

Dzień Otwarty  
Instytutu Informatyki  
6 kwietnia 2016 (środa)

Uniwersytet Śląski  
Wydział Informatyki i Nauki o Materiałach  
ul. Będzińska 39, Sosnowiec

Kontakt:  
Tomasz Jach <[tomasz.jach@us.edu.pl](mailto:tomasz.jach@us.edu.pl)>  
Iwona Polak <[iwona.polak@us.edu.pl](mailto:iwona.polak@us.edu.pl)>

09:45 s. 4, parter	<b>Rozpoczęcie</b>	Tomasz Jach
10:00-11:00 s. 4, parter	<b>Czysty kod, dobre praktyki tworzenia oprogramowania obiektowego</b> Czy umiesz programować? Jeśli tak, to dobrze. Ale czy wiesz, jak odróżnić dobrego programistę od rzemieślnika? Na zajęciach dowiesz się, w jaki sposób pisać czysty kod oraz dlaczego wszystkie czynności okołoprogramistyczne są tak szalenie istotne.	Tomasz Jach wykład
11:10-11:40 s. 4, parter	<b>Grafika okiem informatyka</b> Wykład poświęcony będzie przybliżeniu grafiki komputerowej jako dziedziny nauki. W ramach wykładu omówione zostaną główne działy grafiki komputerowej oraz przedstawione zostaną tematy, jakimi zajmują się na co dzień informatycy specjalizujący się w grafice komputerowej. Ponadto zaprezentowane zostaną różne zastosowania praktyczne.	Krzysztof Gdawiec wykład
11:50-12:50 s. 4, parter	<b>0-ra i 1-nki w akcji, czyli jak działa komputer</b> Czy procesor bierze udział w procesach? Czy pamięć jest trwała czy ulotna? Dlaczego 0-ro jest ważne i dlaczego 1-nka nie ma konkurencji? Odpowiedzi na te i wiele innych pytań w opowieści o architekturze komputerów na wesoło.	Roman Simiński wykład

13:00-13:40	<b>Wyjdź poza dwa wymiary monitora – czyli jak na płaskim stworzyć wypukłe. Grafika 3D bez użycia okularów</b>	Jarosław Utracki
s. 4, parter	W czasach obecnych tworzenie obrazów 3D wymaga zastosowania popularnych okularów polaryzacyjnych lub migawkowych podających każdemu oku zmodyfikowany obraz tworząc w ten sposób złudzenie trójwymiarowości. Jednocześnie jest to dość niewygodną techniką nie pozostającą bez wpływu na samopoczucie i komfort eksploatacyjny użytkownika. Ale czy jest alternatywa?! Czym jest hologram lusterkowy, jak można wyświetlać obraz w powietrzu oraz ... ile w tym jest informatyki i dlaczego wciąż oszukujemy oczy.	wykład
13:50-14:50	<b>Moja pierwsza aplikacja w Androidzie</b>	Tomasz Xięski
s. 4, parter	Wykład umożliwi zapoznanie się ze strukturą oraz możliwościami platformy Android. Zostanie omówione, dlaczego warto pisać aplikacje mobilne dla systemu Android, co to jest zjawisko fragmentacji, jak wykorzystywać dostarczany wraz ze środowiskiem programistycznym emulator oraz z jakich elementów składa się aplikacja pod ww. system. Część teoretyczna zostanie podsumowana wykonaniem prostej aplikacji mobilnej.	wykład
10:00-14:45	<b>Czy ICT może zmienić zachowanie użytkowników wody?</b>	Małgorzata Gajos-Grzęcić Ewa Magiera
korytarz, parter	Instytut Informatyki uczestniczy w realizacji projektu unijnego dotyczącego zintegrowanego systemu informatycznego wspomagania efektywnego wykorzystywania wody o akronimie ISS-EWATUS, <a href="http://issewatus.eu/">http://issewatus.eu/</a> . Projekt ma na celu m.in. zwiększenie świadomości społecznej na temat zużycia wody i zmianę zachowań uczestników społecznej sieci użytkowników wody. W tym celu zaprojektowana została platforma społecznościowa „Watersocial” wykorzystująca grywalizację. Zapraszamy wszystkich uczestników do wcześniejszego zapoznania się z platformą <a href="http://watersocial.org/">http://watersocial.org/</a> , wzięcia udziału w grze polegającej na zamieszczaniu „wodnych zdjęć” na mapie i przekazanie spostrzeżeń do testowanej platformy poprzez wypełnienie ankiety: <a href="https://docs.google.com/forms/d/1WTvd3cq2OJ_6d0WVt00D4A4WnDfAs7JEUyww7Df4rCo/vi_ewform">https://docs.google.com/forms/d/1WTvd3cq2OJ_6d0WVt00D4A4WnDfAs7JEUyww7Df4rCo/vi_ewform</a> Na uczestników, którzy wezmą udział w grze oraz wypełnią ankietę, będą czekały <b>nagrody</b> podczas Dnia Otwartego.	stoisko

10:00-13:00	<b>Manipulator kartezjański</b>	Jolanta Dercz Kamil Feliksik  stoisko
korytarz, parter		
10:00-14:45	<b>Wprowadzenie do tworzenia gier z narzędziem Unity</b>	Arkadiusz Nowakowski  warsztaty
s. 105, I piętro	Celem warsztatu jest zapoznanie uczestników z podstawami tworzenia gier komputerowych opartych o silniki gry. W ramach warsztatu prowadzący wprowadzi uczestników w podstawy obsługi silnika Unity, a także przeprowadzi krótkie ćwiczenie, którego celem jest stworzenie przykładowego świata gry oraz wirtualny spacer po nim. <u>UWAGA!</u> Warsztaty trwają 1 godzinę i zaczynają się o: 10:00, 11:15, 12:30, 13:45.	
10:00-14:00	<b>Programowanie mikrokontrolerów</b>	Koło Naukowe Compnor  warsztaty
s. 219, II piętro	W czasie warsztatów zaprezentujemy możliwość zdobycia wiedzy z zakresu automatyki i robotyki w naszym Instytucie. Część praktyczną poprzedzi krótki wstęp teoretyczny, w formie jak najmniej oficjalnej. Następnie pokażemy i wyjaśnimy w przystępny sposób gotowe projekty, jak również zbudujemy prosty układ na oczach uczniów, w sposób interaktywny pozwalając im go współtworzyć.	
14:50	<b>Zakończenie</b>	Iwona Polak
s. 4, parter		