

ImagineCup X Polska 2015

Finały
Krajowe

W kategorii WORLD CITIZENSHIP w finałowej piątce znalazły się zespoły:

1. **Auxilium** – drużyna z Politechniki Warszawskiej zaprezentuje rozwiązanie SmartCare, czyli aplikację na Windows Phone, zbudowaną w oparciu o Microsoft Azure, i połączoną z elektroniczną opaską na rękę. Aplikacja ma za zadanie zarządzać całym procesem zażywania leków – przypomina o konieczności zażycia lekarstwa, informuje, że medykament się kończy oraz przygotowuje statystyki. Rolą elektronicznej opaski na rękę jest gwarancja, że pacjent zażyje lek nawet wtedy, gdy zapomni zabrać ze sobą telefon.
2. **Cervi** – projekt zespołu z Politechniki Rzeszowskiej to system transmisji i analizy danych, korzystający z technologii Microsoft Azure, wspomagany bezzałogową maszyną latającą. Rozwiązanie jest odpowiedzią na problemy związane z bezpieczeństwem miejsc trudnych do ochrony tradycyjnymi metodami. Autonomicznie poruszający się dron, dokonujący bieżącej analizy monitorowanego obrazu w chmurze, jest przeznaczony dla instytucji takich jak straż graniczna czy służby ratownicze.
3. **Science Sergeants** – drużyna Wojskowej Akademii Technicznej z Warszawy zgłosiła do konkursu projekt iSULIN, który ma pomóc diabetykom skutecznie monitorować stan zdrowia. iSULIN to poręczny, przenośny biosensor, współpracujący z aplikacją mobilną. Pomiarzy zrobione na nadgarstku pacjenta zbierane są przez aplikację oraz przechowywane i przetwarzane w chmurze w czasie rzeczywistym tak, aby diabetyk miał najaktualniejsze dane o swoim stanie zdrowia. Aplikacja rekomenduje również odpowiednią dietę oraz umożliwia kontakt z personelem medycznym.
4. **Spinal Crew** – projekt Animus zespołu z Polsko Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych w Warszawie to rozwiązanie przeznaczone dla osób niepełnosprawnych, mających problemy z poruszaniem się lub zupełnie unieruchomionych. Dzięki zdalnie sterowanemu pojazdowi z kamerami, poruszanie się nawet za pomocą myśli, osoby niepełnosprawne mogą nie tylko zwiedzać okolice, ale także każde miejsce na świecie, a nawet używać tego systemu do podjęcia pracy.
5. **Toast and Brains** – studenci Politechniki Białostockiej przygotowali projekt Photon – innowacyjny system, który uczy dzieci programowania i logicznego myślenia poprzez zabawę. Polega ona na wykorzystaniu małego robota zintegrowanego ze smartphonem, tabletem lub komputerem. Urządzenie pozwala także wziąć udział w

interaktywnych grach z innymi użytkownikami. Każdy Photon rośnie wraz z jego właścicielem. Poprzez zdobywanie nowych umiejętności i zdolności zwiększa swoje możliwości.

W kategorii INNOVATION w finałowej piątce znalazły się zespoły:

