

Datum: 10. 05. 2007
 Autor: Peter Hričovský
 Zdroj: [Microsoft](#)

Vít'azi súťaže Imagine Cup 2007 sa už balia do Soulu!

Microsoft Slávnostné vyhlásenie výsledkov českého a slovenského finále súťaže Imagine Cup 2007 sa uskutočnilo v Prahe 4. mája. Víťazmi sa stali tímy študentov z Vysokého učení technického v Brne s projektom SilentBooks za Českú republiku a zo Slovenskej technickej univerzity v Bratislave s projektom S.M.I.L.E za Slovenskú republiku. Pražského finále sa zúčastnilo celkom osem študentských tímov (šesť z Českej republiky, dva zo Slovenska) zo šiestich univerzít a vysokých škôl. Záštitu nad súťažou Imagine Cup 2007 pre Českú a Slovenskú republiku poskytla ministerka školstva, mládeže a telovýchovy Českej republiky Dana Kuchtová. Finále sa zúčastnil aj európsky komisár pre vzdelávanie, odbornú prípravu, kultúru a multilingvizmus Ján Figel'.



Tento ročník súťaže spracovávali študentské tímy svoje projekty na tému „Predstavte si svet, v ktorom technológie sprístupňujú vzdelávanie všetkým.“

„Projekt S.M.I.L.E. spája výhody interaktívnych vzdelávacích materiálov a populárnych počítačových hier tak, že umožňuje učiteľom jednoduchšie a efektívne transformovať študijné materiály do trojrozmerných vzdelávacích hier, ktoré môžu hrať všetky deti, aj tie so zdravotným postihnutím.“ uviedol Peter Jurnečka, zástupca víťazného slovenského tímu študentov zo Slovenskej technickej univerzity v Bratislave.



„Projekt SilentBooks pomáha nepočujúcim prijímať informácie v ich rodnom jazyku v znakovkej reči,“ uviedol Aleš Šturala, zástupca víťazného českého tímu študentov z Vysokého učení technického v Brne. „V školách, kde nepočujúce deti nedokážu prijímať informácie v inom formáte ako je znaková reč, môže tento projekt veľmi pomôcť žiakom pri výučbe. Projekt rieši problém ľudí, ktorí môžu komunikovať iba v formou posunkov a nemôžu si bežné informácie zaznamenať, odniesť a študovať napríklad doma,“ dodal Aleš Šturala.



„Domnievam sa, že súťaž Imagine Cup je veľkým prínosom pre rozvoj študentov, a tým i lokálnej ekonomiky. Víťazné tímy potvrdzujú, že keď študentom umožníme rozvinúť ich potenciál a kreativitu v podobnej súťaži, a poskytneme im priestor pre vyskúšanie získaných znalostí pri riešení praktických úloh, sú sami schopní prísť s inovatívnym riešením. Tieto riešenia oceňujú najmä zástupcovia komerčnej sféry, vďaka ktorým môže súťaž prebiehať, a ktorí sú schopní pomôcť študentom s realizáciou ich projektov v praxi,“ pochválila víťazné tímy ministerka školstva, mládeže a telovýchovy Českej republiky Dana Kuchtová.

„Imagine Cup je kľúčovou iniciatívou propagácie Lisabonskej vízie, stratégie a formovania budúcnosti vzdelávania s využitím nových technológií. Európa, a teda aj Slovenská a Česká republika sa snažia budovať spoločnosť založenú na inováciách a vzdelanej populácii. Potom, ako som videl prihlásené projekty a ako som hovoril so súťažiacimi, som bol potešený, že súťaž ako je táto povzbudila študentov v porozumení potenciálu informačných technológií vo vyučovacom procese,“ uviedol Ján Figel', európsky komisár pre vzdelanie, odbornú prípravu, kultúru a multilingvizmus. „Imagine Cup je najlepšou praxou pre rozvoj inovatívnych a v praxi uskutočniteľných projektov, ktoré pomôžu využiť potenciál informačných technológií v každodennom živote a v kariére študentov. Tieto projekty pomôžu zlepšiť kreativitu a lepšie využiť talent študentov a budúcich užívateľov,“ dodal Ján Figel'.



„Študenti, ktorí sa zúčastnili českého a slovenského finále rozhodne nemusia mať strach o svoju kariéru. Už teraz je vidieť, že majú veľký potenciál a v budúcnosti ho budú ešte ďalej rozvíjať. Zmyslom súťaže Imagine cup je hľadať podobné talenty, ktoré budú prínosom pre každú firmu fungujúcu v Českej a Slovenskej republike,“ uviedla Markéta Bauerová, obchodná riaditeľka pre sektor verejnej správy spoločnosti Microsoft v Českej republike. „Sme radi, že môžeme podobnú súťaž podporovať, pretože aj spoločnosť Microsoft vidí budúcnosť v znalostnej ekonomike a využívaní najmodernejších technológií,“ dodala Markéta Bauerová.

