

Поступление на курсы

Без собеседования принимаются: на прикладное отделение - ученики, начиная с 5-го класса; на начальное и основное отделения программирования - призеры олимпиад и ученики с отличными отметками по математике (поступающий предъявляет администрации диплом или табель); на начальное и основное отделения программирования - курсанты других отделений, получившие рекомендации преподавателей.

Остальные ученики принимаются по результатам собеседования или ознакомительных занятий по программированию. На эти занятия приглашаются школьники (курсанты и не курсанты) 6-11 классов. Нужно побывать на одном из занятий. Просто следите за рекламой на нашем сайте. На такие занятия всегда есть предварительная запись. По этому поводу следует обращаться в администрацию курсов. Тел. 67336035, 26428902. Подробнее, об открытом занятии можно прочесть на нашей странице

<http://www.progmeistars.lv/index.php?lang=ru&act=testing>

Летом учеба продолжается.

В июне - августе учатся только добровольцы. Занятия проводятся каждый рабочий день в течение трех недель (начало работы первой группы в 9.00, начало работы последней группы - 14.00).

Посмотрите, пожалуйста, опубликованное летнее расписание. В каждой группе может быть максимально 11-12 человек, поэтому вы поймете, где есть свободные места. Важно, чтобы группа подходила вам согласно нашим учебным планам.

При достаточном количестве желающих может быть создана еще одна группа начального отделения программирования или несколько групп прикладного отделения.

Если вы хотите присоединиться к какой-то группе, то вовремя позвоните по тел. 67336035, 26428902, 28605451.

KSIM'2015

http://www.uvsk.lv/portal/index.php?option=com_content&view=category&id=99&Itemid=131



2015

С 1996 года в Угале под руководством организатора всех значительных соревнований по информатике в Латвии Мартиньша Опманиса,

известных преподавателей Айвара Жоглы и Гунтиса Мачтамса проводятся командные соревнования по информатике и

математике KSIM. В этом году соревнование было двадцатым - юбилейным, что отображено на эмблеме.

По положению, каждая команда из трех участников получает задания по программированию, математике и компьютерной обработке данных. Финал прошел в Угале 9 мая. В полуфинале в этом году стартовали 84 команды. В финал попали 13 лучших команд, в том числе и наша - Progmeistars DIR:

Daniels Keziks no 10. kl./ISMA vsk Premjers, Ivans Jānis Binders no 11. kl./Rīgas V. 2. ģim., Raitis Rusiņš Kriķis no 10. kl./ Rīgas V. 1. ģim.

Все наши опытные олимпийцы выступали за команды своих школ: ядро команды - победителя соревнований составляли наши курсанты, а команда, занявшая третье место, вся состояла из наших курсантов и выпускников.

Все результаты в порядке убывания выглядят так:

1. Rīgas 89. vidusskola
2. Cēsu Valsts ģimnāzija
3. Rīgas Valsts 1. ģimnāzija 1
4. Rīgas Valsts 1. ģimnāzija 7
5. Daugavpils Krievu vidusskola-licejs
6. Daugavpils Krievu vidusskola-licejs
7. Rīgas Valsts 1. ģimnāzija 8
8. Daugavpils 10. vidusskola
9. Preiļu Valsts ģimnāzija
10. Ventpils 1. ģimnāzija
11. Siguldas Valsts ģimnāzija
12. Progmeistars DIR
13. Rīgas 40. vidusskola

Поздравляем всех участников финала! Особая похвала тройке призеров.

Студенты - об университетах.

Константин Фуфачев - учился на курсах с июня 2010 года по январь 2011 года. Работает преподавателем курсов с сентября 2013 года.

Я учусь на бюджетном месте в Рижском Техническом Университете (RTU) на Energetikas un Elektrotefnikas Fakultate (EEF). Первый курс.



Поскольку я обучался программированию в Progmeistars, то больше всего нового я узнал пока не по программированию, а по математике. Правда, программированием микроконтроллеров я никогда не занимался. Возможно поэтому и из-зи постепенного привыкания к системе преподавания в университете, этот курс для меня раскрылся неполностью. Ещё можно выделить физику и все её разделы, которые обучаются отдельно.

Все предметы преподаются на государственном языке, за исключением английского языка, где разрешается говорить только на английском и ни на каком другом.

