

Zábava, aj dobrý profesionálny štart

Súťaží pre študentov je viac - väčšinou sa ich však zúčastňuje hŕstka rovnakých tvárí. I keď súťažiacim okrem možnosti vyhrať poskytuje aj lepšie vyhliadky v konkurenčnom boji o dobré zamestnanie.

"Je to zábava, tak prečo nie? A je to zaujímavé aj finančne - za víťazný návrh v kategórii softvéru je 25 tisíc dolárov," vysvetľuje svoj záujem o súťaž Imagine Cup Marek Tomša, študent Fakulty informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity. Väčšina jeho spolužiakov nemá podľa Mareka záujem angažovať sa navyše. "Vedia, že uplatnenie nájdu, pretože informatici sú žiadaní a nedostatkoví," tvrdí Tomša. Člen českého tímu Petr Kaleta z brnianskej VÚT má trochu iný názor. "Získať inžiniersky diplom je fajn, ale účasť v takejto súťaži je vážny bod v životopise," tvrdí Kaleta. "Okrem toho tu stretnem zaujímavých ľudí a mám možnosť pracovať v rovnakom technologickom prostredí ako profesionáli."



Český tím predvádza svoju špeciálnu slepeckú palicu

Podujatia ako Imagine Cup, majú podnecovať tvorivosť mladých ľudí. "Súťaž im pomôže. Môžu ukázať sebe aj okoliu, čo v nich je, pokúsiť sa o inovácie, získať dobré referencie," hovorí patrón slovenského a českého tímu Dalibor Kačmár zo spoločnosti Microsoft. "Dobrý nápad môže byť tiež základom pokusu o vlastný podnik - poznám veľa mladých ľudí, ktorí majú svoju firmu."

A i keď to už znie ako obohratá pesnička, učia sa mladí ľudia aj predstaviť svoj nápad. O tom, že ani ten najgeniálnejší projekt sa "nepredá sám" a že vtip a pestrosť nie sú nepotrebnou príťažou, sa presvedčili aj naši študenti - aj keď boli na svoje projekty hrdí, víťazstvo sa na semifinále v slovinskom Maribore ušlo domácejmu tímu. A konečný verdikt určite ovplyvnila aj prezentácia, ktorá v publiku vyvolala búрку veselosti. Aj skúsení praktici tvrdia, že takáto príležitosť má svoju cenu. "Prezentovať sa v neznámej krajine, pred neznámymi ľuďmi a presvedčiť, že môj nápad sa dá použiť, že je najlepší - to je veľký tlak, aj zaujímavá skúsenosť," hovorí Andrej Terekov z Microsoftu.



Členovia slovenského tímu sa pripravujú na prezentáciu

Palica, ktorá čítaSlepeý človek sa môže do neznámeho priestoru vybrať sám iba ťažko. Situáciu nevidomých chceli zjednodušiť českí študenti. Vymysleli navigáciu pomocou čipov, umiestnených v dlažbe verejných inštitúcií. "Čítala by ich špeciálna slepecká palica, vybavená čítačkou," vysvetľuje Petr Kaleta.

Na križovatkách ciest, pred dôležitými budovami by boli umiestnené čipy, ktoré by nevidiacemu podali presnú informáciu, kde sa nachádza a čo je v okolí. Medzi týmito signalizačnými čipmi by bol umiestnený rad obyčajných čipov, ktoré by nevidiaceho navádzali od jedného dôležitého bodu k druhému.

Podľa študentov by mohli čipmi vybaviť svoje priestory ako prvé úrady a ďalšie inštitúcie, ktoré zákon zaväzuje vytvoriť pre postihnutých bezbariérový prístup. Svoj projekt konzultovali s organizáciami, ktoré združujú nevidomých.

Český tím: Martin Bambas, Daniel Široký, Petr Kaleta, Aleš Šturala - VÚT Brno.

Interaktívny sprievodca turistov Prechádzate sa krajinou, zrazu vidíte niečo pozoruhodné a chcete túto informáciu sprostredkovať ďalším. Tak urobíte prostredníctvom vreckového počítača záznam na internetovú stránku. A iní môžu k nemu dodať vlastný názor. "Tak by vznikol akýsi sprievodca - každý by mohol z neho čerpať a každý aj prispievať," vysvetľuje Rišo Veselý. "Mohli by ste tam nájsť informácie každého druhu - o prírode, turistických chodníčkoch, možnostiach ubytovania, stravovania, doprave."

Pri prechádzke by vašu polohu lokalizoval signál z družice a vy by ste si na obrazovku počítača mohli natiahnuť mapu so všetkými dostupnými informáciami. Tak by ste sa mohli vybrať aj na pre vás neznáme územie a objavovať ho bez predchádzajúceho štúdia máp.

Slovenský tím: Richard Veselý, Marek Tomša, Oto Vozár, Michal Dobiš - FIIT STU.

Súťaž Imagine Cup sa po prvýkrát konala pred tromi rokmi a doteraz sa jej zúčastnilo viac ako 20 000 študentov z viac ako

90 krajín. Tento rok záujem prudko vzrástol - prihlásilo sa až 70 tisíc študentov. Najviac tímov prichádza z Indie, Brazílie a Číny.

Súťaž pozostáva z národných a regionálnych finálových kôl; vyvrcholením je finále - tento rok v Indii. Má šesť kategórií: Softvérový návrh, Algoritmy, Informačné technológie, Projekt Hosimi - bitka programátorov, Krátky film a Interface dizajnér.



Slovenský a český tím pod emblémom súťaže v Maribore