

**Wydział
Mechatroniki**

POLITECHNIKA WARSZAWSKA

Projektowanie Systemów Funkcjonalnych

**Politechnika
Warszawska**

dr hab. inż. Marcin Słoma

Zakład Mikrotechnologii i Nanotechnologii





TEST OSOBOWOŚCI MYERS-BRIGGS

2

Ekstrawersja i introwersja: Czy kierujesz swoją energię i uwagę na zewnątrz, czy też wolisz koncentrować się na swoim wewnętrznym świecie pomysłów i doświadczeń?

Poznanie i intuicja: Czy wolisz gromadzić informacje rzeczywiste i namacalne, mówiące o tym co naprawdę jest, czy też preferujesz koncentrację na całościowym obrazie i powiązaniach między faktami?

Myślenie i odczuwanie: Czy przy podejmowaniu decyzji kierujesz się głównie logiką i sprawiedliwością, czy też wolisz bardziej subiektywny proces biorący pod uwagę harmonię i system wartości osób zaangażowanych?

Osądzanie i obserwacja: Czy radzisz sobie z życiem w sposób zaplanowany, preferując „osąd” – to znaczy podjęcie decyzji – czy też preferujesz elastyczny styl życia związany z ciągłym otwarciem na nowe informacje?



- Pilnujący koncepcji (odpowiedzialny za spisanie najbardziej precyzyjnych szczegółów planu działania)
- Arbiter (pilnuje utrzymania ścieżki tematycznej – przeciwdziała „odpłynięciu w świetne rozwiązania”)
- Sprawozdawca (odpowiedzialny za pełne i poprawne przygotowania dokumentacji projektu)
- CFO (utrzymanie terminów i budżetu)
- Adwokat diabła (szuka dziury w całym – pozytywnie)

Proszę o przydzielenie odpowiednich zadań w zespołach.

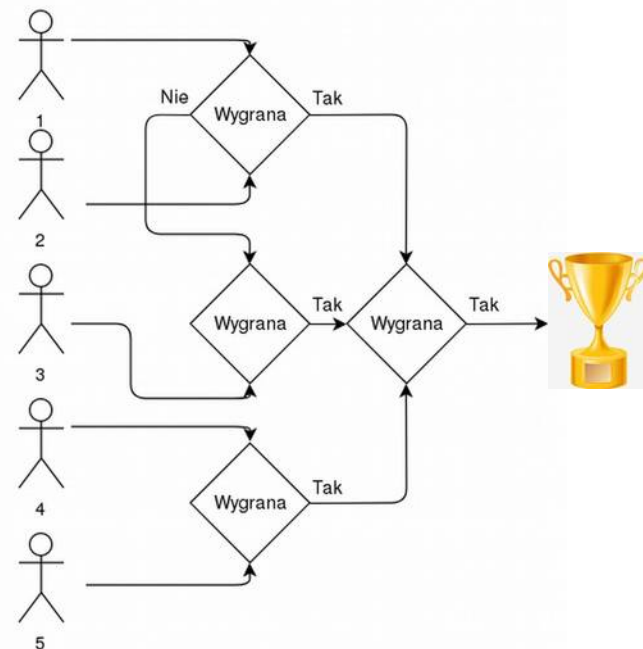
Dla zespołów 4 osobowych można połączyć funkcje arbitra i CFO, lub sprawozdawcy i CFO.



ZASADY

4

- Turniej rycerski z elementami szermierki.
- Każda drużyna wystawia „zawodnika cybernetycznego”.
- Eliminacje:
 - losowanie 2 grup po 2 zespoły
 - dodatkowe losowanie grupy „dogrywkowej”
 - z grupy przechodzi po 1 zespole
 - przegrany z grupy „dogrywkowej” walczy z ostatnim zawodnikiem
 - finał wyłania zwycięzcę - każdy z każdym
- Punktacja:
 - wygrana na każdym poziomie: 3 punkty na 5; lub nokaut – „pierwsza krew” w przypadku remisu
 - nokaut jedynie przy bezpośrednim uderzeniu w tarczę i zaliczeniu punktu
 - nokaut: styczność zawodnika z podłożem w więcej niż 2 punktach podparcia, także przy zgubieniu elementu zawodnika (poza połamaną kopią)

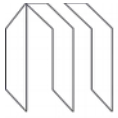




- Zawodnik spełnia określone wymogi: max dwa punkty podparcia, standaryzowana broń (kopia), tarcza z czujnikiem.
- „Punkt to punkt” i definicja nie jest problemem dla inżynierów – Archimedes też mówił o punkcie.
- Zawodnik jest zdalnie sterowany bezprzewodowo.
- Zawodnik jest zasilany elektrycznie - źródło zasilania na zawodniku.
- Projekt ma mieć zaimplementowane podstawowe sterowanie mikrokontrolerem.
- W projekcie musi być wykonana część obwodu elektronicznego.
- Miejsce turnieju do późniejszego ustalenia – prawdopodobnie pod zadaszeniem.
- Zakaż używania materiałów palnych, sprężonego gazu, ostrych nabojów, treści obraźliwych i pornograficznych, atakowania publiczności, niszczenia mienia PW, itp.!
- Budżet projektu będący kosztem kwalifikowanym to 200 PLN – może ulec zmianie.



- Kontrolery używane przez drużynę sterującą pojazdem, niewchodzące bezpośrednio w skład pojazdu, nie wchodzi w koszt kwalifikowany, ale sposób sterowania musi być dokładnie opisany w formie instrukcji, wraz z ew. dodatkowym oprogramowaniem zastosowanym do sterowania.
- Ogniwa zasilające nie stają się integralną częścią pojazdu, jeżeli mają standaryzowaną konstrukcję, parametry, opisane warunki zasilania i ładowania.
- Czujnik pod tarczą standaryzowany dla wszystkich zespołów - mikroprzełącznik
- Czujnik wrażliwy na standaryzowany, określony nacisk – kalibracja do późniejszego ustalenia
- Przestrzeń między kopia a tarczą nie zawiera innych elementów konstrukcyjnych poza kopia
- Tarcza jest przynajmniej kołem o średnicy 60mm
- Tarcza z lewej strony: na wysokości 160mm, styczna do lewej krawędzi, pod kątem do płotka 0-30°
- Rzut z góry: odległość od środka tarczy do środka kuli 160mm
- Kopia (wymienna) zakończona kulą średnicy max 15mm
- Ruch prawostronny, jazda na wprost wzdłuż płotu

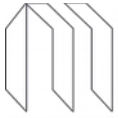


ZASADY

7

- Za uporczywe unikanie walki – nokaut
- Celowe uszkodzenie przeciwnika bez ataku na tarczę – dyskwalifikacja
- Bonusy będą przyznawane za wyjątkowy wygląd zawodnika lub dodatkową funkcjonalność.
- Wygląd zawodnika musi odpowiadać nazwie zespołu.
- Każdy z etapów realizacji projektu musi być skrupulatnie udokumentowany, z zachowaniem chronologii wydarzeń, a ostateczne rozwiązanie musi być opisane dokumentacją techniczną.
- W trakcie przygotowywanie projektu i jego testów należy rejestrować filmy, w jak najlepszej jakości, które zostaną później wykorzystane w ostatecznym materiale promocyjnym.
- Każdy zespół zobowiązany jest co dwa tygodnie konsultować postępy prac.





ZASADY OSTATECZNE

8

Co nie jest zabronione, jest dozwolone ...
... po konsultacji ze mną!

Zasady będą ulegać zmianie!



<http://grafit.mchtr.pw.edu.pl/mars/PSF/>
mars@mchtr.pw.edu.pl