1. **Fighters Against Laziness** – drużyna z Politechniki Białostockiej stworzyła projekt e-motion, czyli aplikację na smartphone, pomocną w walce z brakiem motywacji i konsekwencji w działaniu. Dzięki specjalnemu algorytmowi aplikacja uczy się zwyczajów użytkownika i dopasowuje plan działania tak, aby jak najefektywniej zachęcić go do jego realizacji.
2. **EduDevs** – zespół studentów Politechniki Łódzkiej przygotował aplikację wieloplatformową służącą do nauki języków obcych. Wykorzystuje ona zależność między ilością przechowywanej informacji w pamięci a upływem czasu, jaki nastąpił od momentu ich zapamiętania (krzywa zapominania Ebbinghausa). Użytkownik może tworzyć spersonalizowane mapy słów i zwrotów, a aplikacja przygotowuje indywidualne interwały powtarzania wiedzy tak, aby nauka języka była jak najbardziej efektywna. Dodatkową zaletą jest mobilność – dzięki aplikacji w telefonie języka możemy uczyć się wszędzie.
3. **Smartmirrors** – projekt przeznaczony dla motocyklistów powstał dzięki współpracy uczniów i studentów Zespołu Szkół Komunikacji im.H.Cegielskiego w Poznaniu, Wyższej Szkoły Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa w Poznaniu, Wyższej Szkoły Zarządzania w Warszawie oraz Politechniki Poznańskiej. Dzięki telefonowi umieszczonemu w obszarze klatki piersiowej, specjalnej aplikacji oraz konstrukcji lusterek, kierowca motocykla nie musi już dopasowywać ustawienia lusterek w zależności od pozycji ciała – dzieje się to automatycznie. Kiedy osoba prowadząca jednoślad pochyla się mocniej przy większej prędkości, aplikacja znajdująca się w telefonie ustawia lusterka w odpowiedniej pozycji, co znacznie zwiększa bezpieczeństwo kierowcy.
4. **Untwisted Team** – projekt Untwisted to aplikacja na smartphone z systemem Windows 8.1, która pokazuje aktualne informacje dotyczące natężenia ruchu w klubach, kawiarniach i pubach. Dzięki temu użytkownik, który właśnie umówił się z pięciorgiem przyjaciół, łatwo znajdzie wolny stolik, nie frustrując się przy tym poszukiwaniem odpowiedniego miejsca. Aplikację stworzyli studenci Akademii Techniczno-Humanistycznej w Bielsku-Białej oraz Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi.
5. **Statlist** – Studenci Uniwersytet Jagiellońskiego postanowili zaprojektować rozwiązanie Statlist.com, umożliwiające selekcjonowanie dopasowanych do odbiorcy publikacji i analiz danych spośród ogromnych ilości informacji w internecie. Ta spersonalizowana gazeta i narzędzie analityczne w jednym może być

wykorzystywane do badania popularności danej marki, czy powodzenia kampanii marketingowej.

W kategorii GAMES w finałowej piątce znalazły się zespoły:

1. **GuARds** – studenci Wojskowej Akademii Technicznej w Warszawie zgłosili do konkursu swój projekt F.A.R.M. Fancy Augmented Reality Machines. Jest to edukacyjna gra na telefony i tablety z kamerą, która pozwala poznać tajniki inżynierii. Celem gry jest budowanie i zagłębienie się w działanie różnych mechanizmów. Korzystając z technologii rozszerzonej rzeczywistości, można dodawać do rozgrywki narzędzia. W ten sposób gracz poznaje, na jakiej zasadzie funkcjonują otaczające go urządzenia.
2. **J Team** – Soul of Magic to projekt współpracy studentów Politechniki Wrocławskiej i Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej we Wrocławiu. To przeznaczona na urządzenia mobilne i stacjonarne gra, w której można wcielić się w maga i toczyć pojedynki z innymi graczami lub przeciwko sztucznej inteligencji. Dzięki zastosowaniu technologii Microsoft Azure cała rozgrywka odbywa się w chmurze, co pozwala bezproblemowo kontynuować zmagania na konsoli np. na telefonie. Dodatkowym atutem jest intuicyjne sterowanie dostosowane do specyfikacji platformy.
3. **Lumi-Systems** – Studenci z Gdańska zaprezentowali swoją platformę dla rozgrywek karcianych – Card Games Platform. Ich projekt ma pogodzić fanów odmiennych typów gier, łącząc w sobie możliwość wybrania jednego z dostępnych już tytułów lub stworzenia i zmodyfikowania swoich własnych modułów dostosowanych do ich preferencji. Całość rozgrywek odbywa się na tablecie z Windows 8.1.
4. **Serious English Name** – drużyna z Uniwersytetu Łódzkiego zgłosiła do konkursu grę Bandbarian. Śledzi ona losy wojownika podczas jego misji, by stać się silniejszym. Aby osiągnąć ten cel, gracz musi ćwiczyć razem z postacią. Gra śledzi wyniki ze specjalnej opaski fitbit i przekłada je na progres wojownika w grze. W ten sposób zarówno gracz, jak i jego awatar dążą do lepszej kondycji.
5. **Vivid Dream** – Dude Wars to projekt studentów Uniwersytetu Jagiellońskiego. Jest to gra typu RTS (Real Time Strategy – Strategia Czasu Rzeczywistego) przeznaczona dla wielu graczy walczących ze sobą w sieci. Pozwala na zmagania między platformami mobilnymi i stacjonarnymi, a dzięki systemowi rankingowemu skupia się na rywalizacji.