

Programowanie Zespołowe 2.0

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



UNIWERSYTET
MIKOŁAJA KOPERNIKA
W TORUNIU

Wydział Matematyki
i Informatyki



MIASTO
TORUŃ



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Informacje o projekcie

- Realizowany przez Wydział Matematyki i Informatyki UMK w partnerstwie z Gminą Miasta Toruń.
- Okres realizacji: 01.10.2017 – 30.06.2019
- Projekt skierowany do 60 uczniów szkół ponadgimnazjalnych z terenu województwa kujawsko-pomorskiego:
 - uzdolnionych informatycznie,
 - szczególnie zainteresowanych programowaniem,
 - przejawiających dociekliwość naukową oraz aktywność w procesie samokształcenia.

Cel projektu

Podniesienie kompetencji uczestników w zakresie:

- umiejętności informatycznych,
- pracy zespołowej i współpracy z innymi,
- projektowania złożonych systemów informatycznych,
- stosowania zasad logicznego i analitycznego myślenia,
- systematycznej pracy i pozytywnego podejścia do trudności stojących na drodze do realizacji założonego celu,
- dotrzymywania terminów i dbałości o szczegóły.

Sposób realizacji

- Uczestnicy podzieleni na 4-6 osobowe zespoły.
- Każdemu zespołowi przydzielamy opiekuna – osobę z doświadczeniem w prowadzeniu studenckich zespołów programistycznych.
- Zespoły pod kierunkiem opiekuna przygotowują zaawansowane aplikacje komputerowe.
- Przez przygotowanie należy rozumieć zaprojektowanie aplikacji, jej implementację, przeprowadzenie odpowiednich testów i przygotowanie dokumentacji.

Sposób realizacji

- Zadanie przydziela opiekun uwzględniając zainteresowania i umiejętności uczniów.
- Podział ról w zespole (np. kierownik, webmaster, programista)
- Ustalenie harmonogramu pracy.
- Opiekun nadzoruje przebieg prac i w razie potrzeby pomaga w jego realizacji (60 godzin zajęć konsultacyjnych).
- Od uczestników wymagana jest praca własna.
- Na koniec publiczna prezentacja przygotowanej aplikacji.

Przygotowane aplikacje

- Aplikacja mobilna do nauki języków obcych.
- Gra przygodowa typu RPG.
- Aplikacja do pomiaru odległości między poruszającymi się pojazdami.
- Robot z kamerą i czujnikami monitorującymi otoczenie i aplikacja nim sterująca.
- Aplikacja analizująca dane z opaski monitorującej tętno.
- Program wspomagający układanie planu zajęć.
- Aplikacja sterująca pracą frezarki.
- Aplikacja ułatwiająca analizę wiadomości z Twittera.



Profilator

- <https://profilator.github.io/>
- github:
<https://github.com/profilator/profilator>