



Konkurs Projektów Zespołowych 2024/2025

Agenda wydarzenia

9:00 – 9:20	rozpoczęcie Konkursu
9:20 – 9:45	Zespół nr 1 – Artemis
9:45 – 10:10	Zespół nr 2 – Crash the Wizard
10:10 – 10:35	Zespół nr 3 – Equinox
10:35 – 11:00	Zespół nr 4 – EventApp
11:00 – 11:20	przerwa
11:20 – 11:45	Zespół nr 5 – FreshBox
11:45 – 12:10	Zespół nr 6 – Opowiadamy
12:10 – 12:35	Zespół nr 7 – Project Alpha
12:35 – 13:00	Zespół nr 8 – Wojak
13:00 – 13:45	przerwa, obrady komisji
13:45 – 14:00	ogłoszenie zwycięzców i zakończenie Konkursu

W

Komisja konkursowa

mgr inż. Andrzej Korcala – członek zarządu Fundacji Aleksandra Jabłońskiego – przewodniczący komisji

mgr inż. Bogdan Chechłowski - Dyrektor Biura Informatyki EIB S.A.

dr hab. Iwona Gorczyńska, prof. UMK - Prodziekan WFAiIS ds. Kształcenia

mgr inż. Piotr Ablewski – zespół Katedry Informatyki Stosowanej

dr Marek Grochowski – zespół Katedry Informatyki Stosowanej

mgr inż. Michał Joachimiak – prowadzący, zespół Katedry Informatyki Stosowanej

mgr Michał Meina - prowadzący, zespół Katedry Informatyki Stosowanej



Zespoły



Artemis

Skład:

Emilia Kopyta (liderka), Weronika Krasna, Michał Błaszczuk

Opis:

Artemis to projekt, który łączy tradycyjne łucznictwo z nowoczesną technologią. Naszym celem jest stworzenie systemu wspomagającego precyzję i technikę strzelania, wspierającego szczególnie początkujących łuczników w rozwijaniu ich umiejętności.



Crash the Wizard

Skład:

Jan Ernest (Leader), Łukasz Żurek, Jan Łaganowski

Opis:

Crash the Wizard to prosta, zręcznościowa gra, w której sterujesz samolotem, aby pokonać złego czarodzieja i jego potwory. Gracz rozpędza się na rampie i próbuje polecieć jak najdalej, korzystając z różnych ulepszeń, takich jak boostery, skrzydła i ogon. Celem gry jest bicie rekordów odległości, wysokości i czasu lotu, by ostatecznie pokonać złowrogiego czarodzieja. Gra łączy humor z elementami fizyki i progresji, zachęcając do eksperymentowania i rozwijania ekwipunku.



Equinox

Skład:

Natan Wadowksi (lider), Jonasz Poćwiardowski, Łukasz Stobiński

Opis:

„Equinox” to jednoosobowa gra strategiczna łącząca elementy karcianki i tower defense. Celem gracza jest obrona centralnego budynku – Sanktuarium – przed nocnymi atakami demonów. Gracz zarządza kartami jednostek i budynków, rozwija swoje siły oraz wykorzystuje specjalizacje i wzmocnienia, by odpierać coraz trudniejsze fale wrogów.



EventApp

Skład:

Bogusław Nozdryń (lider), Bartosz Jędrzejewski, Hubert Klim



Opis:

EventApp to niezależny system sprzedaży biletów stworzony z myślą o lokalnych organizatorach wydarzeń – mikro przedsiębiorcach, stowarzyszeniach i instytucjach kultury. Aplikacja umożliwia kompleksową obsługę wydarzenia: od sprzedaży biletów bezpośrednio ze strony internetowej organizatora, przez rejestrację uczestników, aż po kontrolę wejść i analizę frekwencji. Dzięki integracji w ramach własnej domeny, użytkownik końcowy nie jest przekierowywany na zewnętrzne serwisy biletowe, co zwiększa zaufanie i utrzymuje uwagę uczestnika na stronie organizatora. To rozwiązanie stworzone po to, by przywrócić niezależność i kontrolę nad sprzedażą biletów lokalnym organizatorom wydarzeń.

