

Študenti majú možnosť naštartovať svoj budúci profesionálny rast zapojením sa do celosvetovej súťaže Imagine Cup

Technológie sprístupňujú vzdelávanie

Spoločnosť Microsoft do 1. marca 2007 ponúka študentom možnosť zaregistrovať sa do súťaže Imagine Cup.

Nový ročník študentskej súťaže Imagine Cup, ktorá podnecuje študentov k hľadaniu netradičných postupov a technológií, je otvorený i študentom zo Slovenskej republiky starším ako 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 ocenený sumou 25 000 dolárov. Víťazi ostatných kategórií získajú finančné ocenenie vo výške 8 000 amerických dolárov. Odmenou všetkým účastníkom sú cenné skúsenosti z vývoja nových riešení, zvýšenie ich hodnoty a možnosti uplatnenia na trhu práce.

Súťaž Imagine Cup spoločnosť Microsoft prvýkrát vyhlásila pred štyrmi rokmi. Počet doposiaľ registrovaných účastníkov, ktorí pochádzajú z viac ako 100 krajín sveta, presahuje stotisíc študentov.

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 databázy informácií o rôznych lokalitách, do ktorej môžu prispievať všetci.

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, dosahu na cieľovú skupinu a celkovej efektivity. Tejto kategórii 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 k 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 zostrihať 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.