

Pressemitteilung

Universität Regensburg

Alexander Schlaak

21.12.2012

<http://idw-online.de/de/news513437>

Forschungs- / Wissenstransfer, Personalia
Mathematik, Physik / Astronomie
regional



Ein Händchen für die Mathematik - Regensburger Ultrabook-App gewinnt internationalen Wettbewerb

Mit Simon Mages und Florian Rappl haben zwei Doktoranden der Universität Regensburg den „Windows 8 & Ultrabook App Innovation Contest“ gewonnen. Die beiden Nachwuchswissenschaftler vom Institut für Theoretische Physik können sich aufgrund ihres Erfolgs über ein Gesamtpreisgeld von 31.000 US-Dollar freuen. Der internationale Wettbewerb wurde von Intel gesponsert, um die Intel Ultrabook Plattform und deren Zusammenspiel mit dem neuen Windows 8 zu demonstrieren. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer hatten dabei die Aufgabe, eine möglichst innovative – und Ultrabook-kompatible – App für das neue Betriebssystem zu entwickeln.

Die Regensburger Physiker konnten sich mit ihrer App „Sumerics“ durchsetzen. „Sumerics“ wurde – ähnlich wie das Programm „MATLAB“ – zur Lösung mathematischer Probleme und zur grafischen Darstellung der Ergebnisse entwickelt. Im Gegensatz zu der kommerziellen Software ist „Sumerics“ allerdings an die besonderen Eigenschaften von Ultrabooks angepasst. Die App nutzt die Sensoren des Ultrabooks, um kleine Experimente durchzuführen oder den Touch Input, um beispielsweise handgeschriebenen Input auf dem Touchscreen in Matrizen umzuwandeln. Verschiedene Hilfsoptionen und auch Erweiterungsmöglichkeiten wurden darüber hinaus integriert.

Der Weg zum Erfolg für Mages und Rappl führte über mehrere Runden. In der ersten Runde mussten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer am Wettbewerb ihre Idee für eine App mit einem Artikel auf der Plattform www.codeproject.com vorstellen. Die Internetseite stellt eine zentrale Anlaufstelle für Programmierer aus aller Welt dar. Die besten 300 Ideen wurden mit einem Ultrabook-Prototypen der neuesten Generation mit Touchscreen und Sensoren (u.a. Kompass, GPS, Gyrometer oder Accelerometer) prämiert, auf der die App dann geschrieben und getestet werden sollte. Das Ziel der zweiten Runde war es, die fertige App im „Intel AppUp Store“ hochzuladen und deren Qualitätskriterien in Bezug auf Stabilität und Design zu erfüllen. Die ersten 50 Apps, die dieses Ziel erreichen konnten, wurden mit einem Preis von zunächst 1.000 US-Dollar ausgezeichnet.

