

## WORLD CITIZENSHIP

Nazwa drużyny: Clarifier Squad

Uczelnia: Uniwersytet Warszawski

Członkowie drużyny: Tomasz Jurkowski, Małgorzata Salak, Krzysztof Wytrykowski, Cezary Lasocki

Osoba kontaktowa (adres e-mail oraz numer telefonu): [clasocki@gmail.com](mailto:clasocki@gmail.com), +48 601 778 082

Mentor: dr Jacek Sroka

Projektant interfejsu\*: -

Opis projektu:

*(nie więcej niż 3000 znaków, bez spacji)*

Jednym z najistotniejszych problemów współczesnych studentów jest fakt, iż liczba zajęć uczelnianych jest zdecydowanie niewystarczająca na przyswojenie obszernego materiału zawartego w programach studiów. Dokładne opanowanie tematu spada na barki studenta. Zwykle taki student sięga po źródła dostarczane przez wykładowców, które zazwyczaj mają charakter bardzo teoretyczny i zawierają wiele zagadnień o dużym stopniu szczegółowości, a taka forma nie zachęca do utrwalania zdobytej wiedzy chociażby po egzaminie. Student stara się więc zapamiętać pojęcia bez pełnego zrozumienia ich zastosowań, co nie podnosi jego umiejętności, a nabyta w ten sposób wiedza jest krótkotrwała.

W praktyce jednak trwała znajomość pewnych zagadnień i umiejętność rozwiązywania określonych typów zadań okazuje się niezbędna w takich sytuacjach jak rozmowy kwalifikacyjne czy egzaminy, które dotyczą większości studentów i absolwentów uczelni wyższych. Stąd istnieje potrzeba utrwalania i pogłębiania wiedzy zdobywanej w trakcie studiów.

Nasz projekt "Clarifier", którego pomysłodawcą jest nasz opiekun i mentor dr Jacek Sroka, ma na celu zaspokoić tę potrzebę dzisiejszych studentów. Projekt będzie się składał z dwóch zasadniczych modułów:

1. aplikacji mobilnej dla użytkowników/studentów do utrwalania wiedzy, poprzez wykonywanie specjalnie przygotowanych ćwiczeń,
2. aplikacji webowej dla wykładowców do wprowadzania i zarządzania zadaniami udostępnianymi studentom w aplikacji mobilnej.

Dzięki aplikacji mobilnej student będzie mógł "zapisać się na kurs" z danego przedmiotu. Aplikacja będzie wtedy przygotowywać użytkownikowi porcje zadań do przerobienia co kilka dni, notując jego postępy. Ponadto, student będzie mógł korzystać z jednorazowych trybów nauki. Oferowane tryby pozwolą na dostosowanie sposobu powtarzania zagadnień do stopnia aktualnego opanowania materiału i czasu jakim dysponuje użytkownik, co wydaje się szczególnie istotne, gdy użytkownik zechce powtórzyć sobie pewien materiał np. w pociągu w drodze na egzamin lub rozmowę kwalifikacyjną. Ponadto, będzie możliwość pracy zarówno w trybie online, jaki i offline, a użytkownicy uzyskają dostęp do statystyk na temat stopnia opanowania przez nich wybranych materiałów.

Dzięki aplikacji webowej wykładowcy i prowadzący zajęcia będą mogli zarządzać własnymi kursami, a w ich ramach wprowadzać moduły oraz zadania z rozwiązaniami. Również studenci będą mogli mieć wpływ na zbiory zadań naszego serwisu - na stronie webowej każdy użytkownik będzie mógł wprowadzić propozycję zadania z konkretnego przedmiotu, które zostanie przedstawione zarządzającemu danym przedmiotem w celu zweryfikowania i ewentualnego dodania do puli ćwiczeń.

Jeżeli chodzi o główne technologie wykorzystywane w ramach projektu "Clarifier", to aplikacja mobilna realizowana jest dla systemu Windows Phone 8, natomiast część webową projektu dostępną z poziomu przeglądarki opieramy o technologię ASP.NET. Zastosowanie systemu Windows Azure pozwoli na przechowywanie danych w chmurze. Do tego źródła podłączymy zarówno aplikację webową, jak i tę dedykowaną telefonom. Przydadzą się tutaj dwa rozwiązania oferowane przez Windows Azure, mianowicie Usługi Mobilne i Witryny Sieci Web. Pierwsze z nich posłuży do zapewnienia komunikacji aplikacji działającej na telefonie komórkowym z umieszczoną w chmurze bazą danych. Dzięki drugiej usłudze, jaką są Witryny Sieci Web, udostępnimy gotową witrynę internetową.

\* Projektant interfejsu – opcjonalnie. Jest to dodatkowa studiująca na kierunku: wzornictwo, komunikacja wizualna, grafika użytkowa lub na kierunku pokrewnym. Projektant interfejsu może wspomagać zespół w przygotowaniu interfejsu, niemniej nie może brać udziału w prezentacji projektu podczas finałów konkursu.

Nie trzeba teraz podawać tej informacji. Drużyna ma możliwość zgłoszenia projektanta interfejsu w dowolnym momencie, ale nie później niż do 17 marca 2014r. (wraz z oddaniem projektu).