

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Η ομάδα **Kinemat** ο μεγάλος νικητής του φετινού **Imagine Cup**

Οι ελληνικοί τελικοί πραγματοποιήθηκαν αναδεικνύοντας την ομάδα που θα εκπροσωπήσει την Ελλάδα στους τελικούς στη Ρωσία

Αθήνα, 15 Απριλίου 2013 – Η **Microsoft Ελλάς** πραγματοποίησε τη Δευτέρα 15 Απριλίου τους ελληνικούς τελικούς του **11^{ου} Παγκόσμιου Φοιτητικού Διαγωνισμού Imagine Cup**, αναδεικνύοντας την ομάδα **Kinemat** με το ομώνυμο project ως το μεγάλο νικητή που θα συμμετέχει στους παγκόσμιους τελικούς στην Αγία Πετρούπολη της Ρωσίας, από τις 8 έως τις 11 Ιουλίου, εκπροσωπώντας την Ελλάδα.

Την εκδήλωση για τους ελληνικούς τελικούς άνοιξε με σύντομη ομιλία η κα **Ελένη Ραχανιώτου, Διευθύντρια Τεχνολογίας της Microsoft Ελλάς**, η οποία καλωσόρισε τις συμμετέχουσες ομάδες και παρουσίασε εν συντομία την ιστορία και το ευρύτερο πλαίσιο του διαγωνισμού. Η κα Ραχανιώτου σημείωσε μεταξύ άλλων: *«Ο διαγωνισμός Imagine Cup αποτελεί μια πρωτοβουλία της Microsoft που μας κάνει ιδιαίτερα περήφανους, τόσο για την υψηλή ποιότητα των συμμετοχών, όσο και για τις σημαντικές διακρίσεις που έχουμε κατακτήσει διαχρονικά στους διεθνείς τελικούς. Μέσω της επαφής μας με τις ομάδες διαπιστώνουμε κάθε χρόνο τις δυνατότητες των νέων επιστημόνων, ενώ χαιρόμαστε ιδιαίτερα που μπορούμε από πλευράς μας να τους συνδράμουμε, μέσω πρωτοβουλιών όπως ο συγκεκριμένος διαγωνισμός, αλλά και ευρύτερα μέσω εργαλείων και προγραμμάτων που δίνουμε στην ακαδημαϊκή κοινότητα. Ευχόμαστε καλή επιτυχία σε όλα τα παιδιά και καλή δύναμη στην ομάδα που θα μας εκπροσωπήσει στους διεθνείς τελικούς»*.

Στη συνέχεια, οι δέκα ομάδες που επιλέχτηκαν να συμμετέχουν στην τελική φάση του ελληνικού διαγωνισμού παρουσίασαν της εφαρμογές που έχουν αναπτύξει. Οι συμμετέχοντες στο διαγωνισμό είχαν τη δυνατότητα να καταθέσουν τις προτάσεις τους σε δύο διαφορετικές κατηγορίες:

- **World Citizenship.** Ανάπτυξη εφαρμογών με «κοινωνική ευαισθησία» σε πεδία όπως η εκπαίδευση ή η υγειονομική περίθαλψη.
- **Innovation.** Μέσω αυτής της κατηγορίας, ενθαρρύνεται η ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών για καταναλωτές, οι οποίες μπορεί να εισάγουν κάτι καινούριο στα κοινωνικά δίκτυα, στις online αγορές ή στην έρευνα.

Η εκδήλωση ολοκληρώθηκε με την βράβευση τριών νικητών σε κάθε κατηγορία, καθώς και με την ανάδειξη ενός μεγάλου νικητή που θα λάβει μέρος στους διεθνείς τελικούς στην Αγία Πετρούπολη της Ρωσίας (8 έως τις 11 Ιουλίου). **Μεγάλος νικητής** αναδείχτηκε η ομάδα **Kinemat**, που αποτελείται από τους φοιτητές του Πανεπιστημίου Πειραιά Γεωργία Καλύβα, Γιώργο Μανωλιτζά, Μιχάλη Νικολαΐδη και Κώστα Ντόκο. Μέντορας της ομάδας είναι ο Συμεών Ρετάλης, αναπληρωτής καθηγητής στο τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων στο Πανεπιστήμιο Πειραιά.

Το **project Kinemat** συνδυάζει i) τα εικονογραφημένα εκπαιδευτικά βιβλία που στοχεύουν στο να βοηθήσουν τα παιδιά μικρής ηλικίας (4-6 χρονών) να αποκτήσουν βασικές γνώσεις και δεξιότητες, ii) τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και iii) τις παιγνιώδεις δραστηριότητες των παιδιών με αντικείμενα όπως κύβους, τουβλάκια lego, κλπ. Έτσι η ομάδα Kinemat δημιουργεί διαδραστικά αφηγηματικά εκπαιδευτικά βιβλίο-παιχνίδια τα οποία παίζονται από παιδιά μικρής ηλικίας (4-6 χρονών) με φυσική αλληλεπίδραση χάρη στην κάμερα Kinect for windows της Microsoft και με τη χρήση αντικειμένων. Τα παιδιά διαβάζουν ένα διαδραστικό βιβλίο και καλούνται να ξετυλίξουν το νήμα της ιστορίας παίζοντας ατομικές και συνεργατικές δραστηριότητες είτε με τα χέρια και το σώμα είτε αξιοποιώντας αντικείμενα. Σε ένα τέτοιο τεχνολογικά υποστηριζόμενο εκπαιδευτικό περιβάλλον η ομάδα Kinemat επιδιώκει να ωθήσει τα παιδιά να αγαπήσουν το βιβλίο και να εμπλουτίσει την εκπαιδευτική διαδικασία με διασκεδαστικές, βιωματικές και συνάμα μαθησιακά αποτελεσματικές δραστηριότητες μέσω τεχνολογιών φυσικής αλληλεπίδρασης και επαυξημένης πραγματικότητας.

Στην κατηγορία **World Citizenship**, νικητές ήταν οι:

1^η θέση: Ομάδα Kinemat με το project Kinemat

2^η θέση: Ομάδα 4sense με το project easyLexia

3^η θέση: Ομάδα Quarinos με το project S.A.V.E.

Στην κατηγορία **Innovation**, νικητές ήταν οι:

1^η θέση: Ομάδα Majestic με το project Museo

2^η θέση: Ομάδα Vageli με το project SCAINET

3^η θέση: Ομάδα Pythais με το project TubeR

Με αφορμή την κατάκτηση της πρώτης θέσης, ο **Κώστας Ντόκος, μέλος της ομάδας Kinemat** δήλωσε: *«Η συμμετοχή μας στον διαγωνισμό της Microsoft, "Imagine Cup", ήταν μία καταπληκτική εμπειρία. Δουλέψαμε εξ αρχής πολύ σκληρά έχοντας πιστέψει στην ιδέα μας και τη δυναμική της. Απώτερος στόχος μας είναι να μπορέσουμε να προσφέρουμε σε καθέναν που θα χρησιμοποιήσει το Kinemat, (την εφαρμογή μας), μια πλούσια δια-δραστική εμπειρία στο χώρο του παιδικού βιβλίου, που διευκολύνει την εκπαίδευση προσδίδοντας στοιχεία ψυχαγωγικά, αλλά επιτρέπει και σε κάθε «σύγχρονο παραμυθά» να πραγματοποιήσει τις ιδέες και τα όνειρά του. Το Imagine Cup είναι μια απίστευτη ευκαιρία για να πραγματοποιήσει κανείς το όνειρό του. Είμαστε διπλά χαρούμενοι που όχι μόνο συμμετείχαμε αλλά καταφέραμε να φτάσουμε και στην υψηλότερη διάκριση».*

Επισημαίνεται ότι τα projects των φοιτητών αξιολογήθηκαν από κριτική επιτροπή, η οποία απαρτιζόταν από τους: Ελένη Ραχανιώτου (Διευθύντρια Τεχνολογίας της Microsoft Ελλάς), Φώτη Δραγανίδη (Γενικός Διευθυντής του Κέντρου Καινοτομίας και Διευθυντής Ακαδημαϊκού Τομέα της Microsoft Ελλάς), Λεόντιο Χατζηλεοντιάδη (Αναπληρωτής Καθηγητής, τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών, ΑΠΘ), Γιάννη Βλαχογιάννη (Ιδρυτής Bugsense), Γιώργο Κασσελάκη (Partner, Openfund), Λουκά Πιλίτση (Fund Manager, PJ Tech Catalyst Fund), Παναγιώτη Μαρκίδη (Δημοσιογράφος, Εφημερίδα Πρώτο Θέμα).

Ο διαγωνισμός Imagine Cup ξεκίνησε από τη Microsoft Corp. το 2003 με στόχο να ενθαρρύνει τους νέους να αναπτύξουν καινοτόμες εφαρμογές, διεκδικώντας παράλληλα διεθνή αναγνώριση. Στον ενδέκατο χρόνο του, ο διαγωνισμός προχώρησε σε επανασχεδιασμό των κατηγοριών του, λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες και επιθυμίες του νεανικού κοινού. Σημαντικό είναι επίσης ότι το χρηματικό ποσό το οποίο θα διεκδικήσουν οι μεγάλοι νικητές των παγκόσμιων τελικών υπερδιπλασιάστηκε, φτάνοντας πλέον το ποσό των 300.000 δολαρίων.

Το Imagine Cup έχει βρει μεγάλη ανταπόκριση στους νέους όλου του κόσμου, καθώς πάνω από 1,65 εκατομμύρια νέοι έχουν συμμετάσχει καταθέτοντας τις προτάσεις τους. Σημειώνεται ότι στην Ελλάδα ο διαγωνισμός πραγματοποιείται από το 2004 και έχουν συμμετάσχει συνολικά περίπου 6.000 άτομα, αναπτύσσοντας αξιόλογα project και έχοντας λάβει διακρίσεις στους παγκόσμιους τελικούς. Ενδεικτικά αναφέρουμε: το project SmartEyes έλαβε την 3η θέση το 2004, το project Sign2Talk έλαβε τη 2η θέση το 2005, ενώ το 2011 το project Touring Machine πήρε την πρώτη θέση στην κατηγορία Interoperability Challenge. Το 2012 η ομάδα [Symbiosis](#) με το ομώνυμο project βρέθηκε στην 6^η θέση, ενώ συνεχίζει την επέκταση του project της, λαμβάνοντας προσφάτως επιχορήγηση ύψους 10.000€ από την Ευρωπαϊκή Τράπεζα Επενδύσεων.

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το διαγωνισμό είναι διαθέσιμες στην ελληνική ιστοσελίδα του Imagine Cup www.imaginecup.gr, καθώς και στο επίσημο ελληνικό φόρουμ του διαγωνισμού <http://studentguru.gr/p/imaginecup.aspx>.

#

Σχετικά με τη Microsoft

Η Microsoft (Nasdaq "MSFT"), η οποία ιδρύθηκε το 1975, είναι η κορυφαία εταιρεία λογισμικού, υπηρεσιών και τεχνολογικών λύσεων παγκοσμίως. Όλα τα προϊόντα Microsoft® έχουν σχεδιαστεί με σκοπό να διευρύνουν τις ατομικές και επιχειρηματικές δυνατότητες. Πληροφορίες για τη Microsoft βρίσκονται στη διεύθυνση: <http://www.microsoft.com/hellas>.

Το Τμήμα Customer and Partner Experience αποτελεί ένα ζωντανό κανάλι επικοινωνίας της εταιρείας, με πολλά και διαφορετικά ακροατήρια που χρησιμοποιούν τα προϊόντα της. Στόχος του Τμήματος είναι η ικανοποίηση των πελατών, μέσα από την συνεχή βελτίωση των τεχνολογικών υποδομών και των υπηρεσιών. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επισκεφτείτε την ηλεκτρονική διεύθυνση: www.microsoft.com/hellas/cpe.

Microsoft είναι κατοχυρωμένο εμπορικό σήμα της Microsoft Corp.στις Ηνωμένες Πολιτείες και/ή άλλες χώρες. Άλλα ονόματα προϊόντων και υπηρεσιών είναι εμπορικά σήματα των εταιρειών που τα διαθέτουν. Τα δεδομένα που περιλαμβάνονται στο συγκεκριμένο έγγραφο εξυπηρετούν ενημερωτικούς σκοπούς και μόνο.

-//-

Πληροφορίες για συντάκτες

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνείτε με την κ. Λία Κομνηνού, Διευθύντρια Επικοινωνίας και Δημοσίων Σχέσεων, Microsoft Ελλάς (211-1206000), email: liakom@microsoft.com, και την κ. Αγάπη Παλιεράκη, Politics (210-6839703/4), e-mail: agapi.palieraki@politicspr.gr