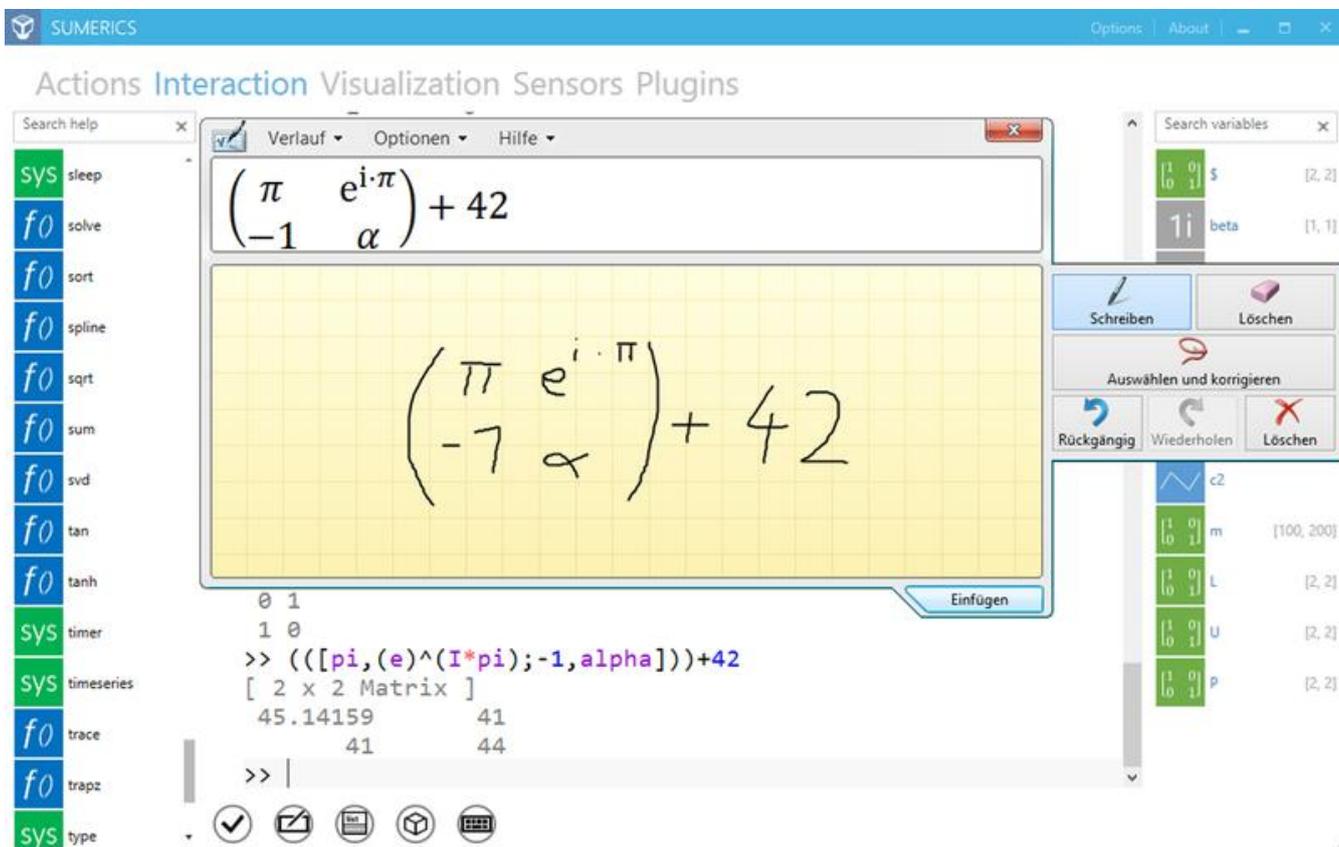
Sie traten dann in der dritten Runde in sieben verschiedenen Kategorien gegeneinander an: Total Innovation, Gaming, Entertainment, Productivity, Retail, Healthcare und Education. In jeder Kategorie gab es für den Gewinner 10.000 US-Dollar Preisgeld. Die App „Sumerics“ setzte sich in der Kategorie Education durch. Die letzte Etappe war der „Grand Prize“ in Höhe von 20.000 US-Dollar, den die sieben Kategoriegewinner unter sich ausmachten. Auch dieser Preis ging an „Sumerics“.

Die Regensburger App wird nun von Intel beworben. Mages und Rappl wurden zudem vom Unternehmen zum Mobile World Congress 2013 in Barcelona eingeladen, um ihre App im Februar 2013 einer breiten Öffentlichkeit vorzustellen.

Weiterführende Informationen über die App „Sumerics“ unter:
<http://www.codeproject.com/Articles/472698/Sumerics>

Informationen zum Wettbewerb:
<http://software.intel.com/contests>

Ansprechpartner für Medienvertreter:
Prof. Dr. Andreas Schäfer
Universität Regensburg
Institut für Theoretische Physik
Tel.: 0941 943-2007/2008
Andreas.Schaefer@physik.uni-regensburg.de



Screenshot der neuen App „Sumerics“
Foto: Universität Regensburg