

8 GRUDNIA 2023



TECHNIKUM
TECHNOLOGII
CYFROWYCH

E(x)plory













PROJEKTY

- Projekt 1 - Napęd magnetyczny
autorzy: Krzysztof Huszał, Krzysztof Wolski, Michał Oleszkiewicz
- Projekt 2 - Lewitacja magnetyczna w trzech wymiarach
autor: Dawid Romanowski
- Projekt 3 - TechnologiaBezStresu - System Operacyjny dla osób starszych
autor: Martyna Wites
- Projekt 4 - Urządzenie do pomiaru siły nacisku dłoni
autor: Piotr Pawłaszek
- Projekt 5 - Inteligentny Asystent Zarządzania Zasobami Pracowniczymi
autor: Michał Żak
- Projekt 6 - SeaSavers
autorzy: Marcel Hec, Filip Rydlchowski

AGENDA

- 08:30-08:45 Spotkanie informacyjne dla jury
- 08:45-10:00 Sesja konkursowa/ocena projektów przez jury
- 10:00-11:00 Uroczyste otwarcie/prezentacja projektów/program artystyczny
- 11:00-12:00 wykład inauguracyjny „Cloud Computing, czyli jak chmura zmienia świat”,
prelegent: Kamil Warogal, Lead .Net Software Engineer, Spyrosoft Synergy
/obrazy jury
- 12:00-13:00 Wykład "Od gamera do inżyniera",
prelegent: dr n. tech. Dorota Dżega- Pietruszkiewicz, prof. Zachodniopomorskiej
Szkoły Biznesu w Szczecinie, Prorektor ds. rozwoju
- 13:00 Ogłoszenie wyników konkursu
- 13:30 Spotkanie z dr Robertem Pruszczyńskim Koordynatorem Szkolnych Festiwali Explory

WARSZTATY I WYKŁADY 10.00 -13.00

-  sala 5
 1. Firma Spyrosoft Synergy - „Cloud Computing, czyli jak chmura zmienia świat.”
-  sala 306
aula
 1. „Kończę szkołę... i co dalej, czyli jak odkryć swoje możliwości zawodowe”;
 2. „Od gamera do inżyniera”.
-  sala 207
 3. Firma GlobalLogic - Warsztaty dla uczniów - symulacja pracy w zespole scrumowym.
-  sala 103
 4. Zachodniopomorski Uniwersytet Technologiczny w Szczecinie :
 1. **Wydział Architektury:** Warsztaty skanowania wnętrza do programu z projektowaniem w VR oraz "spacer po zaprojektowanym domu" w goglach VR.
 2. **Wydział Informatyki: Wykład nr 1** - "Social media - prywatność i bezpieczeństwo"
Wykład nr 2 - „Dostępność cyfrowa”
Warsztaty - prezentacja gier komputerowych
pokazy projektów Koła Naukowego WIWAV dotyczące druku 3D:
proces projektowania, przygotowanie do druku.
 3. **Wydział Elektryczny: pokazy działania scanera ręcznego**
 4. **Wydział Inżynierii Mechanicznej i Mechatroniki** - pokaz zrobotyzowanych możliwości „Wimusia”
czyli robota kroczącego
 5. **Wydział Kształtowania Środowiska i Rolnictwa:** prezentacja roślin in-vitro;
wprowadzenie w świat enologii (produkcji wina) - rozpoznawanie zapachów wina;
Jak wygląda produkcja paliwa z glonów? Pokaz mini-reaktora;
Dlaczego i gdzie spożywa się owady, a także czy my jako Europejczycy będziemy
zmuszeni do włączenia tego rodzaju pokarmu do naszej diety.
Smakowanie larw mącznika, chipsów ze świerszczy lub batonika z larwami mącznika.
-  sala 106
 sala 108
 sala 107
 korytarz
 korytarz
 5. Prezentacje i warsztaty Fundacji SzczecinLab:
 1. Przykłady wykorzystania SI/AI przy tworzeniu grafiki 2d/3d"
 2. Firma AutoComp - Wirtualna strzelnica
 3. Firma Asseco Poland - Cyberbezpieczeństwo w sieci
-  sala 305
 sala 6
 sala 7
 6. Technikum Technologii Cyfrowych
 1. Warsztat Cisco
 2. Robotyka i Internet rzeczy
 3. Certyfikat z ECDL
 4. Sztuczna inteligencja w grach

