

# 8<sup>th</sup> BME International 24-hour Programming Contest AGH – I miejsce!!!

Zespół studentów AGH kierunku Informatyka wydziału EAIiE w składzie: Marcin Wielgus – V rok informatyki, Andrzej Szombierski – V rok informatyki, Daniel Czajka – III rok informatyki, zakwalifikował się do 8<sup>th</sup> BME International 24-hour Programming Contest, który odbył się w dniach 2–4 maja w Budapeszcie.

## **W finale konkursu studenci AGH wywalczyli I miejsce osiągając dużą przewagę punktową nad pozostałymi drużynami startującymi w konkursie.**

Nie jest to pierwszy start naszych studentów w tych zawodach, gdyż AGH bierze w nich udział od 4 lat, dwukrotnie zajmując miejsce drugie oraz piąte i siódme na 30 drużyn, które co roku wybierane są do finałów na podstawie eliminacji internetowych. Należy podkreślić, że ten rodzaj konkursu sprawdza wszechstronnie umiejętności startujących drużyn w zakresie algorytmicznym, projektowym oraz implementacyjnym gdyż wymaga opracowania działającej, innowacyjnej aplikacji.

Ten sam zespół studentów Katedry Informatyki wydziału EAIiE został zakwalifikowany i uczestniczył w finale konkursu ACM-ICPC (<http://icpc.baylor.edu>). Konkurs ACM International Collegiate Programming Contest (ICPC) jest organizowany pod patronatem organizacji ACM oraz Uniwersytetu Baylor i ma charakter czysto algorytmiczny. Obecnie w konkursie biorą udział studenci z ponad

1800 uniwersytetów, z 80 krajów i 6 kontynentów. Z ponad 6700 drużyn zostaje wyłonionych 100, które rywalizują w finale konkursu o tytuł Mistrza Świata w Programowaniu. W tym roku konkurs odbywał się w dniach 6–10 kwietnia w Banff, Kanada. Studenci AGH w ciągu 5 godzin trwania konkursu rozwiązali 4 zadania z 11 które były przedstawione zawodnikom plasując się w końcowej klasyfikacji na 31 miejscu. Najlepsza drużyna z ST. Petersburg university of IT, Mechanics and Optics rozwiązała 8 zadań. Polskę reprezentowały 3 uczelnie, które zajęły miejsca odpowiednio:

- Uniwersytet Warszawski, 6 zadań rozwiązanych, 13 miejsce,

- AGH, 4 zadania rozwiązane, 31 miejsce,
- UJ, 4 zadania rozwiązane, 31 miejsce.

Uważamy ze zwycięstwo oraz awans do finałów tak prestiżowego konkursu jest dla AGH dużym zaszczytem i szczególne gratulacje należą się studentom, którzy ten awans wywalczyli. Jednocześnie podkreśla to doskonale przygotowanie naszych studentów zarówno w kwestiach zagadnień algorytmicznych jak również w zakresie wykorzystania nowoczesnych technologii IT.

☞ (red.)

Adres strony zawodów: [www.challenge24.org](http://www.challenge24.org)  
Sprawozdanie z przebiegu zawodów: [www.challenge24.org/2008/blog](http://www.challenge24.org/2008/blog)  
Osiągnięcia studentów Katedry Informatyki w konkursach i zawodach informatycznych: [www.ki.agh.edu.pl/katedra\\_konkursy.htm](http://www.ki.agh.edu.pl/katedra_konkursy.htm)



for. P. Olszewski



## Narzędzia dla e-learningu

Skoro e-learning to nauczanie z wykorzystaniem komputera i Internetu to jasne jest, że istnieją programy komputerowe wspomagające tę formę kształcenia. Mniej oczywista jest zapewne odpowiedź na pytanie, jakie to programy.

Pracownicy i studenci AGH znają platformę e-learningową Moodle, która wykorzystywana jest na naszej Uczelni. To przykład narzędzia stworzonego z myślą o wykorzystaniu w edukacji. Moodle powstał, żeby zaspokoić określone potrzeby ludzi, którzy już stosowali e-learning. Pozwala np. na efektywną administrację kursem (zapisywanie uczestników, ocenianie, tworzenie kopii zapasowych itp.). Okazuje się jednak, że e-learning wykorzystuje też bardzo wiele narzędzi, które nie były tworzone z myślą o edukacji, albo jest ona tylko jednym z możliwych obszarów zastosowania. Przykładem niech będą chociażby programy graficzne, w których można tworzyć cyfrowe zasoby edukacyjne. Jest wreszcie cała gama programów i usług, które są e-learningowe z natury, choć zazwyczaj tak o nich nie myślimy. Graham Attwell stwierdził, że najpopularniejszym narzędziem

e-learningowym na świecie jest wyszukiwarka Google. Trudno nie przyznać mu racji – w końcu z definicji zdobywamy dzięki niej nowe informacje (a więc kształcimy się).

Jak widać w e-learningu pracuje się nie tylko w różnego typu aplikacjach, ale też szeroko korzysta z serwisów i usług dostępnych w Sieci. W poprzedniej edycji Biuletynu wskazywaliśmy na zalety bloga. Można też wspomnieć o bardzo popularnych portalach społecznościowych umożliwiających swoim użytkownikom dzielenie się plikami audio czy video. Powstają już ich mutacje przeznaczone bezpośrednio do edukacji (np. TeacherTube.com).

Podsumowując, gama narzędzi umożliwiających stosowanie e-learningu jest nadzwyczaj szeroka. Aby kształcić tą metodą wcale nie trzeba znać licznych dedykowanych programów. Na początek wystarczy twórcze wykorzystanie aplikacji, które już znamy. Później można stopniowo nabywać umiejętność obsługi kolejnych.

☞ Jan Marković