



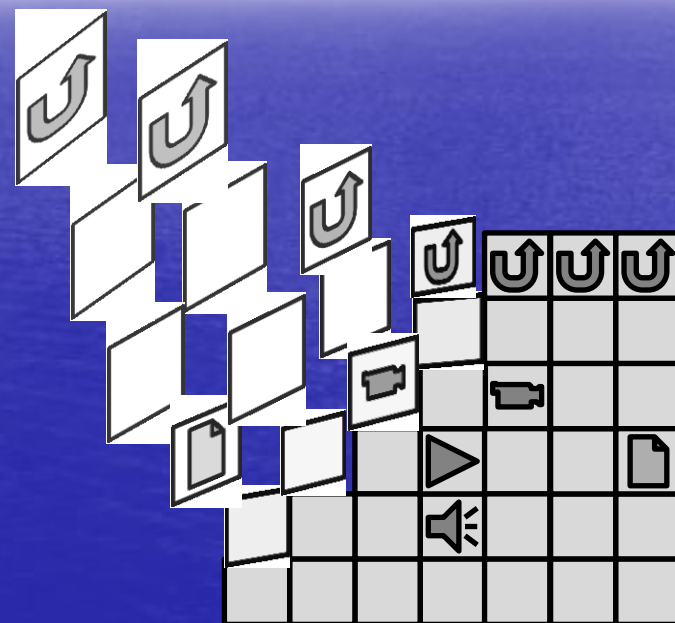
Specjalność
Inteligentne Systemy Interaktywne

ISI

Katedra Inteligentnych
Systemów Interaktywnych
Gdańsk 2020

Profil absolwenta specjalności ISI

- wiedza
 - eksploracja informacji
 - błyskotliwe interfejsy
- umiejętności
 - pionierskie zagadnienia
 - nowoczesne narzędzia
- kompetencje
 - zdolność do doksztalcania się
 - otwartość na nowe technologie



Profil absolwenta specjalności KISI a koncepcje kształcenia

zorientowane
na technologie
(*technology centered*)

znam technologię
↓
czekam na propozycje
↓
jestem wykonawcą
pomysłów i rozwiązań
innych ludzi

zorientowane
na problem
(*problem centered*)

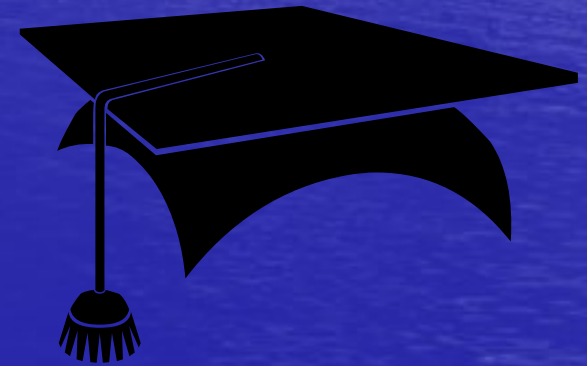
problem do rozwiązania
↓
mam wiedzę
↓
wybieram z istniejących
rozwiązań, technologii
lub jestem inicjatorem
powstawania nowych

absolwent
specjalności
KISI

Obecność KISI na niższych latach

przedmioty

- Hipertekst i hipermedia
- Grafika komputerowa
- Multimedia i interfejsy
- Wizualizacja informacji
- Sztuczna inteligencja
- Systemy agentowe
- Wirtualne zespoły robocze

