

kiértékeléséről.

Antal Levente (SZTE Móra Ferenc Szakkollégium)

Az MRC-100 műhold SZTE-s diákmoduljának áramköri kihívásai és megoldásai

A BME MRC-100 nevű műholdjára lehetősége nyílt az SZTE Móra Ferenc Szakkollégium diákjainak egy műholdmodult fejleszteni. Űrbeli körülmények között Földön ritkán vagy egyáltalán nem is tapasztalható hibák fordulhatnak elő, amelyekre fel kell készíteni az eszközünket. Olyan eszközt kellett építenünk, amely egyaránt bírja a rakéta megrázkódtatásait, illetve az űr termikusan szélsőséges körülményeit. Az áramkör tervezésén túl néhány modul által végzett kísérlet tervezéséről és megvalósításáról is szó lesz, valamint a jelenlegi csiphiány tervezésre gyakorolt hatását is bemutatom az előadásomban.

Kiss Ádám (SZTE Móra Ferenc Szakkollégium)

Az MRC-100 műhold SZTE-s diákmoduljának szoftveres kihívásai és megoldásai

A BME MRC-100 nevű műholdjára lehetősége nyílt az SZTE Móra Ferenc Szakkollégium diákjainak egy műholdmodult fejleszteni. Űri körülmények között földön ritkán vagy egyáltalán nem is tapasztalható hibák fordulhatnak elő, amikre fel kell készíteni a szoftvert. Ezenkívül ahhoz, hogy a szoftvert ellenőrizni tudjuk, azt célszerű teljes mértékben átlátni. Ilyen gondolkodás mellett azonban nem használhatóak olyan módszerek és absztrakciók, amikhez a legtöbb beágyazott szoftverfejlesztő a hétköznapijaiban nyúl. A hibatúrésen túl a teljes távfelügyelhetőség és ésszerű határokon belüli távvezérelhetőség is fókuszban volt a fejlesztésben. Az ezekhez használt technológiák is megtekinthetők lesznek az előadásomban.

Tóbiás Katinka (Szegedi Tudományegyetem)

A gamifikáció elméleti megközelítései

A technológiai fejlődés számos új lehetőséget nyitott a város fejlesztéshez kapcsolódóan is, átalakítva nem csak a fejlesztési gyakorlatokat, hanem a hozzájuk kapcsolódó diskurzusokat is. Gamifikáció, digitalizáció, okos városok, kreatív városok; ezek olyan, egymással is összefüggő fogalmak, jelenségek, melyek a nemzetközi szinten egyre felkapottabbak és gyakran kutatóttak.

A gamifikáció, vagyis játékosítás ezek között talán a legújabb jelenség, és az erről szóló nemzetközi szakirodalmak még rendkívül egyes képet mutatnak