

Організатори і учасники конференції:

	Інститут комп'ютерних систем ОНПУ ics.opu.ua
	Одеське територіальне відділення Малої Академії Наук www.man.gov.ua
	Одеський офіс компанії Luxoft, www.luxoft.com
	Одеський офіс компанії Netcracker та навчальний центр, odessa.edu-netcracker.com
 Співпраця університетів та підприємств в ігровій індустрії України	Проект ЄС Erasmus+KA2 GameHub gamehub-cbhe.eu
	Громадська організація nanites.com.ua

Додаткова інформація:

Інститут комп'ютерних систем:

тел. (048)7058-528, 0946616174

E-mail: csonpu@ukr.net

Адреса: пр. Шевченка 1, корп. №3, ауд. 401, 610.

Web-сайт: ics.opu.ua

Сторінка групи у FB:

<https://www.facebook.com/groups/MANodessa/>

Департамент освіти і науки
Одеської обласної державної адміністрації

Інститут комп'ютерних систем Одеського
національного політехнічного університета

Одеський обласний гуманітарний центр
позашкільної освіти і виховання

ПРОГРАМА

**16-ї обласної науково-практичної конференції
в напрямку комп'ютерних наук
Одеського територіального відділення
Малої академії наук**

31 березня 2017 р.

м. Одеса

Загальна програма конференції

Час	Назва заходу/місце проведення/лектор	
4-й поверх бібліотеки ОНПУ – змагання роботів		
11.00-11.30	Презентація умов змагань роботів за участю школярів (команди MiniRobo, індивідуальні змагання із програмуванням за схемою на швидкість, гоночні змагання, фехтування роботів на дистанційному управлінні), Блінов І.П., Стрельцов О.В.	
	(8-9 кл.)	(10-11 кл.)
11.40-12.25	Майстер-клас із вирішення математичних задач основ фізичних процесів в анімації (ауд. бібліотеки), Маслов О.В.;	Презентація по Internet-технологіям та Web-дизайну (ауд. бібліотеки), Фомін О.А.
12.35-13.20	Презентація по Internet-технологіям та Web-дизайну (ауд. бібліотеки), Фомін О.А.	Майстер-клас із вирішення математичних задач основ фізичних процесів в анімації (ауд. бібліотеки), Маслов О.В.;
Перерва 13.20-14.00		
корпус № 3 – Інститут комп'ютерних систем		
14.00-14.15	Презентація з гейміфікації відкритих даних. Відкриття конкурсу зі створення комп'ютерних ігор «Гра з відкритими даними» (ауд. 409ф), Блажко О.А.	
14.15-14.45	Презентація зі створення Android-програм у візуальному Scratch-подібному середовищі MIT App Inventor (ауд. 409ф.), Марулін С.Ю.	
	(8-9 кл.)	(10-11 кл.)
15.00-15.55	Майстер-клас зі створення 3D комп'ютерної графіки у програмному пакеті Blender (лаб. 608ф.), Стрельцов О.В.	Майстер-клас зі створення комп'ютерних ігор у Web-середовищі WiMi5 (лаб. 607ф), Антонюк В.В
16.05-17.00	Майстер-клас зі створення комп'ютерних ігор у Web-середовищі WiMi5 (лаб. 607ф), Антонюк В.В	Майстер-клас зі створення 3D комп'ютерної графіки у програмному пакеті Blender (лаб. 608ф.), Стрельцов О.В.

Програма змагань роботів

Час	Етапи змагань
11.30-15.30	Змагання для команд MiniRobo
12.00-14.00	Індивідуальні змагання (по збірці інструкції та програмування за схемою на швидкість)
12.00-15.00	Гоночні змагання - гонка з переслідуванням
16.00-17.00	Нагородження переможців змагань

Назви секцій відділення комп'ютерних наук МАН:

1	Комп'ютерні системи та мережі
2	Безпека інформаційних та телекомунікаційних систем
3	Інформаційні системи, бази даних та системи штучного інтелекту
4	Технології програмування (прикладне та системне програмування)
5	Мультимедійні системи, навчальні та ігрові програми
6	Інтернет-технології та WEB - дизайн

Заявки на участь у конференції (№ навч. закладу, кількість та прізвища учнів, клас, наявність доповідей, побажання) на
E-mail: lena-man.od@rambler.ru
 або за тел. (0482) 63-45-24, (факс) 68-49-18,

Запрошуємо учнів 8-11 класів до участі у районному та обласному етапах конкурсу МАН (листопад 2017р. –лютий 2018 р.) та до наступної конференції МАН з комп'ютерних наук на осінніх канікулах

Контактний *E-mail: csonpu@ukr.net*