych médií v reálnom čase – a to všetko na jednej integrovanej obrazovke. Olympic Video Player predstaví divákovi obsah spôsobom ako nikdy predtým – stačí len kliknúť myšou. Bez ohľadu na použité zariadenie či polohu, fanúšikovia olympijských hier majú konečné slovo nad tým, čo, ako, kde a kedy budú pozerieť, na územiach, kde sa vysielacie spoločnosti s vysielacími právami rozhodli používať aplikáciu OVP.

Atos zabezpečuje kritické informačné systémy pre hry:

- [Games Management Systems](#): tento systém je dostupný cez cloudovú službu domáceho partnera hier Rio 2016 a slúži na plánovanie a riadenie operačných činností hier: akreditácia pre viac ako 300 tis. osôb, športové záznamy a kvalifikácia, riadenie pracovnej sily a portál na nábor a podporu 50 tis. dobrovoľníkov.
- [Information Diffusion Systems](#): skupina systémov, ktoré budú prinášať výsledky médiám a olympijskej a paraolympijskej skupine v reálnom čase. Konkrétne Commentator Information System (CIS) prináša výsledky súťaží a informácie o športovcoch v reálnom čase a systém myInfo+ poskytuje informácie médiám, športovcom, rozhodcom, trénerom a sponzorom.

Systémy s výsledkami sú prístupné na olympijských športoviskách, v hlavnom tlačovom stredisku, medzinárodnom vysielacom centre a dokonca aj na diaľku v štúdiách vysielacích spoločností – médiám umožňujú rozprávať príbeh priebežne tak, ako sa odvíja:

- **CIS**: Commentator Information System, systém riadený centrálnou z technologického operačného strediska, prináša pre komentátorov a novinárov technológiu dotykového ovládania s výsledkami v reálnom čase – tak rýchlo, že výsledkyvidia skôr, než začujú burácanie davu. Vysielacie spoločnosti navyše vôbec prvýkrát v histórii získajú prístup k systému s informáciami o všetkých olympijských a 12 paraolympijských disciplínach.
- **myInfo+**: internetová aplikácia, s ktorou akreditované médiá, športoví funkcionári a športovci získajú prístup k informáciám, ktoré sú pre nich určené. Prvýkrát budú naživo prístupné výsledky všetkých olympijských a paraolympijských disciplín. Aplikácia zároveň poskytuje aj informácie o harmonogramoch, tabuľky s medailovými umiestneniami, dopravné spravodajstvo a športové záznamy. Verzia pre notebook umožní používateľom prispôbiť si domovskú stránku tak, aby obsahovala informácie o krajinách, ktoré si počas hier želajú sledovať.

„Bez spoločnosti Atos by olympijské hry nemohli prebiehať pre stovky tisíc športovcov, pracovníkov, dobrovoľníkov, médií a fanúšikov v Riu či pre miliardy tých, ktorí budú hry sledovať na celom svete,“ povedala Michèle Hyron, vedúca integrátorka spoločnosti Atos pre Rio 2016.

„Informačné systémy spoločnosti Atos umožnia okamžité hlásenie výsledkov a odvysielanie 6 tis. hodín olympijských hier do sveta prostredníctvom tradičnej televízie i digitálne do miliárd notebookov, tabletov a smartfónov.“

„Budú to skutočne globálne hry, a to nielen kvôli všetkým zastúpeným krajinám, ale aj kvôli práci spoločnosti Atos, ktorá tieto hry prináša svetu,“ povedala Elly Resende, technologický riaditeľ pre Rio 2016. „Vďaka systémom a modernému mysleniu spoločnosti Atos a ďalších partnerov sme z Ria 2016 urobili vôbec najdigitálnejšie hry všetkých čias a Rio 2016 bude môcť zažiť viac ľudí než akékoľvek predchádzajúce olympijské hry.“

Spoločnosť Atos dodáva informačné riešenia pre olympijské hry už od roku 1992 a je kľúčovým partnerom pre digitálnu transformáciu hier pre Rio 2016.

###

O spoločnosti Atos

Atos SE (Societas Europaea) je lídrom v oblasti digitálnych služieb s očakávaným ročným príjmom pribl. 12 miliárd EUR a 100 tis. zamestnancami v 72 krajinách. Skupina poskytuje globálne klientele služby v oblasti poradenstva a integrácie systémov, riadené služby a BPO, prevádzkovanie cloudových služieb, riešenia pre veľké dáta a kybernetickú bezpečnosť a transakčné služby prostredníctvom firmy Worldline, európskeho lídra v odvetví realizácie platieb a transakčných služieb. Skupina využíva svoje rozsiahle skúsenosti s technológiami a poznatky v odbore pri poskytovaní služieb klientom z rôznych podnikateľských sektorov: obrany, finančných služieb, zdravotníctva, výroby, médií, verejných služieb, verejného sektora, maloobchodu, telekomunikácií a dopravy. Atos sa zameriava na podnikateľské technológie, ktoré rozvíjajú pokrok a pomáhajú organizáciám budovať firmy budúcnosti. Skupina je svetový partner pre informačné technológie pre olympijské a paraolympijské hry a je kótovaná na parížskej burze Euronext. Atos pôsobí na trhu pod značkami Atos, Atos Consulting, Atos Worldgrid, Bull, Canopy, Unify a Worldline.

Pre viac informácií kontaktujte:

Caroline Crouch

Atos

E-mail: caroline.crouch@atos.net