Расписание по парным и непарным неделям отличается. Если говорить о текущем семестре, то обучение проходит с понедельника по четверг. Занятия длятся по 5-6 часов в день. Аудитории, к стати, вполне комфортны и не доставляют каких-либо неудобств.

Совмещать дневное обучение и работу можно, но все зависит, конечно же, по каким дням надо работать. Конкретно мне это удаётся, так как работаю я не так часто: только по выходным.

С питанием никаких проблем не возникает. Большое количество столовых и разного рода «заведений общепита» предоставляют обширный выбор кухни. Кстати, большие перемены после каждой пары (это около 30 минут) позволяют студентам нормально поесть.

Что касается ноутбука, то он не является обязательным, даже на тех занятиях, где мы занимаемся программированием. Однако, наличие ноутбука порой облегчает процесс обучения. Но не стоит забывать, что компьютер может и отвлекать от обучения. Так что, брать или не брать с собой ноутбук надо решать ответственно.

Даниель Приходько - учился на курсах с июня 2011 года по май 2013 года. Работал преподавателем курсов с сентября 2012 года по май 2013 года.

<http://www.gcu.ac.uk/>



Я заканчиваю 2-ой курс Caledonian University в Глазго по программе “Computer Games – Software Development”. Программа новая и постоянно находится в стадии доработки, ведь игровое направление (есть также Games Design и Games Art) появилось только 11 лет назад. Ввиду этого есть свои плюсы и свои минусы. Мой выбор пал на Шотландию по нескольким причинам: английский язык и хорошие условия для студентов. Все университеты входят в единую систему по приёму студентов, что упрощает подачу документов.

Программы в университетах Великобритании платные, но существуют программы студенческих кредитов.

Из-за того, что курс недавно появился и продолжает меняться, ощущения от образовательного процесса смешанные

— с одной стороны, мы изучаем важные области программирования (C#, OOP, C++ и OpenGL, Java), с другой стороны мы занимались изучением предметов, которые вводят в сомнение в плане релевантности (3D Modeling, Software Modeling and Design). Курс так же включает в себя интересную особенность — в каждом втором семестре студентов с разных направлений (Art, Programming, Design) объединяют в группы и ставят задачу разработать полноценную игру за 3 месяца. Это отличная возможность показать свои накопленные навыки — нет никаких жёстких рамок, есть свобода сделать всё, что вздумается. Единственное ограничение — это инструмент, при помощи которого это всё реализуется.

Отдельного внимания заслуживают преподаватели — это люди, которые стремятся донести как можно больше информации во внятной форме, которым безразличны наши проблемы (при условии, что студент старается) и которые заинтересованы в организации дополнительных мероприятий. Я с уверенностью могу сказать, что преподаватели моего курса заинтересованы и что им нравится преподавать.

Периодически к нам в университет приходят игровые разработчики и проводят разного рода лекции, еженедельные вечерние настольные игры, способствуют участию в международном конкурсе “GameJam”. Это конкурс, который проходит по всему миру. Конкурсантом может быть кто угодно. Цель конкурса — создание игры за 3 дня на определённую тему, после чего судьи выбирают победителей. Каждый год наш университет является одной из локаций, куда можно прийти и поучаствовать.

<http://thestudentadvertiser.co.uk/wp-content/uploads/2015/02/WEB.jpg>

Это не единственный конкурс, который предлагается преподавателями. К примеру, благодаря им, мы узнали о существовании конкурса “Dare to be Digital”, в котором выступает и наша команда. Постоянно появляются новые соревнования или конкурсы, и, если есть желание, то можно пытаться пробиться, и при этом рассчитывать, что окружающие помогут советом, опытом или идеей.

Несмотря на все эти положительные стороны, есть одна негативная — «скорость преподавания» оставляет желать лучшего. Всё начинается очень медленно и объем заданий, которые нужно выполнить мал. В результате, очень много свободного времени и мало узнаешь нового. На втором курсе всё меняется в лучшую сторону — количество изучаемого материала возрастает, но всё ещё оно, на мой взгляд, недостаточно. Однако, в последнем семестре второго года обучения всё вышло на должный уровень. Правда, для большинства студентов это произошло слишком резко. По этой причине приходится помогать многим студентам разобраться что к чему.

В целом, несмотря на то, что программа не самая сильная, я доволен тем, что поступил в этот университет. Есть области, которые можно улучшить, и после разговоров с преподавателями узнал, что программа постоянно меняется, и что следующий год для будущих второкурсников будет отличаться от того, что я проходил.