



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt „Programowanie Zespołowe 2.0”

Raport Komisji Programowania Zespołowego

19 czerwca 2018 roku w godzinach 10:00-13:30 w Sali Konferencyjnej Wydziału Matematyki i Informatyki UMK odbyły się publiczne prezentacje projektów wykonanych w ramach Programowania Zespołowego 2.0 (edycja 2017/18). W wydarzeniu tym wzięło udział około 120 osób – uczestnicy projektu, ich opiekunowie, pracownicy i studenci WMil oraz uczniowie toruńskich szkół ponadgimnazjalnych.

Uroczystość rozpoczęła się od wystąpienia pani dr Danuty Rozpłoch-Nowakowskiej – prodziekana ds. ogólnych WMil UMK, która w imieniu władz Wydziału powitała wszystkich zgromadzonych oraz przedstawiła główne założenia projektu „Programowanie Zespołowe 2.0”. Następnie dr Bartosz Ziemkiewicz – koordynator projektu omówił krótko kwestie techniczne i organizacyjne związane z prezentacjami.

Główną częścią wydarzenia były prezentacje aplikacji komputerowych i urządzeń wykonanych przez uczestniczące w projekcie zespoły uczniowskie. Każdy z zespołów miał 20 minut na przedstawienie budowy i działania swojej aplikacji, omówienie wykorzystanych narzędzi i technologii oraz organizacji i przebiegu pracy nad zadaniem. Po każdej prezentacji odbywała się pięciominutowa dyskusja, podczas której członkowie zespołu odpowiadali na pytania zadawane przez publiczność.

W prezentacjach wzięło udział 5 zespołów (kolejność została ustalona losowo).

- Zespół 4 składający się z uczniów IV LO i X LO przedstawił projekt „Alfik” – aplikację do nauki języków obcych przeznaczoną na urządzenia mobilne. Opiekunem zespołu był dr Piotr Przymus z WMil UMK.
- Zespół 2 składający się z uczniów X LO przedstawił projekt „Gvar” – grę przygodową typu RPG. Opiekunem zespołu był dr Krzysztof Rykaczewski z WMil UMK.
- Zespół 5 składający się z uczniów I LO, IV LO i IX LO przedstawił projekt „Raspibot” – robota wyposażonego w kamerę i czujniki monitorujące stan otoczenia oraz aplikację sterującą robotem. Opiekunem zespołu był dr Grzegorz Marczak z WMil UMK.
- Zespół 1 składający się z uczniów Liceum Akademickiego przedstawił projekt „Airlangga” – aplikację do pomiaru odległości pomiędzy poruszającymi się pojazdami. Opiekunem zespołu był mgr Krzysztof Czarkowski z Liceum Akademickiego.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



- Zespół 6 składający się z uczniów IV LO przedstawił projekt „HealthBand” – aplikację mobilną zbierającą i analizującą dane pochodzące z opaski monitorującej tętno. Opiekunem zespołu był mgr Damian Kurpiewski z Instytutu Podstaw Informatyki PAN.

Bezpośrednio po zakończeniu prezentacji odbyło się posiedzenie Komisji Programowania Zespołowego, w której skład wchodził opiekunowie zespołów oraz koordynator projektu. Komisja jednomyślnie uznała, że akceptuje wszystkie zaprezentowane projekty. Dodatkowo, Komisja podkreśliła wysoką wartość merytoryczną projektów oraz profesjonalny sposób ich zaprezentowania.

Werdykt komisji został ogłoszony publicznie przez koordynatora projektu, który pogratulował wszystkim uczestnikom i wręczył im certyfikaty uczestnictwa w projekcie „Programowanie Zespołowe 2.0”.

Toruń, 19.06.2018

Komisja Programowania Zespołowego

mgr Krzysztof Czarkowski

mgr Damian Kurpiewski

dr Grzegorz Marczak

dr Piotr Przymus

dr Krzysztof Rykaczewski

dr Bartosz Ziemkiewicz



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

