Studenci z Warszawy i Poznania zwycięzcami konkursu technologicznego Imagine Cup 2017!

Trzy zespoły: Idea_hunters z Wojskowej Akademii Technicznej w Warszawie a także MIDI Studio Team oraz Pyra Squad z Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu to zwycięzcy tegorocznej, 15. edycji konkursu Microsoft Imagine Cup.

Dodatkowo, w tegorocznej edycji konkursu jury przyznało nagrodę za pierwsze miejsce w kategorii Smart City Challenge. Wygrała drużyna **Activy** z Warszawy – z rozwiązaniem ImpactCycling – internetową platformą wynagradzania za aktywny wybór roweru jako codziennego środka lokomocji.

Ponadto, projektant interfejsu tejże platformy – Igor Pielas – otrzymał nagrodę specjalną prezesa Instytutu Wzornictwa Przemysłowego.

Zwycięzcy poszczególnych kategorii – **Innovation** (Innowacje), **Games** (Gry), **World Citizenship** (Projekty Społeczne), a także **Smart City Challenge** (rozwiązania dedykowane inteligentnym miastom) – wyłoniło **VIP Jury** pod przewodnictwem Magdy Taczanowskiej, Dyrektor Sektora Publicznego w polskim oddziale Microsoft w składzie:

- **Marianna Sidoroff**, Zastępca Dyrektora Departamentu Gospodarki Elektronicznej, Ministerstwo Rozwoju
- **Michał Szaniawski**, Wiceprezes Zarządu Agencji Rozwoju Przemysłu
- **Grzegorz Zajączkowski**, Doradca w Gabinecie Politycznym Ministra Cyfryzacji
- **Katarzyna Rzehak,** Dyrektor Działu Kreatywnego i PR w Instytucie Wzornictwa Przemysłowego
- **Stan Just,** R&D Manager w firmie CD Projekt.

INNOVATION

Laury w kategorii **Innovation** zdobył zespół **MIdIStudio Team**. Ich zwycięski projekt – **MiDi Studio VR** – to pierwszy kompletny interfejs MIDI dla wirtualnej rzeczywistości, dzięki któremu użytkownicy mogą tworzyć i modulować dźwięki za pomocą dostępnych wirtualnych instrumentów.

Na drugim miejscu uplasował się reprezentujący Politechnikę Białostocką zespół **Besos** z aplikacją **Anima** – systemem powiadomień i wiadomości opartych na beaconach. Trzecie miejsce zajęli przedstawiciele zespołu **Woody** ze Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie za projekt drewnianych gogli do rzeczywistości wirtualnej.

GAMES

Zwycięzcą w kategorii **Games** została drużyna **Pyra Squad**. Ich projekt - **The Blindness**– to gra pozwalająca zanurzyć się w unikalnym świecie zbudowanym całkowicie z muzyki, efektów dźwiękowych i narracji. Dzięki tej koncepcji, w rozgrywce mogą brać udział także osoby niewidome, a pozostali użytkownicy mogą poczuć, jak funkcjonują osoby pozbawione tego zmysłu.

Drugie miejsce zajął zespół **Orion Milk** z Politechniki Łódzkiej z grą **PigeonFight**, w której użytkownicy wcielają się w gołębie walczące o kromkę chleba. Trzecie miejsce przypadło natomiast **DynamicTrio,** również z Politechniki Łódzkiej, za grę wyścigową **Crash'em**.

WORLD CITIZENSHIP

Pierwsze miejsce w kategorii **World Citizenship** zdobył zespół **Idea_hunters** za projekt **Elephant**. Jest to koncepcja textronicznego ubranka niemowlęcego dla dzieci w wieku 0. – 12. miesięcy, które ma za zadanie monitorować ich

funkcje życiowe i stymulować prawidłowy rozwój układu mięśniowego. Docelowo projekt zakłada także monitorowanie temperatury i potliwości ciała, aktywności mięśniowej i oddechowej oraz funkcji serca. Zbierane w ten sposób informacje dadzą całościowy obraz stanu zdrowia niemowlaków, który pomoże w wykrywaniu nieprawidłowości lub potencjalnego zagrożenia.

Drugie miejsce należy do **MedBiz** – reprezentantów Warszawskiego Uniwersytetu Medycznego i Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu. Zaprezentowany przez nich **ORTOMesh** to innowacyjna orteza, dopasowana do anatomii i indywidualnych wymagań pacjentów. Podium w tej kategorii zamyka zespół **TechVision** z III Liceum Ogólnokształcącego im. Marynarki Wojennej RP w Gdyni. Zaprezentowana przez nich aplikacja **Slant** zapewnia dwustronną komunikację pomiędzy osobami głuchymi a słyszącymi.

Imagine Cup to największy na świecie konkurs technologiczny dla studentów, którzy nie boją się przełożyć swojej kreatywności na realne rozwiązania technologiczne. W dotychczasowych edycjach udział wzięło niemal 2 miliony studentów ze 190 krajów. Polscy studenci na podium Imagine Cup stawali aż 23 razy zdobywając 7 pierwszych, 9 drugich i 7 trzecich miejsc. Dla części z nich, tworzenie oprogramowania stało się sposobem na życie, czego przykładem są takie firmy jak Senfino czy DevCore.NET – jeden z partnerów konkursu w Polsce.

Organizator	Microsoft
Współorganizator	Instytut Wzornictwa Przemysłowego
Patron Honorowy	Ministerstwo Rozwoju
	Ministerstwo Cyfryzacji
	Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego