



Deutsche Entwickler-Talente: 'Mr. Skyjump' beeindruckt Microsoft-Jury im Imagine Cup Finale

Deutsche Entwickler-Talente: "Mr. Skyjump" beeindruckt Microsoft-Jury im Imagine Cup Finale
 Eyenaemia aus Australien gewinnt Imagine Cup 2014 und ein Treffen mit Bill Gates - Selfie-App hilft, Blutarmut frühzeitig zu erkennen
 Deutsche Entwickler-Talente: "Mr. Skyjump" beeindruckt Microsoft-Jury im Imagine Cup Finale Unterschleißheim/Seattle, 7. August 2014. Das Jump n Run-Abenteuer "Mr. Skyjump" zählt zu den weltweit besten Gaming-Apps, die von Nachwuchstalente entwickelt wurden. Im Finale des größten Schüler- und Studentenwettbewerbs von Microsoft in Seattle begeisterten die Karlsruher Studierenden Daniel Reichert und Tim Reiter sowie ihr Mentor Korbinian Molitorisz die Imagine Cup-Jury um Microsoft CEO Satya Nadella mit ihrem Spielkonzept. Nur knapp hat es nicht für einen Platz unter den Top 3 gereicht. Insgesamt 34 Teams aus ebenso vielen Ländern präsentierten ihre App-Projekte im internationalen Finale des mit einem Gesamtpreisgeld von mehr als einer Million US-Dollar ausgelobten Wettbewerbs. Das australische Team Eyenaemia hat den Imagine Cup 2014 für sich entschieden. Ihr Screening-Tool auf Basis von Microsoft Azure ermöglicht es mit einem Foto, eine Anämie (Blutarmut) selbst zu diagnostizieren, um frühzeitig medizinische Hilfe in Anspruch nehmen zu können.
 Zwei Milliarden Menschen leiden weltweit an Anämie, dem Mangel an rotem Blutfarbstoff oder zu wenig roten Blutkörperchen. Beides verringert den lebenswichtigen Sauerstofftransport. Allein 293 Millionen Kinder sind von dieser Krankheit betroffen - für die Medizinstudenten aus Australien ein unannehmbare Zustand. Für den Microsoft Imagine Cup 2014 entwickelten sie ihre App Eyenaemia und machten sich dafür den aktuellen Trend um Selfies zunutze: Ein Selbstportrait des Auges mit dem Smartphone genügt, und Eyenaemia analysiert die Bindehaut und berechnet das Risiko einer Anämie.
 "Unsere Glückwünsche gehen an das Siegerteam und die vielen tausend Schüler und Studierenden aus der ganzen Welt, die jedes Jahr aufs Neue zeigen, welchen Beitrag moderne Technologien zur Lösung akuter Probleme leisten können", so Peter Jaeger, Senior Director Developer Experience & Evangelism (DX) und Mitglied der Geschäftsführung von Microsoft Deutschland. "Die jungen Talente beschreiten hierfür neue, kreative Wege und übersetzen sie in innovative Anwendungen. Das ist der Leitgedanke des Microsoft Imagine Cup."
 "Mr. Skyjump" erklimmt die höchsten Wolkenkratzer
 Diese Kreativität stellte auch das deutsche Team Spotlight Games unter Beweis: Mit dem Spiel "Mr. Skyjump" gewannen sie das nationale Imagine Cup-Finale in Berlin und qualifizierten sich für den internationalen Ausscheid in Seattle. Das "Mr. Skyjump"-Entwicklerteam vom Karlsruher Institut für Technologie (KIT) maß sich in der Hauptkategorie "Games" mit neun anderen Projekten.
 In ihrer App müssen Trampoline so geschickt auf dem Bildschirm platziert werden, dass die titelgebende Hauptfigur, Mr. Skyjump, Wolkenkratzer möglichst hoch erklimmt. Das Besondere: Mittels Social Gaming ist ein Koop-Modus des Spiels verfügbar, in dem ein Level in Zusammenarbeit mit einem anderen Spieler gelöst werden kann. Dieser kann, dank der plattformübergreifenden Verfügbarkeit des Spiels, über ein Smartphone, Tablet oder die Kinect direkt ins Geschehen eingreifen. Ein nahtloses Spielerlebnis wird durch die Synchronisation auf Basis der Cloud-Plattform Microsoft Azure gewährleistet. So bleibt nicht nur der Punktestand über Plattformgrenzen hinweg erhalten. Der Spieler ist auch in der Lage, mitten in einem Level von einem Device auf ein anderes zu wechseln, ohne den Spielfluss zu unterbrechen. Derzeit unterstützte Plattformen sind Windows (mit und ohne Kinect), Windows Phone, iOS und Android. In Entwicklung befindet sich zudem eine Version für die Xbox One.
