

Wykaz najważniejszych osiągnięć naukowych/artystycznych (publikacji, patentów, praw ochronnych, realizowanych projektów badawczych), których autorami/twórcami/realizatorami lub współautorami/współtwórcami/współrealizatorami są studenci ocenianego kierunku, a także zestawienie ich osiągnięć w krajowych i międzynarodowych programach stypendialnych, krajowych i międzynarodowych i konkursach/wystawach/festiwalach/zawodach sportowych z ostatnich 5 lat poprzedzających rok, w którym prowadzona jest wizytacja (w formie elektronicznej).

Wykaz imprez, projektów i osiągnięć
w których uczestniczyli członkowie
Koła Pasjonatów Elektroniki

Lp.	Nazwa imprezy / projektu	Miejsce i forma (stacjonarnie / zdalnie)	Data (od – do)	Uczestnicy (imię, nazwisko, indeks)	Co było prezentowane na imprezie (nazwy prezentacji/artykułów, formy wystaw, typ/rodzaj sprzętu, programy/gry (podać nazwy). Dodatkowy opis, uwagi i wszystkie istotne informacje, np. WYRÓŻNIENIA/NAGRODY
1.	Stworzenie stanowiska do prototypowania w oparciu o Lego Mindstorm	Politechnika Koszalińska	2017	- Jakub Ślepecki - Michał Rydzewski - Paweł Kisiel - Paweł Poczekajto	Uzyskanie środków na zakup zestawów Lego Mindstorm oraz na ich podstawie stworzenie stanowisk do prototypowania w zakresie automatyki, mechatroniki i robotyki.
2.	Prezentacja osiągnięć Koła na Dniu Otwartym Politechniki Koszalińskiej	Politechnika Koszalińska	8.03.2018r.	- Jakub Ślepecki - Michał Rydzewski - Paweł Kisiel	Prezentacja projektów i konstrukcji powstających w Kole, Roboty Lego Mindstorm

3.	Publikacja	Politechnika Koszalińska	2018	<ul style="list-style-type: none"> - Paweł Poczekajto - Jakub Ślepecki - Michał Rydzewski - Paweł Kisiel 	Prosta gra zręcznościowa typu „arcade” w oparciu o moduły sterujące z mikroprocesorami AVR, Zeszyty Naukowe Wydziału Elektroniki i Informatyki Politechniki Koszalińskiej nr 12
4.	Publikacja	Politechnika Koszalińska	2018	<ul style="list-style-type: none"> - Paweł Poczekajto - Jakub Ślepecki - Michał Rydzewski - Paweł Kisiel 	Konsola do gier bazująca na płytce Arduino Due, Zeszyty Naukowe Wydziału Elektroniki i Informatyki Politechniki Koszalińskiej nr 13
5.	Prezentacja/Pokaz na stanowisku na „Piknik Naukowy WTiE”	Politechnika Koszalińska	2018	<ul style="list-style-type: none"> - Michał Nowak - Adma świątek - Brzeziński 	Współorganizowanie oraz uczestnictwo w pokazie sprzętu i nawiązywania łączności przez powstający na PK Klub Krótkofalowców, przy współpracy z Środkowopomorskim Oddziałem Terenowym Polskiego Związku Krótkofalowców (OT22)
6.	Uruchomienie Klubu Krótkofalowców działającego w ramach Koła	Politechnika Koszalińska	2018	<ul style="list-style-type: none"> - Michał Nowak - Adma świątek – Brzeziński - Paweł Poczekajto 	Uzyskanie licencji krótkofalowców amatorów (2+1 osoby), utworzenie stanowiska do nawiązywania łączności przez krótkofalowców
7.	Dzień otwarty Politechniki Koszalińskiej	Politechnika Koszalińska	07.03.2019r .	<ul style="list-style-type: none"> - Michał Rydzewski - Michał Kopiel - Julia Polyanitsa - Paweł Kisiel 	Roboty Lego Mindstorm Gry arcade własnego autorstwa
8.	XVI Krajowa Konferencja Studentów i Młodych Pracowników Nauki	Dąbki	22.05 - 24.05.2019r .	Wszyscy członkowie Koła	<ul style="list-style-type: none"> - Prezentacja autorstwa Michała Rydzewskiego - gra „Aster Techno Droids” - gra typu Bullet Hell - konsolowa gra RPG - Roboty Lego Mindstorm

