

Konkurs Kampus 2030

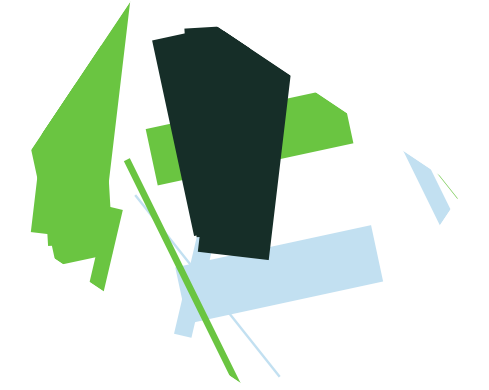
Edycja III



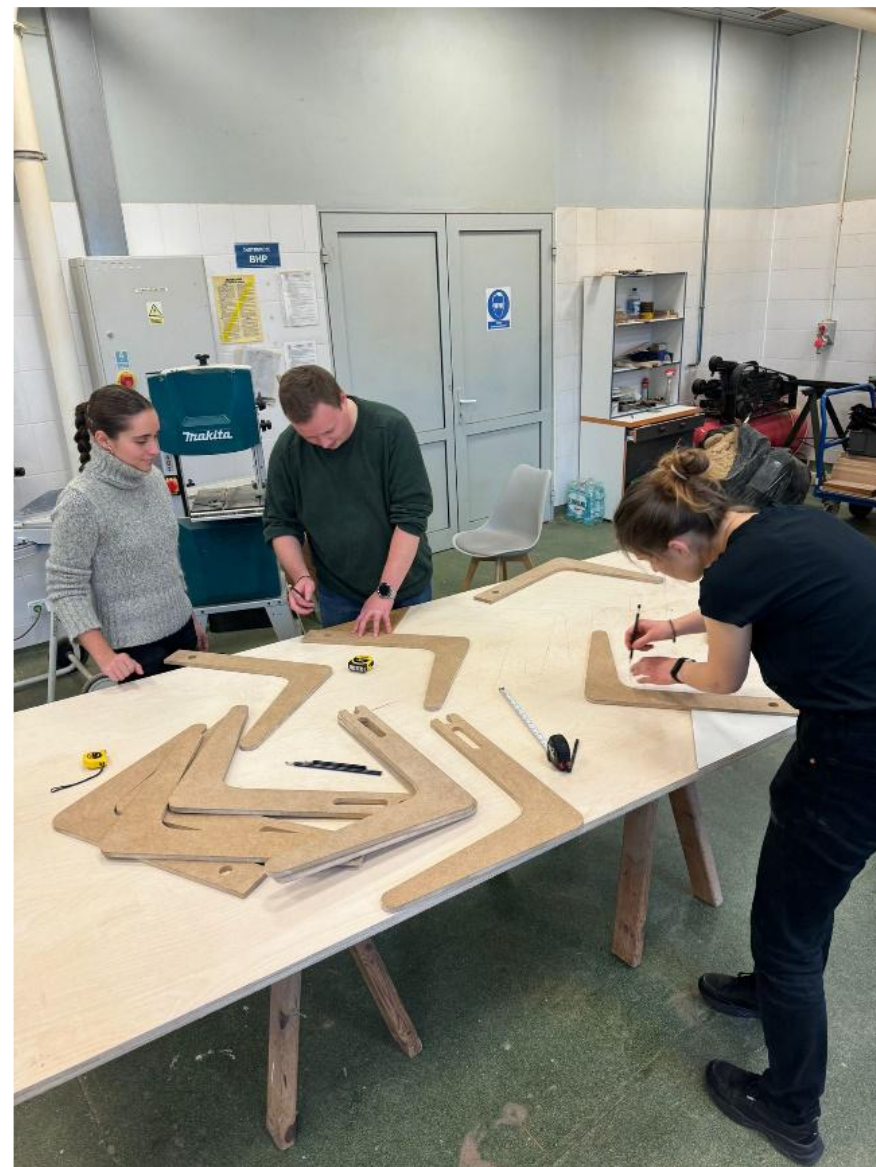
SZKOŁA GŁÓWNA
GOSPODARSTWA
WIEJSKIEGO

Edycja III – Drewniana Wygoda: Innowacyjne Koncepty Kanap i Foteli dla Miejsc Wypoczynku dla Studentów

KN Meblarstwa



Celem projektu było stworzenie mebli do odpoczynku dla studentów, a także przeprowadzenie zajęć praktycznych z zakresu stolarstwa, aby studenci mogli doświadczyć pracy z drewnem i materiałami drewnopochodnymi w praktyce.



