

Wystartował Program Rozwoju Talentów Informatycznych

Kategoria: Edukacja, Kultura i Sport

Opublikowano: czwartek, 19, grudnia 2019 16:47

Małgorzata Węgrzyn

Odsłony: 365

Ponad 82 miliony złotych zostaną przeznaczone przez Ministerstwo Cyfryzacji na wsparcie 10 tysięcy uczniów i studentów oraz 1,5 tysiące nauczycieli w ramach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych. Program zaplanowano na lata 2019-2029, a jego inauguracja odbyła się 16 grudnia 2019 roku w Katowicach, Lublinie i Tarnowie Podgórnym.

Jak informuje Ministerstwo Cyfryzacji, zdaniem ministra Zarka Zagórskiego: Potencjał, który tkwi w tysiącach młodych, zdolnych informatyków jest zasobem, który może zadecydować o przewadze konkurencyjnej Polski we współczesnym świecie.

Tegoroczna edycja Programu przybrała formę Mistrzostw. W specjalnym Turnieju udział wzięli uczniowie szkół średnich. To właśnie w Katowicach, Lublinie i Tarnowie Podgórnym odbył się Turniej Trójgamiczny, który jest częścią pierwszych pilotażowych Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych, które odbywają się właśnie w województwach: śląskim, lubelskim i wielkopolskim. Do Turnieju mogły zgłaszać się drużyny z całej Polski. Uczestnicy mogli zgłębiać wiedzę w trzech obszarach związanych z projektowaniem gier: game designie, grafice oraz programowaniu.

Konkurencja była spora, bowiem do udziału zgłosiło się aż 65 zespołów z kilkunastu miast Polski. Wśród nich wybrano po 10 najlepszych w całym województwie, by finalnie z każdej dziesiątki wyłonić cztery najlepsze zespoły. Były to:

W województwie śląskim:

- AOPHIS – Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych nr 2 w Jaworznie,
- Arctic Songbird – ZSO nr 1 im. Mikołaja Kopernika w Katowicach,
- Border – Zespół Szkół Politechnicznych w Głogowie,
- Wolke – Zespół Szkół Artystyczno – Projektowych w Tarnowskich Górach.

W województwie lubelskim:

- ARadom Cię Zaskoczy! – Zespół Szkół Technicznych im. Tadeusza Kościuszki w Radomiu,
- Rise of Sumadu – XIV LO im. Stanisława Staszica w Warszawie,
- Sara – I LO im. W. Broniewskiego w Świdniku,
- Teochiwani – XI Liceum Ogólnokształcące im. Mikołaja Reja w Warszawie.

W województwie wielkopolskim:

- EkoPrzygoda – I Liceum Ogólnokształcące im. Bolesława Chrobrego w Gnieźnie,
- History: A Brief Tale – Zespół Szkół nr. 2 im. Mikołaja Kopernika w Stargardzie,
- MARA – Zespół Szkół „Elektryk” im. Noblistów Polskich w Słupsku,
- World without Light – Zespół szkół technicznych w Ostrowie Wielkopolskim.

Laureaci konkursu wezmą udział w specjalistycznych zajęciach, szkoleniach, warsztatach i obozach edukacyjnych, podczas których od najlepszych nauczą się jak tworzyć gry komputerowe. To nie koniec atrakcji – po odbytych warsztatach, stworzone przez nich gry zostaną zaprezentowane szerokiej publiczności podczas finału Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych zaplanowanego na czerwiec 2020 r. Zostaną na nim wyłonione trzy najlepsze zespoły, które wezmą udział w warsztatach w profesjonalnym studio gier.

Wystartował Program Rozwoju Talentów Informatycznych

Kategoria: Edukacja, Kultura i Sport

Opublikowano: czwartek, 19, grudzień 2019 16:47

Małgorzata Węgrzyn

Odsłony: 365

Źródło: Ministerstwo Cyfryzacji