

## Zapojte sa do súťaže Imagine Cup!

Ešte do 1. marca 2007 ponúka Microsoft študentom možnosť zaregistrovať sa do súťaže Imagine Cup s výnimkou kategórie Embedded vývoj, kde je termín posunutý na 15. februára 2007.

Nový ročník súťaže podnecuje študentov k hľadaniu netradičných postupov a technológií s cieľom zlepšiť kvalitu ľudského života. Ročník 2007 je otvorený aj študentom zo Slovenskej republiky starším než 16 rokov. Hlavnou témou je „Predstavte si svet, v ktorom technológie sprístupňujú vzdelávanie všetkým.“

Registrovaní účastníci sa s medzinárodnou konkurenciou stretnú prostredníctvom internetu. Súťažné projekty bude v niekoľkých stupňoch hodnotiť odborná komisia. Jej členovia najskôr vyberú najlepšie projekty podľa jednotlivých regiónov. Tieto návrhy potom porota porovná na medzinárodnej úrovni a vyberie z nich finalistov, ktorí sa osobne zúčastnia celosvetového finále v Soule. Výnimku tvorí kategória Softvérový návrh, ktorá prebieha za osobnej účasti riešiteľov a víťazi lokálnych kôl postúpia priamo do Soulu.

Najlepší softvérový návrh bude taktiež ocenený vyššou čiastkou ako ostatné disciplíny, víťaza čaká odmena 25 000 dolárov. Víťazi ostatných kategórií získajú finančné ocenenie vo výške 8 000 amerických dolárov. Odmenuo všetkým účastníkom sú cenné skúsenosti z vývoja nových riešení, zvýšenie ich hodnoty a možnosti uplatnenia na trhu práce, ktoré so sebou úspešná účasť v súťaži Imagine Cup prináša.

Súťaž Imagine Cup bola prvýkrát vyhlásila pred štyrmi rokmi. Počet doposiaľ registrovaných účastníkov, ktorí pochádzajú z viac ako 100 krajín sveta, presahuje hranicu 100 000. Minulý ročník bol úspešný i pre slovenský tím. Ten do Mariboru postúpil z česko-slovenského finále a pozostával zo štyroch študentov bakalárskeho štúdia študijného programu Informatika na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave (FIIT STU).

Vo svojom projekte nazvanom e-Motion navrhli študenti podporiť zdravý život ľudí tým, že im poskytnú informácie, aby si mohli naplánovať výlety do prírody. Inováciu prináša hlavne myšlienka kolaboratívne vytvorenej databázy informácií o rôznych lokalitách, do ktorej môžu prispievať všetci.

*„Najvýznamnejším motivačným prvkom pre zapojenia sa do súťaže je pre našich študentov výzva, možnosť zmerať si sily s tými najlepšími z celého sveta a zároveň vidieť zaujímavú krajinu. Zo skúseností z minulého ročníka súťaže vieme, že je veľmi dôležité nepodceniť to, čo je pre našich študentov – vynikajúcich analytikov, návrhárov a programátorov – väčšinou najťažšie. Preto sa sústreďujeme na dôkladné pripravenie prezentácie, schopnosť „predať“ vlastný nápad a vyzdvihnutie toho, čo je podstatné. Tí študenti, ktorí sa do tejto súťaže zapojili, vymysleli a vytvorili zaujímavý projekt, získali veľmi cennú skúsenosť a naučili sa pracovať v tíme,“* uviedla **prof. Ing. Mária Bieliková, PhD.**, prodekanka pre výskum a rozvoj ľudských zdrojov FIIT STU.

Súťaž prebieha v nasledovných kategóriách v duchu hlavnej témy „Predstavte si svet, v ktorom technológie sprístupňujú vzdelávanie všetkým“:

### Technologické riešenia

Softvérový návrh – vyžaduje od študentov technické znalosti a kreativitu pri návrhu softvérového riešenia aktuálneho problému. Študenti musia prísť s nápadom, na jeho základe vytvoriť projekt a realizovať celý vývojový proces. Súťažné návrhy hodnotí odborná porota podľa stupňa inovácie, dopadu na cieľovú skupinu a celkovej efektivity. Tejto kategórie sa súťažiaci zúčastnia osobne a z regionálneho kola postupujú priamo do celosvetového finále v Soule.

- Embedded vývoj – účastníci v tejto kategórii majú vyvinúť funkčný prototyp integrovaného zariadenia s operačným systémom Windows CE, ktoré bude možné využiť k naplneniu témy ročníka 2007 súťaže Imagine Cup.
- Webový vývoj – úlohou študentov je vytvoriť pomocou technológie ASP .NET inovatívny vzdelávací web, ktorý umožní prístup ku vzdelávaniu každému záujemcovi s pripojením na internet.

### Znalostné súťaže

- Projekt Hoshimi – programátorský súboj, v ktorom sa súťažiaci snažia čo najrýchlejšie naprogramovať správanie a stratégiu dopredu špecifikovaných postáv v počítačovej hre.
- Informačné technológie – kategória, ktorá overuje znalosti študentov v oblasti sieťových, serverových a databázových technológií a schopnosti reálnej analýzy a strategického rozhodovania v IT prostredí.
- Algoritmy – v tejto kategórii študenti súťažajú v riešení logických problémov, algoritmických hlavolamov a programovaní.

### Digitálne umenie

- Fotografie – prostredníctvom digitálnej fotografie ako jediného komunikačného prostriedku majú účastníci súťaže vyrozprávať príbeh z oblasti školstva a vzdelávania s cieľom vyprovokovať dialóg s publikom.
- Krátky film – účastníci súťaže majú za úlohu napísať scenár, nakrútiť ho a zosrihať do podoby krátkometrážneho filmu zameraného na aktuálnu tému súťaže Imagine Cup.
- Interface dizajnér – úlohou tejto kategórie je motivovať študentov k vytvoreniu novátorského používateľského rozhrania, ktoré bude spĺňať ergonomické požiadavky a zároveň bude efektívne a vizuálne atraktívne.

*„Z odboru informatických vied a informačných technológií našej fakulty sa do súťaže Imagine Cup 2007 zapojili študenti bakalárskeho a inžinierskeho štúdia, ktorým je najbližšia kategória Softvérový návrh. Zaujímavá je aj kategória Embedded vývoj, či digitálna fotografia. Verím, že v súťaži uspějeme a vo finále v Južnej Kórei odprezentujeme našu krajinu a školu v tom najprofesionálnejšom svetle,“* dodala **prof. Ing. Mária Bieliková, PhD.**, prodekanka pre výskum a rozvoj ľudských zdrojov FIIT STU.

