

Studentų pilietinių, mokslinių, verslumo, kūrybinių ir sportinių projektų lėšų skyrimo, panaudojimo ir atsiskaitymo už panaudotas lėšas tvarkos aprašo

7 priedas

## STUDENTŲ PILIETINIŲ, MOKSLINIŲ, VERSLUMO, KŪRYBINIŲ IR SPORTINIŲ PROJEKTŲ FINANSAVIMO VALSTYBĖS BIUDŽETO LĖŠOMIS PROJEKTO VEIKLŲ ATASKAITA

<b>Projekto pavadinimas</b>	Robotų Intelektas 2021	
<b>Projekto vykdytojas</b>	Kauno technologijos universiteto Studentų atstovybė	
<b>Ataskaitinis laikotarpis</b>	2021.10.22-2021.12.30	
<b>Ataskaitos pateikimo data</b>	2021.12.30	
<b>I. ĮVYKDYTOS PROJEKTO VEIKLOS</b>		
<b>Veiklos pavadinimas</b>	<b>Trumpa projekto veiklos apžvalga</b>	<b>Esminiai veiklos rezultatai</b>
„Robotų intelekto“ rungtys	Dalyviai galėjo išbandyti jau tradicinėmis tapusias rungtis. „Sumo“ rungtis, kuri turėjo kategorijas: „LEGO Sumo“, kur jaunieji robotų entuziastai galėjo išbandyti savo „LEGO“ robotus; jau patyrę dalyviai varžėsi savo sukonstruotais robotais „Mini Sumo“; o robotikos specialistai savo robotus išbandė „Mega Sumo“ rungtyje. „Linijos sekimo“ rungtyje dalyvių sukonstruoti robotai turėjo kuo greičiau pabaigti trasą, kiek įmanoma tiksliau sekant liniją. Ši rungtis turėjo „LEGO Linijos sekimas“ atskirą kategoriją, kurioje dalyvavo robotai konstruoti iš „LEGO“ kaladėlių. „Saldainių rinkimo“ rungtyje autonominiai robotai varžosi, kuris surinks daugiau saldainių per ribotą laiko tarpą ir pergabens juos į starto zoną. Sudėtingesnė „Saldainių rinkimo“ atmaina - „Šaškių rinkimas“, kurioje robotai renka tam tikros spalvos šaškes, išsibarsčiusias po visą trasą, ir pergabena jas į starto zoną. „Folkrace“ – kroso stiliaus rungtis, kurios metu robotai turėjo kuo daugiau kartų apvažiuoti trasą, per nustatytą laiko limitą. „Freestyle“ rungtis	Buvo skatinamas domėjimasis inžinerija ir robotika. „Sumo“ rungtyje varžėsi net 50 dalyvių, „Linijos sekimas“ rungtis susilaukė 24 dalyvių, „Laser tag“ rungtyje dalyvavo 6 robotai, „Šaškių rinkimas“ ir „Saldainių rinkimas“ rungtys susilaukė po 13 dalyvių, „Folkrace“ rungtyse sudalyvavo 20 dalyvių, „Freestyle“ rungtyje varžėsi 9 robotai, „Labirintas“ rungtyje dalyvavo 4 komandos, renginį stebėjo 324 įvairaus amžiaus žmonės. Gerai pasirodę dalyviai laimėjo piniginius prizus: - „Šaškių rinkimas“, „Folkrace“, „Mini Sumo“, „Linijos sekimas“, rungtčių nugalėtojai laimėjo po

