

### Iestāšanas kursos.

Bez pārrunām tiek uzņemti: lietišķajās nodaļās skolēni sākot ar 5.klasi; programmēšanas sākuma un pamatnodaļās olimpiāžu godalgu ieguvēji un skolēni ar teicamām atzīmēm matemātikā (tas, kurš vēlas iestāties, uzrāda administrācijai diplomu vai liecību); programmēšanas sākuma un pamatnodaļās citu nodaļu audzēkņi, kas saņēma pasniedzēju rekomendācijas.

Citi skolēni tiek uzņemti pēc pārrunu vai iepazīšanās programmēšanas nodarbību rezultātiem. Uz šīm nodarbībām tiek aicināti 6.-11.klašu skolēni (gan kursu audzēkņi, gan arī tie, kas nav kursu audzēkņi). Skolēni apmēram 1 stundu programmē robotu pārvietošanos, bet pēc tam apmēram 15-20 minūtes risina atjautības uzdevumus.

Vairākas tādas nodarbības notiek visu gadu laikā. Ir jāapmeklē viena no tām. Vienkārši sekojiet reklāmai mūsu mājas lapā. Uz šādām nodarbībām vienmēr ir iepriekš jāpierakstās. Lai to izdarītu, ir jāgriežas pie kursu administrācijas. Tālr.67336035, 26428902, 28605451.

### Vasarā mācības turpinās.

Jūnijā – augustā mācās tikai labprātīgie. Nodarbības notiek katru darba dienu trīs nedēļu garumā (pirmās grupas darba sākums 9.00, pēdējās grupas darba sākums – 14.00).

Lūdzu, apskatiet sadaļu „Saraksts” mūsu mājas lapā. Katrā grupā maksimāli var būt 11-12 cilvēki, tāpēc jūs sapratīsiet, kur ir brīvas vietas. Ir svarīgi, lai grupa jums derētu pēc mūsu mācību plāniem.

Ja ir pietiekams gribētāju skaits, var tikt izveidota vēl viena mājas lapu vai multimedija izstrādes grupa. Par tām arī ir informācija sarakstā.

Ja jūs vēlaties piedoties kādai no grupām, jums ir savlaicīgi jāpiezvana pa tālr. 67336035, 26428902, 28605451

### KSIM'2015

<https://sites.google.com/site/ksimugale/2015>



2015

Kopš 1996. gada visu nozīmīgo informātikas sacensību Latvijā organizators Mārtiņa Opmaņa, pazīstamu pasniedzēju Aivara Žoglas un Gunta Mačtama vadībā

Ugālē notiek komandu sacensības informātikā un matemātikā KSIM. Šogad notika divdesmitās emblēmā atspoguļotās jubilejas sacensības.

Pēc nolikuma katra komanda trīs cilvēku sastāvā saņem programmēšanas, matemātikas un datu datorapstrādes uzdevumus. Fināls norisinājās Ugālē 9.maijā. Šogad pusfinālā startēja 84 komandas. Finālā iekļuva 13 labākās komandas, tajā skaitā mūsu komanda 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.

Visi mūsu pieredzes bagātie olimpieši uzstājās par savu skolu komandām: komandas kodolu – sacensību uzvarētāju – veidoja mūsu kursanti, savukārt trešo vietu ieguvušo komandu veidoja visi mūsu kursanti un absolventi.

