



Dzień Otwarty Wydziału Informatyki i Telekomunikacji

27 marca 9:00-15:00

WYKŁADY 9:00-15:00
budynek C-1, s. 205

9:00-9:20 - Projektowanie gier - sztuka czy rzemiosło? - Informatyka Techniczna (dr inż. Marek Woda)

9:30-9:50 - Algorytmika jako fundament współczesnej technologii: Dlaczego warto ją studiować w erze AI - Informatyka Algorytmiczna (dr Dominik Bojko, mgr inż. Patryk Stopyra)

10:00-10:20 - Sztuczna Inteligencja w szkole i na uczelni. Czy sztuczna inteligencja zostawia ślady? - Informatyka Stosowana (dr inż. Arkadiusz Liber, prof. uczelni)

10:30-10:50 - Potęga studiów międzynarodowych na Wydziale Informatyki i Telekomunikacji - Informatyka Stosowana w j. angielskim (dr inż. Arkadiusz Liber, prof. uczelni)

11:00-11:20 - Niewidzialna broń: od zagłuszania dronów po kradzież aut na „walizkę” i przechwytywanie danych - Telekomunikacja i Teleinformatyka (dr inż. Monika Szafrńska)

11:30-11:50 - Obliczenia kwantowe - przyszłość automatyki i sztucznej inteligencji - Informatyczne Systemy Automatyki (dr inż. Radosław Idzikowski)

12:00-12:20 - Kim jesteś? O biometrii i bezpieczeństwie na przykładzie podpisów w powietrzu - Cyberbezpieczeństwo (inż. Bartłomiej Baut)

12:30-12:50 - Pingwiny, czaszki i kościoły, czyli AI w praktyce - Informatyka Techniczna (dr inż. Paweł Zyblewski, mgr inż. Weronika Borek-Marciniec)

13:00-13:20 - Od TikToka do mikroskopu, czyli jak działa AI w medycynie - Informatyka Techniczna (dr inż. Łukasz Jeleń)

13:30-13:50 - Podejmowanie decyzji wspomagane komputerowo - Informatyczne Systemy Automatyki (dr hab. inż. Grzegorz Mzyk, prof. uczelni)

14:00-14:20 - Informatyka Techniczna - czyli James Bond i Domen Prevc w jednej osobie - Informatyka Techniczna (dr inż. Jacek Mazurkiewicz, prof. uczelni)

14:30-14:50 - Ja, mój awatar i AI: o biometrii i bezpieczeństwie tożsamości - Sztuczna Inteligencja (dr inż. Piotr Syga)

15:00-15:20 - Laboratorium Technologii Usługowych i Sieciowych - możliwości rozwoju dla studentów - Inżynieria Systemów (dr inż. Patryk Schauer)

15:30-15:50 - PLLuM: polski model AI w medycynie - Sztuczna Inteligencja (dr inż. Jan Kocoń)

LABORATORIA 9:00-15:00

budynek C-16, C-3 i D-2

9:00 - Programowanie zachowania w grach komputerowych - od losowego bota do sprytnego przeciwnika
- Informatyka Stosowana (mgr inż. Barbara Wędrychowicz) - bud. D2, s. 107 - laboratorium powtarzalne co godzinę, ostatnie wejście o 14:00

9:00 - Laboratorium JHipster: błyskawiczne oraz komfortowe tworzenie aplikacji - Informatyczne Systemy Automatyki (mgr inż. Michał Jaroszczuk) - bud. C-3, s. 125 - tryb ciągły, powtarzany co godzinę, ostatnie wejście o 14:00

09:30 - Co to jest ten Game Design? Czym zajmuje się projektant, jak nim zostać, i jak dobrze designować?
- Informatyka Techniczna (KN TK Games) - bud C-16, s. D2.2 - godzinna prelekcja, powtórka o 14:00

10:00 - Muzyka kontra technologia - Informatyka Stosowana (dr inż. Marek Kopel i dr inż. Maciej Walczyński)
- bud. D2, s. 127a-c - tryb ciągły, powtarzany co godzinę, ostatnie wejście o 14:00