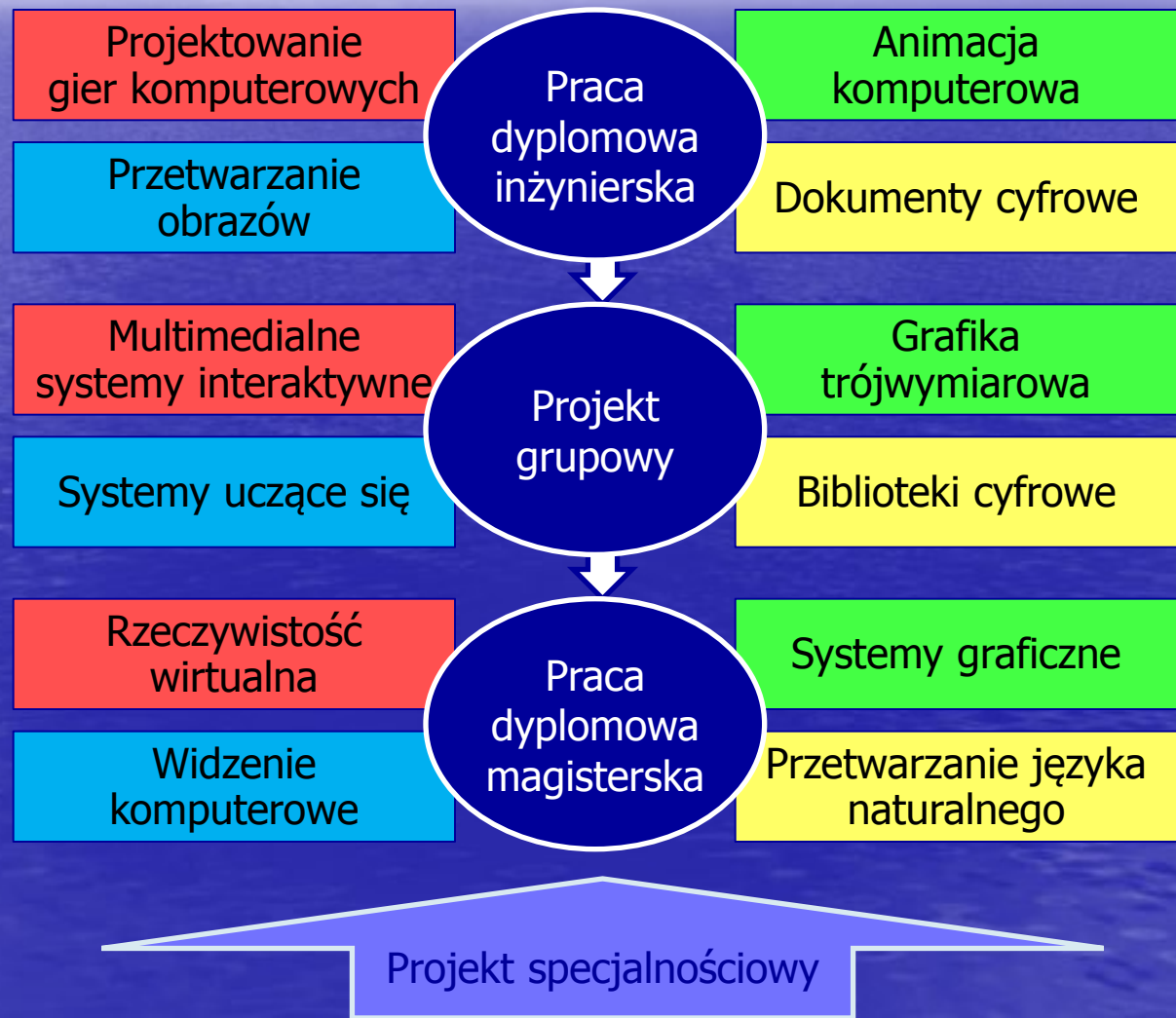


Oferta dydaktyczna specjalności

przedmioty

- studia inżynierskie
– sem. 7

- studia magisterskie
– sem. 1
– sem. 2
– sem. 3



Oferta dydaktyczna specjalności

laboratoria

kadra

koła naukowe

Laboratorium
Inteligentnych
Systemów
Interaktywnych

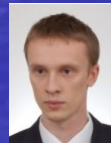
EA 401

Laboratorium
Rzeczywistości
Wirtualnej

EA 411

Laboratorium
Zanurzonej
Wizualizacji
Przestrzennej

EA 70

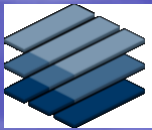


systemy uczące się
sztuczna inteligencja
inteligentne wyszukiwanie informacji
biometria
inteligentne dokumenty
inteligentne interfejsy
gry komputerowe
i rzeczywistość wirtualna
grafika przetwarzania języka naturalnego





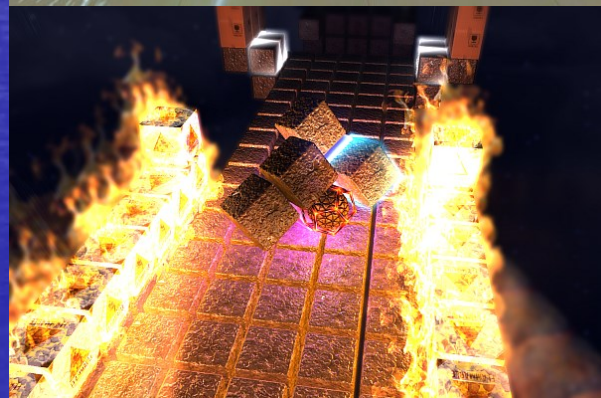
Możliwość zatrudnienia w projektach badawczych



- ERAAVG – Rozpoznawanie emocji w grach komputerowych
- MENAID – Architektury e-dokumentów nowej generacji
- LZWP – Laboratorium Zanurzonej Wizualizacji Przestrzennej
- CD NIWA – Naukowa Infrastruktura Wytwarzania Aplikacji
- ISPAD – Inteligentny System Pozyskiwania i Analizy Danych
- SART-2 – Biometryczny system zabezpieczeń notebooków
- PBC – Pomorska Biblioteka Cyfrowa
- Moniuszko – Biblioteka cyfrowa e-dokumentów muzycznych
- Memorial – Tworzenie e-dokumentów z zapisów osobowych
- Clusterix – Krajowy Klaster Linuksowy
 - kolejne projekty w przygotowaniu

Nowatorskie projekty studenckie

- gry komputerowe
- rendering trójwymiarowy
- rozpoznawanie obrazów
- rzeczywistość wirtualna



Współpraca z otoczeniem

- eksperci z przemysłu współprowadzą zajęcia: Intel Technology Poland, Playsoft Polska, Sii
- firmy zatrudniające naszych absolwentów (*graphics software engineer, game designer itp.*): 11 bit studios, Apple, Arex, Bayerische Motoren Werke, Boeing, BoomBit, Det Norske Veritas Polska, Insalgo, Intel Technology Poland, Ivona Software, Kainos Software Poland, Kitabu, Lufthansa Systems Poland, Motorola Solution System Polska, Nawia Games, Playsoft Polska, Reuters Europe, Sii, Wirtualna Polska itd.

Katedra Inteligentnych Systemów Interaktywnych

- stały kontakt z nauczycielami w godzinach konsultacji podanych na stronie katedry
- katedralne seminaria naukowe w każdy czwartek 9¹⁵-11⁰⁰
- strona katedry
<http://eti.pg.edu.pl/katedra-inteligentnych-systemow-interaktywnych>