

Wirtualny Dzień Otwarty WIEA

3 marca 2021 r godz. 9:00-15:00

Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki, Uniwersytet Zielonogórski

Rejestracja poprzez wypełnienie przez każdego ucznia formularza on-line

<https://wiewa.clickmeeting.com/wirtualny-dzien-otwarty-wiewa>

Aktualna wersja programu dostępna jest na stronie

<https://wiewa.uz.zgora.pl/index.php/edukacja/dzien-otwarty/informacje>

Program Ramowy

9:00-9:30	Uroczysta inauguracja, prezentacja kierunków studiów	
9:30-10:10	IoT – Internet rzeczy i inteligentne otoczenie Wykład inauguracyjny	
	Sesja Główna	Sesja Równoległa
10:10-12:00	Informatyka	Automatyka i Robotyka
		Elektrotechnika
12:00-12:20	Przerwa techniczna	
12:20-15:00	Biznes elektroniczny	Informatyka Wykłady i pokazy firm Pokazy kół naukowych

Wydarzenie rozpoczniemy w pokoju – sesji głównej. W tym pokoju odbywa się rejestracja na wydarzenie. Wszyscy uczestnicy dostaną również zaproszenie i możliwość udziału w sesji równoległej. Wysłanie zaproszeń będzie miało miejsce na 2-3 dni przed eventem.

Sesja główna: <https://wiewa.clickmeeting.com/wirtualny-dzien-otwarty-wiewa>

Sesja równoległa: <https://wiewa.clickmeeting.com/wirtualny-dzien-otwarty-wiewa-sesja-rownolegla>

Inauguracja Dnia Otwartego WIEA

Sesja główna: <https://wiew.clickmeeting.com/wirtualny-dzien-otwarty-wiew>

Prowadzący	Godziny	Tytuł pokazu	Opis/Uwagi	SESJA
Prof. dr hab. inż. Andrzej Obuchowicz Dziekan Wydziału dr inż. Michał Doligalski Prodziekan ds. studenckich dr inż. Emil Młchta	9:00 – 9:30	Uroczysta inauguracja Prezentacja kierunków studiów	Uroczysta inauguracja i przywitanie gości przez Dziekana Wydziału prof. dr hab. inż. Andrzeja Obuchowicza. Przedstawienie kierunków studiów prowadzonych na wydziale. Omówienie zasad rekrutacji.	GŁÓWNA
	9:30 – 10:10	IoT – Internet rzeczy i inteligentne otoczenie Wykład inauguracyjny	Syntetyczna charakterystyka ewolucji struktury Internetu i prezentacja architektury IoT jako ostatniej fazy ewolucji Internetu. Charakterystyka IoT Hub, IoT Gateway jako podstawowych elementów architektury IoT. Znaczenie platformy IoT w tworzeniu inteligentnego otoczenia.	GŁÓWNA

Kierunek studiów: Informatyka

Sesja główna: <https://wiew.clickmeeting.com/wirtualny-dzien-otwarty-wiew>

Prowadzący	Godziny	Tytuł pokazu	Opis/Uwagi	SESJA
dr inż. Marek Sawerwain	10:10 – 10:30	FPS w 20 minut w Unity	Nowoczesne środowiska tworzenia oprogramowania takie jak Unity, pozwalają na łatwe budowanie prototypów gier, np. gier typu FPS. Podczas pokazu zostanie zaprezentowane w jaki sposób za pomocą darmowej i ogólnie dostępnej wersji Unity Personal można, wykorzystując gotowe elementy zbudować swoją wersję gry typu FPS, i zabierze nam to tylko 20 minut.	GŁÓWNA
dr inż. Tomasz Gratkowski	10:30 – 10:50	I Ty możesz zostać czołgistą - czym jest algorytm	Celem pokazu jest zaprezentowanie pojęcia algorytmu na przykładzie platformy ROBOCODE. Platforma ta umożliwia napisanie przy użyciu języka Java wirtualnego robota, który następnie bierze udział w walce ze stworzonymi przez innych pojazdami.	GŁÓWNA
dr inż. Grzegorz Bazydło	10:50 – 11:10	Projektowanie systemów cyber-fizycznych	Podczas pokazu zademonstrowane będą metody projektowania i implementacji części sterującej wybranych systemów cyber-fizycznych. Wszystko w ujęciu praktycznym z wykorzystaniem układów FPGA, Arduino i makiet systemów.	GŁÓWNA
Sebastian Koszela ADB POLSKA	11:10 – 11:40	Przyszłość cyfrowej rozrywki w dobie superszybkiego Internetu	Podczas pokazu firma ADB zaprezentuje swoje innowacyjne rozwiązania oferowane operatorom telewizyjnym i telekomunikacyjnym na całym świecie. Są to inteligentne systemy dostarczające nowoczesną rozrywkę telewizyjną, dostępną zawsze, wszędzie i na każdym ekranie. To również zaawansowane rozwiązania sieciowe, umożliwiające dostęp do superszybkiego Internetu i dbające o najwyższą jakość połączenia z siecią	GŁÓWNA
dr inż. Andrzej Poptawski	11:40 – 12:00	Kompresja sygnału wizyjnego – czyli rzecz o tym jak ścisnąć obraz, aby nikt tego nie zauważył	Nieskompresowane dane wizyjne (zdjęcia, filmy) zajmują dużo miejsca i wymagają bardzo szybkiego łącza do ich transmisji. Przykładowo w celu przetransmitowania nagrania wideo w jakości Full HD (1920x1080 25 klatek/s) bez używania kompresji, potrzebujemy łącza 1,15 Gb/s (gigabitów na sekundę). Jak to się zatem dzieje, że mając do dyspozycji znaczne wolniejsze łącze jesteśmy w stanie taką transmisję przeprowadzić? Wszystko dzięki możliwościom jakie niesie kompresja, która pozwala kilkusetkrotnie zmniejszyć objętość danych, i to często bez zauważalnych zniekształceń.	GŁÓWNA

Kierunek studiów: Biznes Elektroniczny

Sesja główna: <https://wiea.clickmeeting.com/wirtualny-dzien-otwarty-wiea>

Prowadzący	Godziny	Tytuł pokazu	Opis/Uwagi	SESJA
dr hab. inż. Marek Kowal METAPACK dr inż. Łukasz Hładowski dr inż. Andrzej Czajkowski dr inż. Robert Szulim dr hab. inż. Justyna Patalas-Maliszewska, prof. UZ	12:20 – 12:50	Wyciśniemy z danych wiedzę - wykład o eksploracji danych	Wykład prezentujący zagadnienie podejmowania strategicznych decyzji biznesowych w oparciu o wiedzę pozyskaną z danych. W ramach 45 minutowego wykładu zaprezentowane zostaną metody eksploracji danych pozwalające przekształcić surowe dane w wartościową wiedzę oraz rzeczywiste przykłady eksploracji danych, które zilustrują jak takie metody radzą sobie w praktyce.	GŁÓWNA
	12:50 – 13:20	Technologiczne odpowiedzi na pytania biznesowe rosnącego rynku eCommerce	Ciągle rosnący rynek eCommerce stoi przed coraz to nowymi wyzwaniami. Rosną: konkurencja, zasięg geograficzny, ilość współpracujących podmiotów, zaangażowanych stron, a także oczekiwania klientów. Klienci chcą wiedzieć, gdzie jest ich paczka, chcą zamówić wiele rzeczy i zwrócić część. Chcą odebrać ją w dogodnym dla nich miejscu. Podmioty na rynku eCommerce oraz kurierzy chcą mieć pewność, że ich serwisy, dane ich oraz ich klientów są bezpieczne. Chcą wchodzić szybko na nowe rynki, chcą mieć kompleksowe i niezawodne narzędzie, na którym będą pomogli zawsze polegać.	GŁÓWNA
	13:20 – 13:40	Zróbmy dyskotekę, czyli DMX w praktyce	W ramach pokazu zaprezentowane zostaną praktyczne możliwości sterowania oświetleniem przy pomocy protokołu DMX.	GŁÓWNA
	13:40 – 14:00	Rzeczywistość to tylko iluzja – tworzenie niesamowitych wizualizacji graficznych na potrzeby rynku pracy	W ramach pokazu zademonstrowane będą najnowsze techniki wykorzystywane w przemyśle rozrywkowym i medialnym. Z wykorzystaniem takich urządzeń jak okulary wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości (AR i VR), sensory głębi (3D) czy urządzenia mobilne możliwe jest połączenie naszego rzeczywistego świata z obiektami wykreowanymi wirtualnie co pozwala na nieograniczone światem fizycznym aplikacje.	GŁÓWNA
	14:00 – 14:20	Jak szybko i w łatwy sposób uruchomić sklep internetowy	Podczas pokazu zostanie zaprezentowane użycie systemu zarządzania treścią (ang. CMS - Content Management System) do zbudowania w szybki sposób sklepu internetowego bez umiejętności programowania.	GŁÓWNA
	14:20 – 15:00	Prowadzenie projektu informatycznego wg SCRUM	Jak pomyślnie zrealizować projekt informatyczny? Co oznacza Daily Scrum, Product Owner, Scrum Master, Sprint, Product Backlog? Na wykładzie zostanie zaprezentowana metodyka zwinna prowadzenia projektów Scrum, której przewaga opiera się na efektywnej współpracy zespołu i zrozumieniu oczekiwań klienta dotyczących funkcjonalności produktu lub usługi.	GŁÓWNA