10:00 - Anteny na metry - czyli odbiór transmisji na 30m, 2.5m, 66.6cm i 25mm - Telekomunikacja
(mgr inż. Adam Jeżak) - C-16, 4 piętro, s. LD.1 - tryb ciągły, powtarzany co godzinę, ostatnie wejście o 14:00

11:00 - „Sieć Wi-Fi w naszym domu - bezpieczeństwo, konfiguracja, technologie” - Informatyka Techniczna
(mgr inż. Karol Puchała) - bud. C-16, 2. piętro, L2.5 - laboratorium powtarzalne co godzinę, ostatnie wejście o 14:00

11:00 - Najlepsze praktyki w bezpieczeństwie systemów - Inżynieria Systemów (dr inż. Arkadiusz Warzyński)
- bud. C-16, 1. piętro, s. L 1.3 - laboratorium powtarzalne co godzinę, ostatnie wejście o 13:00

WARSZTATY KÓŁ NAUKOWYCH 9:00-15:00

budynek C-16

09:00 Okulary XR w projekcie VR Classroom opracowane przez członków koła. Sesja multiplayer w przestrzeni wirtualnej. HoloLens - prezentacja możliwości okularów AR. Framework do pracy z sygnałami EKG - prezentacja - KN Traf-Barak - s. L0.6 - tryb ciągły

09:30 - Co to jest ten Game Design? Czym zajmuje się projektant, jak nim zostać, i jak dobrze designować?
- Informatyka Techniczna (KN TK Games) - s. D2.2 - powtórka o 14:00

09:30 - GameDev: The Ultimate Form of Art, czyli sztuka dla każdego - Informatyka Techniczna (KN TK Games)
- s. D2.1 - powtórka o 11:30 i o 13:30

09:30 - Warsztaty z Tworzenia gier - Tworzenie poziomów w silniku godot - Informatyka Techniczna (KN TK Games)
- s. L2.4 - powtórka o 12:30

10:00 - Kwantowy skok. Zrozumieć komputery przyszłości w 60 minut - Sztuczna Inteligencja (KN Axion) - s. D3.2

11:00 - PoznAI Gracza - Wykorzystanie Uczenia Maszynowego do analizy i klasyfikacji graczy - Informatyka Techniczna (KN TK Games) - s. L2.4 - powtórka o 14:00

11:30 - Mam świetny pomysł... Czyli jak w końcu zacząć robić gry - Informatyka Techniczna (KN TK Games) - s. D2.2

12:15 - Cellular Automata: Jak działa symulowany świat Noity? - Informatyka Techniczna (KN TK Games) - s. D2.1

STOISKA KIERUNKÓW I KÓŁ NAUKOWYCH 9:00-15:00 **budynek C-1 i C-16**

Bud. C-1 parter - Samorząd WITa, Koło Naukowe Studenckie Studio Developerskie, Koło Naukowe Algo, Informatyczne Systemy Automatyki, Koło Naukowe Qubit, Telekomunikacja/Teleinformatyka

Bud. C-1 piętro - Sztuczna Inteligencja, Koło Naukowe Emognition, Koło Naukowe Axion, Koło Naukowe Solvro (koło strategiczne), Informatyka Techniczna

Bud. C-16 parter - Informatyka Stosowana, Informatyka Algorytmiczna, Inżynieria Systemów, Cyberbezpieczeństwo, Koło Naukowe White Hats, Koło Naukowe Neuron, Koło Naukowe Traf-Barak

Bud. C-16 2. piętro - Koło Naukowe TK Games

**Dla uczniów oprócz wykładów i laboratoriów przygotujemy stoiska, na których będzie można porozmawiać o kierunkach na Wydziale Informatyki i Telekomunikacji.
Zapraszamy serdecznie.**

**Prosimy zainteresowane szkoły o zgłaszanie swojego udziału na adres:
promocja.wit@pwr.edu.pl**

Chcecie być na bieżąco? Śledźcie nas w mediach społecznościowych

FACEBOOK: <https://www.facebook.com/W4PWr>

INSTAGRAM: https://www.instagram.com/witaj_pwr

TIK TOK: <https://www.tiktok.com/@witaj007>

LINKEDIN: <https://www.linkedin.com/company/witajpwr>

Do zobaczenia!!