

Rusza ogólnopolski konkurs IT dla studentów

Już 7 marca ruszają zapisy do 10. edycji ABB IT Challenge – ogólnopolskiego konkursu dla studentów, w którym główną nagrodą jest 25 000 zł. W tym roku zadaniem studentów jest przygotowanie projektu, który udowodni, że interakcja człowieka z technologią może ulepszyć wiele obszarów życia. Pomysły można zgłaszać do 2 kwietnia.

Uczestnicy, którzy podejmą wyzwanie ABB, będą mieli za zadanie opracować narzędzie, które wpisze się w motto „Interact with the real world” i korzystając np. z rzeczywistości rozszerzonej czy wirtualnej, usprawni wybraną przez nich dziedzinę życia. – Z okazji 10. rocznicy ABB IT Challenge postanowiliśmy nie ograniczać studentów i nie narzucać im dziedziny, której mogą dotyczyć projekty. Liczymy, że uczestnicy zaskoczą nas swoją kreatywnością i zaprezentują innowacyjne rozwiązania. W tegorocznej edycji skupiamy się na szeroko pojętej interakcji człowieka z technologią. Chcemy, aby uczestnicy sami znaleźli grupę odbiorców swojego projektu i na podstawie ich potrzeb zaprojektowali narzędzie, które usprawni ich życie – mówi Robert Banet, koordynator projektu. W ABB IT Challenge mogą wziąć udział drużyny 2- lub 3-osobowe, których członkami są studenci dowolnej uczelni.

Potęga interakcji

Tegoroczny temat konkursu odzwierciedla zagadnienia, nad jakimi pracują programiści ABB. Flagowym projektem w dziedzinie interakcji człowieka z technologią jest opracowany przez pracowników firmy robot YuMi – pierwsza maszyna przyjazna ludziom. – Chcemy pokazać, że umiejętne wykorzystanie technologii może przynieść wiele dobrego. Oczekujemy od uczestników propozycji, które przede wszystkim będą użyteczne i możliwe do wykonania – mówi Robert Banet. Poza główną nagrodą pieniężną – 25 000 zł, na najlepszych czekają też inne nagrody. Członkowie drużyny, która zajmie drugie miejsce, otrzymają iPady Air 2. Trzeci zespół otrzyma iPady mini 4, a dla zdobywców czwartego i piątego miejsca organizatorzy przewidzieli Google Chromecast II.

Projekty, które zmieniają rzeczywistość

W poprzedniej edycji konkursu studenci przygotowywali rozwiązania, które ułatwiają proces uczenia się. Wygrała drużyna Agnieszki Kołasińskiej z Uniwersytetu Gdańskiego oraz Kamila Pociota z Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Zespół opracował aplikację, dzięki której można monitorować i rozwijać procesy poznawcze u osób starszych.

Zapisy i więcej informacji na stronie: <http://itchallenge.pl/>