FreshBox

Skład:

Jan Pieczkowski (lider), Dawid Kempa, Wiktor Caban



Opis:

FreshBox to inteligentna aplikacja webowa, doskonale przystosowana do urządzeń mobilnych, z możliwością instalacji jako aplikacja progresywna. Pomaga użytkownikom efektywnie zarządzać domowymi zapasami spożywczymi. Dzięki funkcji skanowania kodów kreskowych oraz dat ważności za pomocą kamery, dodawanie produktów staje się szybkie i bezproblemowe. FreshBox rozpoznaje także produkty pozbawione kodów kreskowych – wystarczy je pokazać kamerze. Unikalną cechą aplikacji jest wbudowana sztuczna inteligencja, która generuje przepisy kulinarne na podstawie posiadanych składników. FreshBox pomaga ograniczyć marnowanie jedzenia, planować posiłki i oszczędzać czas – wszystko w jednym miejscu.

Opowiadamy

Skład:

Michał Buszka (lider), Nikita Koval, Łukasz Kowalewski



Opis:

Opowiadamy to kompleksowa platforma internetowa odpowiadająca na rosnące zapotrzebowanie na dostępną literaturę cyfrową i wspieranie twórców w publikowaniu swoich dzieł. W dobie cyfryzacji czytelnictwa, platforma łączy społeczność czytelników z autorami, oferując im przestrzeń do dzielenia się historiami i odkrywania nowych utworów.



UNIwersytet
MIKOŁAJA KOPERNIKA
W TORUNIU
Wydział Fizyki, Astronomii
i Informatyki Stosowanej

EIB



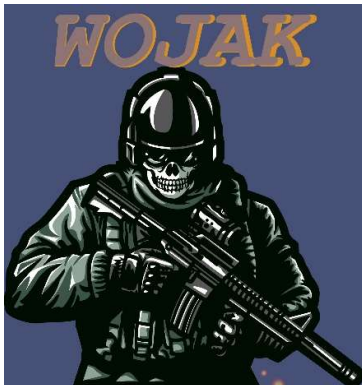
Project Alpha

Skład:

Kacper Cieślak (lider), Michał Petrykowski, Daniel Kuźmierkiewicz

Opis:

Project Alpha to gra akcji, w której gracz musi pokonać przeciwników rozmieszczonych w pokojach kolejnych pięter, by dotrzeć do epickiej walki z Mistrzem w ostatnim pomieszczeniu piętra. Proceduralnie generowana mapa sprawia, że każda rozgrywka wygląda nieco inaczej – zmienia się rozmieszczenie przeciwników, układ pomieszczeń oraz ich rozmiary. Na drodze gracza stają różni przeciwnicy – zarówno walczący wręcz, jak i atakujący z dystansu, co wymaga dostosowywania taktyki do każdej sytuacji. W ramach przedstawianego dema chcemy zaprezentować, jak wygląda pierwsze z takich pięter.



Wojak

Skład:

Jakub Krupa (lider), Dawid Moczulski, Mikołaj Michałowicz

Opis:

"Wojak" to nowoczesna aplikacja wspierająca zarządzanie zespołem w warunkach symulowanego pola walki. Naszym celem było stworzenie narzędzia umożliwiającego skuteczną, bezpieczną i intuicyjną komunikację oraz koordynację działań zespołu w dynamicznym środowisku.

Aplikacja została zaprojektowana z myślą o prostocie obsługi i wysokiej responsywności, co czyni ją przydatną zarówno w zastosowaniach wojskowych (np. podczas szkoleń i gier symulacyjnych), jak i cywilnych (gry terenowe, paintball, airsoft, szkolenia taktyczne).