Visi rezultāti dilstošā secībā izskatās šādi:

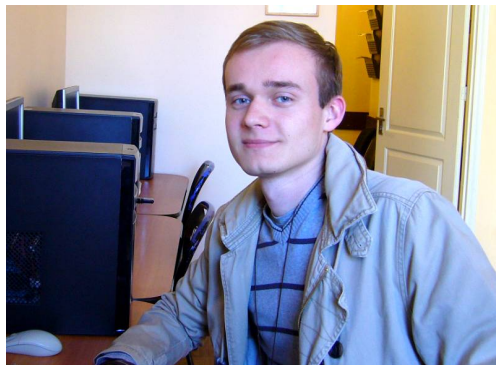
1. Rīgas 89. vidusskola
2. Cēsu Valsts ģimnāzija
3. Rīgas Valsts 1. ģimnāzija 1
4. Rīgas Valsts 1. ģimnāzija 7
5. Daugavpils Krievu vidusskola-licejs
6. Daugavpils Krievu vidusskola-licejs
7. Rīgas Valsts 1. ģimnāzija 8
8. Daugavpils 10. vidusskola
9. Preiļu Valsts ģimnāzija
10. Ventspils 1. ģimnāzija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

Apsveicam visus fināla dalībniekus! Īpašas uzslavas balvu ieguvēju trijniekam

### Studenti – par universitātēm.

Konstantins Fufačevs – mācījāsursos no 2010. gada jūnija līdz 2013. gada maijam Kopš 2013. gada septembra strādā par kursu pasniedzēju.

Es mācos budžeta vietā Rīgas Tehniskajā universitātē (RTU) Enerģētikas un elektrotehnikas fakultātē (EEF). Pirmais kurss.



Tā kā es mācījos programmēt kursus “Progmeistars”, visvairāk jaunais informācijas es pagaidām uzzināju nevis programmēšanā, bet gan matemātikā. Tiesa, es nekad neesmu nodarbojies ar mikrokontroleru programmēšanu. Iespējams, šajā sakarā, kā arī tāpēc, ka pakāpeniski pieradu pie pasniegšanas sistēmas universitātē, šo kursu man neizdevās aptvert pilnībā. Vēl var izšķirt fiziku un tās nodaļas, kuras pasniedz atsevišķi.

Visus priekšmetus pasniedz valsts valodā, izņemot angļu valodu, kur ļauj runāt tikai angļu valodā un nekādā citā.

Pāru un nepāru nedēļās nodarbību saraksts atšķiras. Runājot par šo semestri, apmācības notiek no pirmdienas līdz ceturtdienai. Nodarbības ilgst 5-6 stundas dienā. Starp citu, auditorijas ir visai komfortablas un nesagādā nekādas neērtības.

Var savienot dienas apmācību un darbu, tomēr viss, protams, ir atkarīgs no tā, kurās dienās ir jāstrādā. Tieši man tas izdodas, jo es strādāju ne tik bieži – tikai brīvdienās.

Man nerodas ar ēdināšanu saistītās problēmas. Liels ēdnīcu un dažāda veida “ēdināšanas uzņēmumu” skaits piedāvā plašu virtuvju izvēli. Starp citu, gari starpbrīži pēc katra nodarbību pāra (tas ir apmēram 30 minūtes) ļauj studentiem mierīgi paēst.

Kas attiecas uz klēpj datoru, tad tas nav obligāts pat tajās nodarbībās, kurās mēs nodarbojamies ar programmēšanu. Tomēr klēpj datora izmantošana dažreiz atvieglo mācību procesu. Taču nedrīkst aizmirst, ka dators var arī novērst uzmanību no mācībām. Tādējādi, ņemt vai arī neņemt līdz klēpj datoru jālemj atbilstīgi.

*Daniels Prihodko – mācījāsursos no 2011. gada jūnija līdz 2013. gada maijam. Kopš 2012. gada septembra līdz 2013. gada maijam strādāja par kursu pasniedzēju.*

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



Es beidzu Glāzgovas Kaledonijas universitātes (Caledonian University) 2. kursu programmā “Computer Games – Software Development”. Programma ir jauna un atrodas pastāvīgā pilnveidošanas stadijā, jo spēļu virziens (pastāv arī Games Design un Games Art) parādījās tikai pirms 11 gadiem.