Kierunek studiów: Automatyka i Robotyka

Sesja równoległa: <https://wiea.clickmeeting.com/wirtualny-dzien-otwarty-wiea-sesja-rownolegla>

Prowadzący	Godziny	Tytuł pokazu	Opis/Uwagi	SESJA
dr inż. Piotr Mróz	10:10 – 10:30	Układ autonomicznego sterowania pojazdem	W ramach pokazu zostanie przedstawiony automatyczny podjazd modelu ciężarówki do naczepy. Sterowanie odbywa się na podstawie przewarzania obrazu. Układ został opracowany przez dyplomanta.	RÓWNOLEGŁA
dr inż. Marcel Luzar	10:30 – 10:50	Jak zaprojektować autopilota w helikopterze	Na pokazie zostanie zaprezentowany uproszczony laboratoryjny model helikoptera (aerodynamiczny układ dwóch wirników) i sposób jest automatycznego sterowania. Pokazane zostaną etapy projektowania tzw. autopilota odpornego na zakłócenia takie jak np. silny wiatr. Omówiony zostanie również sposób modelowania i symulacji takiego układu.	RÓWNOLEGŁA

Kierunek studiów: Elektrotechnika

Sesja równoległa: <https://wiea.clickmeeting.com/wirtualny-dzien-otwarty-wiea-sesja-rownolegla>

Prowadzący	Godziny	Tytuł pokazu	Opis/Uwagi	SESJA
mgr inż. Amr Madi	10:50 – 11:10	Climate Change	Lecture to show the climate change impacts, observations, raising the awareness, provide adaptation and mitigation techniques.	RÓWNOLEGŁA
EKOENERGETYKA	11:10 – 11:40	TBD	TBD	RÓWNOLEGŁA
dr inż. Leszek Furmankiewicz	11:40 – 12:00	Zrozumieć sensory	W ramach pokazu zostaną przedstawione eksperymenty obrazujące zasadę działania wybranych sensorów odległości oraz przykłady zastosowania tych sensorów w aparaturze pomiarowej i systemach pomiarowych.	RÓWNOLEGŁA

Kierunek studiów: Informatyka - wykłady i pokazy firm, pokazy kół naukowych

Sesja równoległa: <https://wiew.clickmeeting.com/wirtualny-dzien-otwarty-wiew-sesja-rownolegla>

Prowadzący	Godziny	Tytuł pokazu	Opis/Uwagi	SESJA
PERCEPTUS	12:20 – 12:50	TBD	TBD	RÓWNOLEGŁA
Transition Technologies PSC	12:50 – 13:20	Internet rzeczy, który nas otacza - Inteligentny Grzejnik	Wprowadzenie do IoT (Internetu Rzeczy) na przykładzie Inteligentnego Grzejnika. Prezentacja będzie obejmowała wprowadzenie do rozwiązań Internetu rzeczy na przykładzie projektu rozwiązania inteligentnego grzejnika w tym na odczycie danych z fizycznego czujnika, sterowaniu temperaturą i prezentacją w aplikacji.	RÓWNOLEGŁA
B.BRAUN	13:20 – 13:50	The Intelligent Healthcare Company	Zaprezentowane zostaną rozwiązania z zakresu medycyny oraz technologii IT. Wykład przeprowadzi lider innowacji informatycznych w obszarze medycznym: – Aesculap Chifa Sp. z o.o. / B.Braun Melsungen AG.	RÓWNOLEGŁA
Koło naukowe Dev&Games	13:50 – 15:00	Tworzenie własnej gry, wszystko co trzeba wiedzieć na początek	W ramach pokazu członkowie koła Dev&Games pokażą najważniejsze etapy realizacji gry komputerowej na przykładzie projektu Zombie Defender. Przedstawione zostaną założenia projektowe, nakreślone cele projektu. Pokaz pozwoli również na zapoznanie się z procesem projektowania gry, oraz przedstawiony będzie również krótki gameplay z wyszczególnieniem wybranych mechanik gry. W trakcie pokazu zostaną także wyjaśnione zasady działania mechanik wskazanych podczas gameplayu.	RÓWNOLEGŁA