	<p>buvo skirstoma į dvi kategorijas „Freestyle“, kurioje dalyvavo dalyviai vyresni nei 16 metų, ir „Junior Freestyle“, kurioje dalyvavo jaunesni nei 16 metų dalyviai. Rungties tikslas pristatyti inovatyvų robotą, kuris sužavėtų ir nustebintų savo atliekamomis funkcijomis. Rungtyje „Labirintas“ dalyvių robotai turėjo rasti optimalų kelią nuo vieno labirinto taško iki kito. „Laser Tag“ rungtyje buvo patikrinti autonominių robotų gebėjimas kuo tiksliau taikytis į taikinį jam judant. Deja, bet šiais metais neužsiregistravo nė vienas dalyvis į naują pagrindinę rungtį – „Artefaktų medžioklė“, kurioje dalyvio sukonstruotas autonominis mobilus robotas turėjo be žmogaus įsikišimo surasti užduotos spalvos, formos ir dydžio erdvines figūras, jas pargabenti ir sudėlioti tokia seka, kokia numatė organizatoriai. Nors norinčių dalyvauti šiojo rungtyje nesulaukta, trasa buvo parengta ir pristatyta kitiems renginio dalyviams.</p>	<p>100 eur. dovanų kuponus. „LEGO Linijos sekimo“ rungties laimėtojas buvo apdovanotas 50 eur. prizų. Kitų prizinių vietų nugalėtojai laimėjo rėmėjų įsteigtus prizus: „Mega Sumo“, „Laser Tag“ rungčių nugalėtojai buvo apdovanoti įmonės „Anodas“ įsteigtais prizais, o „Freestyle“, „Saldainių rinkimas“, „Junior Freestyle“, „LEGO sumo“, „Labirintas“ rungčių nugalėtojai buvo apdovanoti įmonės „OCPC“ įsteigtais prizais.</p>
<p>Įmonių mugė</p>	<p>Mugėje gyvai dalyvavo „KB Components“, „OCPC“ (MB „Kompiuterapija“) ir „TVC Solutions“ įmonės. „KB Components“ pristatė savo įmonę, kuri specializuojasi įvairių plastikinių komponentų projektavimo, gamybos srityje naudojant robotikos ir automatizavimo sprendimus. Dalyviai galėjo gyvai pabendrauti su įmonės atstovais, sužinoti, kaip robotai yra pritaikomi gamyboje, sužinoti apie įsidarbinimo galimybes ateityje bei gauti informacinių lankstinukų. „OCPC“ (MB „Kompiuterapija“) specializuojasi kompiuterių surinkime, pardavime bei naujausių technologijų pritaikyme kuriant produktus plačiam kompiuterinių technologijų vartotojų ratui. Įmonės atstovai atvyko su įranga, kad pademonstruotų renginio lankytojams savo produktus bei leido patiems dalyviams juos išbandyti. „TVC Solutions“ įmonės atstovas papasakojo renginio „Robotų intelektas 2021“ dalyviams ne tik apie įmonės veiklą, bet ir karjeros galimybes bei pristatė informaciją apie regionų plėtrą bei situaciją Šiaulių apskrityje, atkreipiant dėmesį, kad ne tik Vilniuje ar Kaune vyksta robotikos procesų plėtra, bet ir atokesniuose miestuose ir rajonuose.</p>	<p>Dalyviai turėjo galimybę susipažinti su taikomomis technologijomis Lietuvos įmonėse. Taip pat buvo pristatytos karjeros galimybės įmonėse bei bendra Lietuvos situacija naujausių technologijų rinkoje.</p>

<p>Interaktyvios veiklos</p>	<p>Jaunieji dalyviai galėjo konstruoti „LEGO“ robotus ir konstrukcijas, dalyvauti rungtyse ar tiesiog gerai bei kūrybingai praleisti laiką. Vyresniems moksleiviams, studentams, dalyviams sudarėme galimybę apsilankyti Kauno technologijos universiteto elektronikos katedros fizikos muziejuje, kur dalyviai galėjo susipažinti su fizikiniais prietaisais, eksperimentais, mokslo šakos istorija.</p> <p>Netoli rungčių buvo įrengta inžinerinių projektų paroda. Jos metu buvo eksponuojami ir interaktyviai demonstruojami sukonstruoti projektai: „Rubenso vamzdis“, kuris pagal leidžiamą muziką suformuoja besikeičiančio aukščio liepsnas; „Begalybės veidrodis“ – atspindžio reiškinių pagalba sukuriamas įspūdis, kad veidrodis yra begalinio gylio; „Dronas“ ir „Gestais valdoma mašinėlė“ – veiklos, kurias galėjo išbandyti patys renginio dalyviai.</p>	<p>Dalyviai turėjo erdvę, kurioje galėjo laisvai reikšti savo fantaziją bei kūrybiškumą. Fizikos muziejuje dalyviai galėjo susipažinti su prietaisais, kuriuos buvo matę tik vadovėliuose, pagilino savo žinias fizikoje. Inžinerinių projektų paroda leido dalyviams susipažinti su konstravimo galimybėmis ir pasisemti idėjų saviems projektams. Veiklų interaktyvumas pagyvino renginio atmosferą, suteikė dalyviams užimtumą tarp renginio rungtių.</p>
<p>Tiesioginė transliacija ir paskaitos</p>	<p>Tiesioginė transliacija buvo atšaukta dėl tinkamos įrangos ir žmogiškųjų išteklių trūkumo. Buvo uždelstas pasiruošimas transliacijai, todėl teko jos atsisakyti. Paskaitų atsisakyta dėl panašių priežasčių.</p> <p>Tačiau renginio metu filmuota medžiaga ir iškarpos buvo panaudotos vaizdinei medžiagai sukurti, kuri kaip reprezentatyvus klipas naudota renginiui viešinti ir patalpinta organizacijos internetiniame puslapyje.</p>	<p>Tiesioginė transliacija ir paskaitos neįvyko, tačiau buvo sukurtas išsamus klipas apie renginį, kuris bus panaudotas viešinimui ateinantiems metams.</p>

## II. VEIKLOS ATASKAITOS PRIEDAI:

Projekto vadovas ar jo įgaliotas asmuo

(parašas)

Projekto vaizdinės medžiagos ir straipsnių internetinių adresų nuorodos:

1. <https://smd.ktu.lt/?p=8668> - straipsnis ir video medžiaga
2. <https://fb.me/e/kejxG5ypf> - renginys ir visa su juo susijusi informacija talpinta socialiniame tinkle „Facebook“
3. <https://robotuintelektas.ktu.edu> - renginio polapis KTU svetainėje
4. <https://drive.google.com/file/d/19fDn6dBdargVuj1CNrG3nWDbMZoKBcAd/view?usp=sharing> - renginio reklaminis video