Víťazi českého a slovenského finále sa už teraz môžu tešiť na celosvetové finále v juhokórejskom Soule. Víťazný tím čaká odmena 25 tisíc dolárov. Najúspešnejší finalisti českého a slovenského kola Imagine Cupu 2007 získajú konzolu Xbox 360 a budú im uhradené všetky náklady spojené s účasťou vo finále súťaže v Južnej Kórei.

Súťaž Imagine Cup je celosvetová technologická súťaž s dlhoročnou tradíciou určená pre študentov stredných a vysokých škôl. Cieľom súťaže je inšpirovať mladých ľudí k využitiu informačných technológií pri zvyšovaní kvality ľudského života. Súťaž Imagine Cup bola vyhlásená spoločnosťou Microsoft po prvý krát pred štyrmi rokmi. Počet registrovaných účastníkov, ktorí pochádzali z viac ako 100 krajín, presiahol 100 000.

Úspešné projekty slovenského finále Imagine Cup 2007 v kategórii Softvérový dizajn

1. miesto - Projekt S.M.I.L.E. (Smart Multipurpose Interactive Learning Environment), tím študentov zo Slovenskej technickej univerzity v Bratislave. S.M.I.L.E. (Smart Multipurpose Interactive Learning Environment) spája výhody interaktívnych vzdelávacích materiálov a populárnych počítačových hier tak, že umožňuje učiteľom jednoduchšie a efektívne transformovať študijné materiály do trojrozmerných vzdelávacích hier, ktoré môžu hrať všetky deti, aj deti so zdravotným postihnutím.

2. miesto - Projekt Omega (Online Multiplayer Educational Game), tím študentov zo Slovenskej technickej univerzity v Bratislave. Omega predstavuje výučbovú hru, v ktorej majú hráči možnosť vzájomne integrovať. Našou cieľovou skupinou sú deti predškolského a školského veku. Pre deti v tomto veku je základ dobrého vzdelávania veľmi dôležitou úlohou. V tomto veku dochádza k najrýchlejšiemu rozvoju a začínajú sa prejavovať veľké rozdiely v ich vývoji. Často sa v predškolskom veku ukáže, na čo má dieťa talent a ten je dôležité rozvíjať. Zároveň je potrebné, aby sa pri výučbe zohľadnili rozdiely medzi jednotlivými deťmi.

Úspešné projekty českého finále Imagine Cup 2007 v kategórii Softvérový dizajn

1. miesto - Projekt Silent Books, tím študentov z Vysokého učení technického v Brne. Cieľom projektu Silent Books je poskytnúť informácie nepočujúcim osobám v posunkovej reči. Posunková reč je prirodzeným jazykom takto postihnutým ľuďom. Prvý jazyk, ktorý sa naučia je práve posunková reč. Nami používaný jazyk ako napríklad čeština je pre nich jazyk umelý, títo ľudia nemôžu kvôli svojmu postihnutiu týmto jazykom komunikovať, slova sú pre nich iba postupnosť znakov, ich zvuková podoba na rozdiel od zdravých ľudí nepoznajú, čo je dosť podstatný problém, pokiaľ sa nepočujúci ľudia učia český alebo iný hovorený jazyk.

2. miesto - Projekt Universal Learning Studio, tím študentov zo Strednej priemyslovej školy v Třebíči. Cieľom Universal Learning Studio je poskytnúť kvalitnejších pomôcok k výučbe. Projekt je rozčlenený do niekoľkých častí, pričom každá z nich plní svoju zvláštnu úlohu. Medzi moduly patrí výučbová databáza, nástroje pre skúšanie, prehrávač médií s editorom titulkov, databázu pre ukladanie médií a dokumentov a v neposlednom rade niekoľko vzdelávacích modulov. Medzi ne patrí i modul trojrozmerného chemického laboratória, v ktorom je možné realizovať svoje pokusy bez akéhokoľvek rizika výbuchu či ujmy na zdraví.

3. miesto - Projekt iGraCzech (Interactive Graphs from Czech Republic), tím študentov z Vysokej školy banickej - TU Ostrava. iGraCzech je systém, ktorý dokáže odpovedať na akúkoľvek otázku, čo je základom kvalitného vzdelania. Pokiaľ nedokáže vyhľadať odpoveď sám prostredníctvom fulltextového vyhľadávania v typických internetových znalostných databázach typu Wikipedia, nájde používateľa alebo skupinu používateľov, ktorí buď odpoveď poznajú, alebo budú vedieť o niekom, kto by danej problematike mohol rozumieť. Pre získanie informácií od ostatných používateľov bude systém využívať sociálnu sieť registrovaných používateľov s jasne definovanými pravidlami.