 Auch wenn es knapp nicht aufs Siegertreppchen reichte, Daniel, Tim und Korbinian blicken auf eine erfolgreiche Woche in der Microsoft Heimatstadt zurück: "Der Wettbewerb, unser Weg hier ins Finale nach Seattle, der Microsoft Campus und diese ansteckende Begeisterung unter den Teilnehmern aus der ganzen Welt haben uns unglaublich motiviert und inspiriert", erklärte Doktorand Korbinian Molitorisz, der Spotlight Games als Mentor zur Seite steht. "Wir nehmen gefühlt 1.000 Ideen mit nach Hause, wie wir unser Projekt weiterentwickeln können."
 Erfolgsgeschichte Imagine Cup: Mehr als 1,7 Millionen Teilnehmer
 Eine individuelle Förderung von jungen IT-Talente und Nachwuchsentwicklern kommt beim weltweit größten jährlich stattfindenden Technologie-Wettbewerb für Schüler und Studierende von Microsoft eine besondere Rolle zu. So stehen neben der eigentlichen Idee und Inspiration auch immer die eingesetzte Technologie hinter der Lösung und die Ausarbeitung eines erfolgsversprechenden Businessplans im Fokus. Ein weiterer Schwerpunkt liegt zudem auf dem interkulturellen Austausch zwischen den Teams sowie der frühen Vernetzung mit Partnern auf internationaler Ebene. Alles zusammen sind entscheidende Faktoren für das Erfolgspotenzial von Technologie-Projekten und ein wertvolles Sprungbrett für die eigene Karriere.
 In den vergangenen zwölf Jahren nahmen mehr als 1,7 Millionen Entwicklertalente aus etwa 190 Nationen am Wettbewerb teil. Teams wie Access Earth, die mit ihrer App Menschen mit Mobilitätseinschränkungen genaue Informationen über die Zugänglichkeit von Gebäuden, Rampen oder Toiletten geben, oder Estimeet aus Neuseeland, mit deren Anwendung es ein Leichtes ist, Treffen mit Freunden zu organisieren - sogar mit den obligatorischen "Zuspätkommern" -, stehen für die lange Erfolgsgeschichte. Auch Teams aus Deutschland blicken auf eine erfolgreiche Cup-Teilnahme zurück: Das Team Graphmasters beispielsweise erhielt vor zwei Jahren im Rahmen der Imagine Cup Grants eine Förderung von 100.000 US-Dollar für die innovative Navigationssoftware "nunav".
 Die Gewinner der 12. Imagine Cup Finals auf einen Blick:
 Imagine Cup Sieger 2014: Team Eyenaemia, Australien
 Kategorie WORLD CITIZENSHIP
 1. Eyenaemia, Australien
 2. Smart Crew, Taiwan
 3. Access Earth, Irland
 Kategorie GAMES
 1. Brainy Studio, Russland
 2. Bomon, Korea
 3. Illogic, Ägypten
 Kategorie INNOVATION
 1. Estimeet, Neuseeland
 2. Tep, Ungarn
 3. ButterFly, Bahrain
 Weitere Informationen finden Sie auf dem offiziellen Microsoft Imagine Cup Newsroom. Bildmaterial steht Ihnen zudem auf dem Microsoft Flickr Account sowie über Microsoft Student Experience auf Facebook zur Verfügung.
 Ansprechpartner Microsoft
 Barbara Steiger
 Communications Manager Cloud, Entwicklungsplattform und Innovation
 Ansprechpartner PR-Agentur FAKTOR 3 AG
 Jens Schleife
 Kattunbleiche 35
 D-22041 Hamburg
 Tel.: 0 40 - 67 94 46-6127
 Fax: 0 40 - 67 94 46-11
 j.schleife@faktor3.de

Pressekontakt

Microsoft

85716 Unterschleißheim

Firmenkontakt

Microsoft

85716 Unterschleißheim

Founded in 1975, Microsoft (Nasdaq "MSFT") is the worldwide leader in software, services and solutions that help people and businesses realize their full potential. MS-DOS, Windows, Windows 3.0, Windows 95, Windows 98, .NET, Office XP, Windows XP and Windows Server are registered trademarks of Microsoft Corporation.