Šajā sakarā ir gan savi plusi, gan arī mīnusi. Es izvēlējos Skotiju vairāku iemeslu dēļ: angļu valoda un labi apstākļi studentiem. Visas universitātes ietilpst vienotajā studentu pieņemšanas sistēmā, kas atvieglo dokumentu iesniegšanu. Lielbritānijas universitāšu programmas ir maksas, tomēr pastāv arī studentu kredītu programmas.

Sakarā ar kursa neseno izveidošanu un turpmāko maiņu sajūtas par izglītības procesu ir divējādas – no vienas puses, mēs izzinām svarīgas programmēšanas jomas (C#, OOP, C++ un OpenGL, Java), bet, no otras puses, mēs mācījām priekšmetus, kas liek apšaubīt to piemērotību (3D Modeling, Software Modeling and Design). Tāpat kurss ietver interesantu īpatnību – katrā otrajā semestrī dažādu virzienu studentus (Art, Programming, Design) apvieno grupās un izvirza tiem uzdevumu – izstrādāt pilnvērtīgu spēli 3 mēnešu laikā. Šī ir lieliska iespēja parādīt savas uzkrātās iemaņas – nav nekādu stingru rāmju, esam brīvi darīt visu, kas ienāk prātā. Vienīgais ierobežojums ir instruments, ar kura palīdzību tas viss tiek realizēts.

Īpaša uzmanība jāvelta pasniedzējiem – tie ir cilvēki, kas tiecas sniegt informāciju cik vien daudz iespējams saprotamā veidā, kuriem nav vienalga mūsu problēmas (ņemot vērā, ka students cenšas) un kas ir ieinteresēti organizēt papildu pasākumus. Es droši varu teikt, ka mana kursa pasniedzēji ir ieinteresēti un tiem patīk pasniegšana.

Periodiski pie mums universitātē atnāk spēļu izstrādātāji un vada dažāda veida lekcijas, iknedēļu vakara galda spēles, veicina piedalīšanos starptautiskajā konkursā “GameJam”. Tas ir konkurss, kas notiek visā pasaulē. Par konkursantu var kļūt ikviens. Konkursa mērķis ir izveidot spēli par noteiktu tematu 3 dienu laikā, pēc tam tiesneši izvēlas uzvarētājus. Katru gadu mūsu universitāte ir viena no vietām, kur var atnākt un piedalīties. Tas nav vienīgais pasniedzēju piedāvātais konkurss. Piemēram, pateicoties viņiem, mēs uzzinājām par konkursa eksistenci vārdā “Dare to be Digital”, kurā piedalās arī mūsu komanda. Pastāvīgi parādās jaunas sacensības vai arī konkursi, un, ja ir vēlēšanās, var mēģināt “izsisties”, un rēķināties ar to, ka apkārtējie palīdzēs ar padomu, pieredzi vai ideju.

Neskatoties uz visām pozitīvajām pusēm, pastāv arī viena negatīvā – “pasniegšanas ātrums” varētu būt labāks. Viss sākas ļoti lēni un pildāmo uzdevumu apjoms ir mazs. Rezultātā ir ļoti daudz brīvā laika un iegūsti maz jaunas informācijas. Otrā kursa laikā viss mainās uz labāko pusi – mācību materiāla apjoms palielinās, tomēr, manuprāt, tas tomēr vēl nav pietiekams. Tomēr otrā mācību gada pēdējā semestra laikā viss notika pienācīgā līmenī. Tiesa, vairākam studentu tas notika pārāk asi. Šī iemesla dēļ nākas palīdzēt daudziem studentiem tikt galā ar visu.

Kopumā, neskatoties uz to, ka programma nav tā stiprākā, esmu gandarīts, ka iestājos šajā universitātē. Pastāv jomas, kuras varētu pilnveidot, un pēc sarunām ar pasniedzējiem uzzināju, ka programma pastāvīgi mainās un nākamais gads turpmākajiem otrā kursa studentiem atšķirsies no tā, ko mācīju es.