



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt „Programowanie Zespołowe 2.0”

Raport Komisji Programowania Zespołowego

18 czerwca 2019 roku w godzinach 8:30-11:00 w Auli Wydziału Matematyki i Informatyki UMK odbyły się publiczne prezentacje projektów wykonanych w ramach Programowania Zespołowego 2.0 (edycja 2018/19). W wydarzeniu tym wzięło udział około 80 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 15 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 6 zespołów (kolejność została ustalona losowo):

- Zespół 4 składający się z uczniów Zespołu Szkół Mechanicznych, Elektrycznych i Elektronicznych przedstawił projekt „Profilator” – aplikację umożliwiającą analizę wiadomości wysyłanych przez użytkowników serwisu społecznościowego Twitter. Opiekunem zespołu był dr Piotr Przymus z WMil UMK.
- Zespół 1 składający się z uczniów IV LO oraz Liceum Akademickiego przedstawił projekt „Mitsubachi” – aplikację do sterowania frezarką. Opiekunem zespołu był mgr Krzysztof Czarkowski z Liceum Akademickiego.
- Zespół 2 składający się z uczniów Liceum Akademickiego przedstawił projekt „100tówka” – aplikację wspomagającą prowadzenie ewidencję wydawania posiłków w stołówce szkolnej. Opiekunem zespołu była dr Anna Beata Kwiatkowska z WMil UMK.
- Zespół 3 składający się z uczniów IV LO przedstawił projekt „Roomplay” – aplikację, która umożliwia uczestnikom imprez i spotkań ze znajomymi wybór muzyki poprzez



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



głosowanie na ulubione utwory. Opiekunem zespołu był mgr Damian Kurpiewski z Instytutu Podstaw Informatyki PAN.

- Zespół 6 składający się z uczniów X LO przedstawił dwa projekty „Smart Assignments” i „SmartPlan”. Pierwsza z aplikacji umożliwia wygodne tworzenie bazy danych nauczycieli, przedmiotów i grup zajęciowych oraz przydzielanie zajęć pracownikom. Druga aplikacja służy do układania planu zajęć i generowanie jego wydruków. Opiekunem zespołu był dr Bartosz Ziemkiewicz z WMiI UMK.
- Zespół 5 składający się z uczniów X LO przedstawił projekt „aMAZEing BOXer” – aplikację umożliwiającą generowanie i pokonywanie labiryntów. Opiekunem zespołu był dr Marcin Piątkowski.

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, 18.06.2019

Komisja Programowania Zespołowego

mgr Krzysztof Czarkowski

mgr Damian Kurpiewski

dr Anna Kwiatkowska

dr Marcin Piątkowski

dr Piotr Przymus

dr Bartosz Ziemkiewicz



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

