

CZWARTEK – 1 marca

09:30 4, parter	Rozpoczęcie		Zygmunt Wróbel Dyrektor Instytutu Informatyki
9:45-10:45 4, parter	Sterowanie postaciami i obiektami w środowiskach wirtualnych	www.vr.us.edu.pl	Małgorzata Janik, Paweł Janik, Michał Pielka wykład
10:55-11:55 4, parter	Tworzenie gier komputerowych	www.vr.us.edu.pl	Grzegorz Machnik, Iwona Polak wykład
11:00-11:45 12:00-12:45 109, I piętro	A co to takiego ten SCRUM?		Tomasz Jach warsztaty
10:15-11:30 11:45-13:00 105, I piętro	Wprowadzenie do tworzenia gier z narzędziem Unity		Arkadiusz Nowakowski, Łukasz Strąk warsztaty
10:50-11:50 12:00-13:00 103, I piętro	ASP.NET Core, czyli web serwisy szybko i przyjemnie		Grupa .NET warsztaty

PIĄTEK – 2 marca

09:30 4, parter	Rozpoczęcie		Danuta Stróż Dziekan Wydziału Informatyki i Nauki o Materiałach
9:45-10:45 4, parter	Entliczek, pętliczek, czerwony ... samochodzik		Tomasz Jach wykład
10:55-11:55 4, parter	Tworzenie gier komputerowych	www.vr.us.edu.pl	Grzegorz Machnik, Iwona Polak wykład

12:05-13:05 4, parter	Teoria i praktyka programowania obiektowego Wykład poświęcony jest przedstawieniu koncepcji programowania obiektowego oraz praktycznym aspektom jego wykorzystania we współczesnych aplikacjach wykorzystujących GUI. Przedstawione informacje ilustrowane będą przykładami wykorzystującymi języki C++ i C#.	Roman Simiński wykład
10:55-11:55 12:05-13:05 409, IV piętro	Systemy wbudowane – „ale, że niby co?” W ramach warsztatów przeprowadzimy ekspresowy kurs projektowania i realizacji mikroprocesorowych systemów sterowania. Uczestnicy będą mieli okazję ocenić rolę i wpływ mikroprocesora na współczesne konstrukcje użytkowe. Podejmiemy również próbę błyskawicznego zaprojektowania i zbudowania „nie takich znowu prostych” jakby się wydawało układów sterowników. Znajdziemy praktyczną odpowiedź na pytanie: czy aby zostać konstruktorem i wynalazcą potrzebne jest laboratorium? Spróbujemy w końcu uruchomić zbudowane i zaprogramowane układy. UWAGA! Warsztaty trwają 60 minut i zaczynają się o 10:55 oraz 12:05. Ze względu na ograniczenia sali obowiązuje limit 25 osób zgodnie z zasadą: kto pierwszy ten lepszy.	www.vr.us.edu.pl Małgorzata Janik, Paweł Janik, Michał Pielka warsztaty
10:00-10:45 11:00-11:45 405, IV piętro	Skanowanie 3D - co to jest? W ramach warsztatów przeprowadzimy ekspresowy kurs skanowania 3D przedmiotów rzeczywistych. Uczestnicy będą mieli okazję zapoznać się z procesem skanowania 3D oraz użyciem skanera 3D. Podejmiemy również próbę skanowania człowieka (np. uczestnika warsztatów). Wyniki skanowania pozwolą na stworzenie modelu przestrzennego 3D. Odpowiemy sobie, czy możliwe jest zeskanowanie osoby, a następnie stworzenie jej podobizny w rzeczywistości wirtualnej. UWAGA! Warsztaty trwają 45 minut i zaczynają się o 10:00 oraz 11:00. Ze względu na ograniczenia sali obowiązuje limit 14 osób zgodnie z zasadą: kto pierwszy ten lepszy.	Szymon Sikorski warsztaty
12:00-12:45 405, IV piętro	Drukarka 3D - co to tak naprawdę jest? W ramach warsztatów uczestnicy zapoznają się z technologią druku przestrzennego oraz prawidłowym przygotowaniem modelu przestrzennego 3D na drukarkę 3D. Uczestnicy zobaczą również na żywo pracę drukarki 3D pracującą w technologii FDM. Jednocześnie zostaną zaprezentowane podstawowe metody modelowania przestrzennego, jak i podstawy modelowania przestrzennego w oprogramowaniu typu CAD – SolidWorks. UWAGA! Warsztaty trwają 45 minut i zaczynają się o 12:00. Ze względu na ograniczenia sali obowiązuje limit 14 osób zgodnie z zasadą: kto pierwszy ten lepszy.	Szymon Sikorski warsztaty

Kontakt:
Iwona Polak <iwona.polak@us.edu.pl>

WYDARZENIE ORGANIZOWANE W RAMACH OBCHODÓW JUBILEUSZU 50-LECIA UNIwersytetu ŚLĄSKIEGO

AKTUALIZACJA: 19.02.2018