SZKOŁA GŁÓWNA
GOSPODARSTWA
WIEJSKIEGO

Edycja III – Warsztaty chemiczne w mikroskali dla uczniów jako przyszłych studentów SGGW – edycja trzecia

Międzywydziałowe Koło Naukowe "Zielona Chemia"



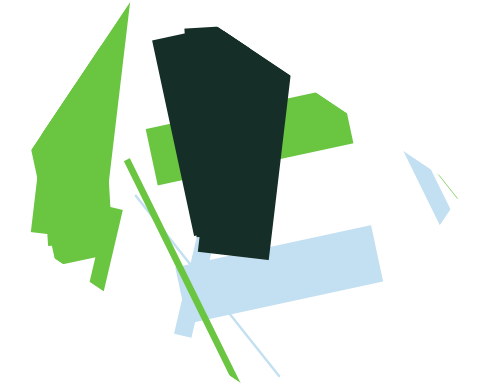
Celem warsztatów było umożliwienie uczniom samodzielnego eksperymentowania techniką mikroskali, a przy okazji promocja uczelni w szkołach. W ramach projektu zrealizowano cztery spotkania warsztatowe dla uczniów szkół ponadpodstawowych. Łącznie w warsztatach brało udział 118 uczniów.



SZKOŁA GŁÓWNA
GOSPODARSTWA
WIEJSKIEGO

Edycja III – Łączenie natury i nowoczesności – Projekt kompletu: stołu z żywicą epoksydową oraz ław dla budynku Wydziału Technologii Drewna

Koło Naukowe Stolarzy

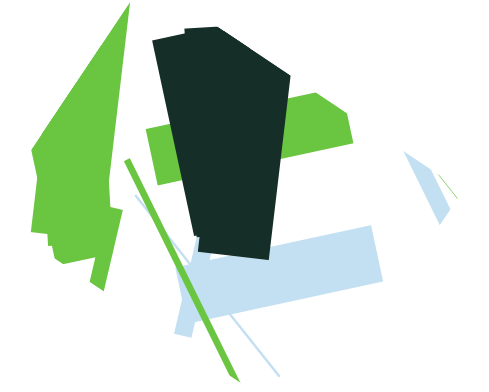


Celem projektu było zwiększenie liczby miejsc do siedzenia i nauki na korytarzu w budynku 34 poprzez wykonanie autorskiej ławy łączącej piękno naturalnego drewna z żywicami dla studentów.



SZKOŁA GŁÓWNA
GOSPODARSTWA
WIEJSKIEGO

Edycja III – "WaterWise" – kontynuacja projektu mającego na celu analizę i optymalizację procesu podlewania roślin Kampusu SGGW



Studenckie Koło Naukowe Robotyki "Spacer"

Celem projektu była rozbudowa innowacyjnego systemu nawadniania trawników o algorytmy sztucznej inteligencji. W ramach projektu z zakupionych części został zbudowany komputer. Studenci zdobyli doświadczenie w programowaniu, uczeniu i ewaluacji modeli sztucznych sieci neuronowych. Została zaprojektowana i wyuczona sieć neuronowa służąca do wykrywania węzłów w roślinach, które zostaną wykorzystane do badania utraty turgoru (stopnia wysuszenia rośliny).



SZKOŁA GŁÓWNA
GOSPODARSTWA
WIEJSKIEGO

Edycja III – Tworzenie Strefy Relaksu dla Studentów SGGW

Koło Naukowe Zwierząt Doświadczalnych i Laboratoryjnych

Celem projektu było stworzenie relaksacyjnej przestrzeni dla studentów SGGW. Projekt zrealizowano poprzez zakup i rozmieszczenie mebli w 6 budynkach SGGW należących do różnych wydziałów. W każdym budynku ustawiono 6 puf, 6 stolików, 1 regał na książki oraz 1 wieszak na ubrania.



SZKOŁA GŁÓWNA
GOSPODARSTWA
WIEJSKIEGO