9.	Czynny udział w: Retro Games Show	Politechnika Koszalińska	16.11.2019	<ul style="list-style-type: none"> - Michał Rydzewski - Michał Kopiel - Mikołaj Dułkiewicz - Andrzej Krzyżanowski - Radek Jachimowicz - Bartosz Sokół 	<ul style="list-style-type: none"> - gra „Aster Techno Droids” - gra „Space Invaders” - gra typu Bullet Hell
10.	Targi Pracy	Hala widowiskowo sportowa Koszalin	26.02.2020r .	<ul style="list-style-type: none"> - Andrzej Krzyżanowski - Kamil Karmazyn - Radek Jachimowicz 	<ul style="list-style-type: none"> - gra platformowa bazująca na silniku Godot Engine - gra „Aster Techno Droids”
11.	Impreza dla programistów: TK Game Jam	Wrocław	27.02- 01.03.2020r .	<ul style="list-style-type: none"> - Andrzej Krzyżanowski - Kamil Karmazyn - Radek Jachimowicz - Łukasz Noculak - Bartek Sokół - Bartek Sadocha 	<ul style="list-style-type: none"> - gra „Escape From Corona Virus”
12.	Impreza dla programistów: Tech for good	Online	16.03- 21.03.2020r .	<ul style="list-style-type: none"> - Andrzej Krzyżanowski - Bartek Sokół - Bartek Sadocha 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikacja „Check the Covid”
13.	Impreza dla programistów: Bydgoski Hackaton informatyczny	Online	20.11- 21.11.2020r .	<ul style="list-style-type: none"> - Andrzej Krzyżanowski - Kamil Karmazyn - Oliwier Jabłoński - Sergey Budarin - Bartek Sokół 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikacja „Together VR” (WYRÓŻNIENIE)

14.	Impreza dla programistów: Zostań w Domu Rób Gry	Online	10.04-12.04.2020r	<ul style="list-style-type: none"> - Andrzej Krzyżanowski - Kamil Karmazyn - Aleksandra Leśniewska - Radek Jachimowicz - Łukasz Noculak - Bartłomiej Mazurek 	<ul style="list-style-type: none"> - gra "Redesign Rebuild Recline" (7 miejsce) - gra „Bloom”
15.	XVII Krajowa Konferencja Studentów i Młodych Pracowników Nauki	Online	15.10.2020r	<ul style="list-style-type: none"> - Sergey Budarin - Andrzej Krzyżanowski - Bartek Sokół - Bartek Sadocha - Piotr Wereszczyński 	<p>Publikacje studenckie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Inteligentne okulary” - „Podstawy eksploracji danych w Pythonie z wykorzystaniem biblioteki Pandas na przykładzie aplikacji monitorującej postępy CoViD-19” - „Gra dla osób z dysfunkcją wzroku w oparciu o silnik gier Unity”
16.	Impreza dla programistów: KrakJam	Online	27.01-31.01.2021r	<ul style="list-style-type: none"> - Radek Jachimowicz - Łukasz Noculak - Sergey Budarin - Bartosz Sokół 	<ul style="list-style-type: none"> - gra „Butter Hands”
17.	XVIII Krajowa Konferencja Studentów i Młodych Pracowników Nauki	Mielno	13-15.09.2021	<ul style="list-style-type: none"> - Andrzej Krzyżanowski - Patryk Andrzejewski - Oliwier Jabłoński - Anastasiya Prakapovich - Bartosz Sokół - Michał Kopiel - Sergey Budarin 	<p>Publikacje studenckie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Artykuł nr 1: „Rozwiązanie problemu komiwojażera na przykładzie wyznaczenia suboptymalnej trasy między miastami wojewódzkimi w Polsce za pomocą algorytmu genetycznego” - Artykuł nr 2: „Sterowanie Matrycą LED z wykorzystaniem urządzeń IOT” - Artykuł nr 3: „Gra dźwiękowa w labiryncie” - Artykuł nr 4: „Zrasczac bazujący na logice rozmytej” - Prezentacja: „Prezentacja osiągnięć i projektów Koła”