

09:30 5, parter	Rozpoczęcie	Katarzyna Trynda Prodziekan ds. Dydaktycznych
9:45-10:30 5, parter	Programowanie aplikacji mobilnych 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 teoretyczną podsumuje wykonanie prostej aplikacji mobilnej.	Tomasz Xięski wykład
10:40-11:40 5, parter	Wprowadzenie do grafiki komputerowej Wykład poświęcony będzie wprowadzeniu w zagadnienia grafiki komputerowej. Przedstawiona zostanie koncepcja reprezentacji obrazów cyfrowych, metody ich reprezentacji i przetwarzania. Prelekcja obejmie zarówno treści teoretyczne jak i prezentację zagadnień praktycznych.	Roman Simiński wykład
11:50-12:50 5, parter	Projektowanie rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej Zaprezentowane zostaną praktyczne aspekty projektowania i budowy systemów typu VR oraz AR w szczególności do zastosowań bioinżynieryjnych. Poruszone zostaną przede wszystkim kwestie bazy sprzętowej – kontrolerów środowiska. Spróbujemy odpowiedzieć na pytanie: czy w warunkach domowych można tworzyć wysokie technologie? W programie przewidziana jest również prezentacja autorskich rozwiązań prototypów VR oraz kontrolera gier.	Michał Pielka Małgorzata Janik, Paweł Janik wykład
13:00-14:00 5, parter	Hakerzy i cyberterrorysty – popularne metody ataku i obrony „W dzisiejszych czasach informatyki” rozpoczyna praktycznie każdą pracę magisterską, jaką czytałem. Ale coś w tym jest, bo informatyka zmienia się z dnia na dzień. Tak szybkie zmiany powodują, że zagadnienia związane z ogólnie pojętym bezpieczeństwem stają się krytycznie istotne. Na wykładzie poruszone będą najciekawsze porażki działów bezpieczeństwa oraz zwykłych użytkowników komputerów. Kto wie, może któraś z nich wyda się Wam znajoma?	Tomasz Jach wykład
10:15-11:30 11:45-13:00 105, I piętro	Wprowadzenie do tworzenia gier z narzędziem Unity Celem warsztatu jest zapoznanie uczestników z podstawami tworzenia gier komputerowych opartych o silniki gier. W ramach warsztatu prowadzący wprowadzą uczestników w podstawy obsługi silnika Unity, a także przeprowadzą krótkie ćwiczenie, którego celem jest stworzenie przykładowego świata gry oraz wirtualny spacer po nim. <u>UWAGA!</u> Warsztaty trwają 1 godzinę 15 minut i zaczynają się o 10:15 oraz 11:45. Ze względu na ograniczenia sali obowiązuje limit 20 osób zgodnie z zasadą: kto pierwszy ten lepszy.	Arkadiusz Nowakowski Łukasz Strąk warsztaty
13:00-13:30 105, I piętro	Programista Gier Komputerowych W ramach panelu dyskusyjnego prowadzący będą odpowiadać na pytania uczestników związane ze studiowaniem na specjalności Programista Gier Komputerowych.	Arkadiusz Nowakowski Łukasz Strąk panel pytań i odpowiedzi
9:30-12:00 109, I piętro	Programowanie w .NET Małe ćwiczenia z programowania w Visual Studio. Zadania będą dobierane indywidualne, do wyboru UI (interfejs użytkownika) lub logika (czyli wnętrze aplikacji). Warsztat ma charakter otwarty: w każdej chwili będzie można wejść i wyjść. Dodatkową atrakcją będzie... możliwość rozmowy z aktualnymi studentami na temat realiów studiowania na Wydziale Informatyki i Nauki o Materiałach oraz studenckiego życia codziennego.	Grupa .NET warsztaty
9:30-14:00 korytarz, parter	Wybierz dobry kierunek Uczestnicy Dnia Otwartego będą mieli możliwość porozmawiania z pracownikami Działu Promocji na temat przebiegu rekrutacji na studia, a także uzyskania informacji o wszystkich kierunkach i specjalnościach dostępnych w ofercie uczelni.	Dział Promocji stoisko
14:00 5, parter	Zakończenie	Iwona Polak