

3DPUB 2024 EDIȚIA 17



Fac. de Automatică și Calculatoare din UPB

24 iunie - 09 august (total sau majoritar ONLINE)

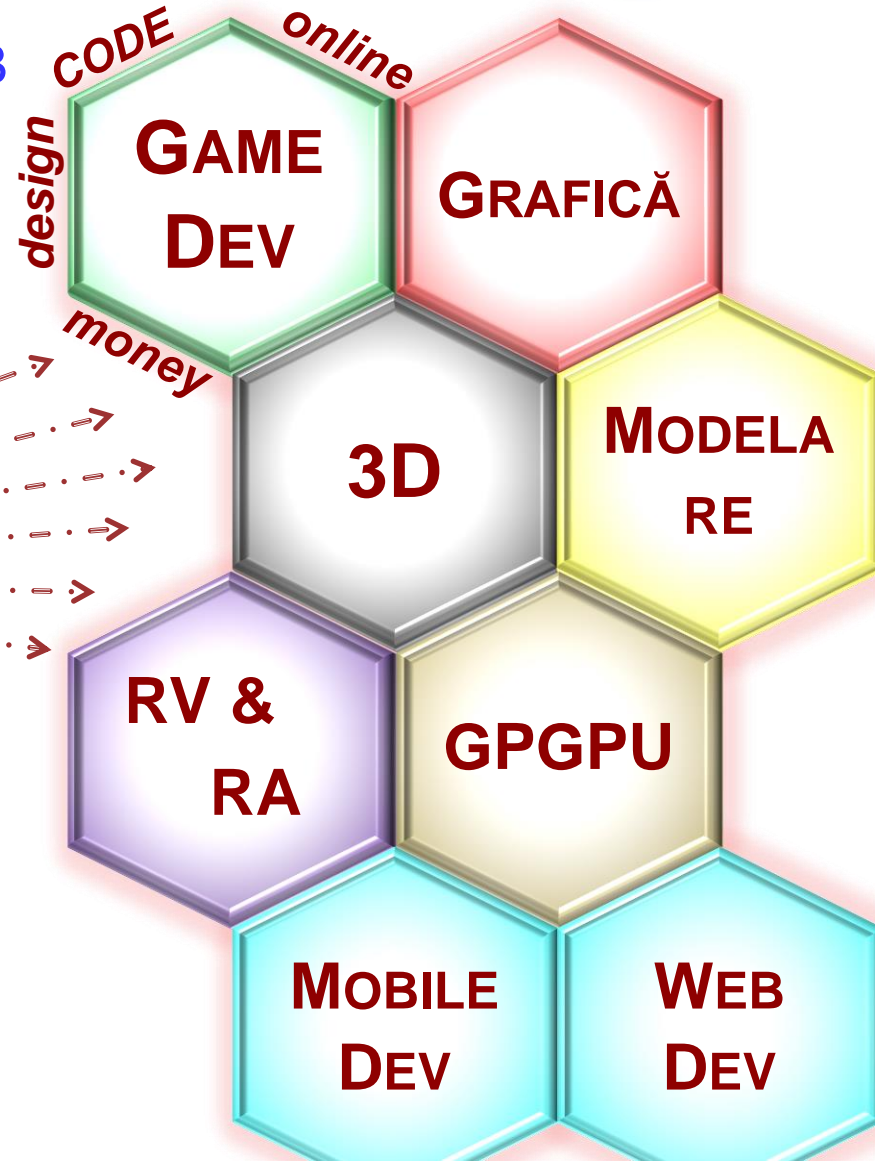
- ✓ 1 săptămână organizatorică
- ✓ 6 săptămâni lucru efectiv

ECHIVALARE PRACTICĂ !

PENTRU STUDENȚII ACS DIN ANII 2 SAU 3

Profesori (3DUPB) & Experți din industrie

(Gameloft, Electronic Arts)



→ workshopuri independente
(~2-4 per student)

→ sau proiecte individuale

Participare

Locuri disponibile:

- Pentru studenți UPB-ACS: aproximativ 100 locuri, cu admiterea continuă în ordinea aplicării, pe bază de situație școlară + CV + scrisoare de intenție
- Pentru studenți din alte facultăți din UPB sau din țară, cu profil corespunzător tematicii școlii de vară: aproximativ 20 locuri, cu admiterea continuă în ordinea aplicării, pe bază de CV + scrisoare de intenție

Un student admis va putea apoi participa la un număr variabil de workshop-uri.

Repartizarea pe workshop-uri se realizează în prima săptămână a școlii de vară, astfel:

- În prima zi a școlii, în cadrul deschiderii, sunt prezentate toate workshop-urile
- Studenții vor indica (prin platformă) câte workshop-uri doresc și ordinea preferințelor
- Fiecare workshop are un număr limitat de locuri – studenți cu care instructorul va interacționa activ, va verifica temele și acorda calificative și certificate de absolvire.
- Instructorii vor evalua aplicațiile pentru fiecare workshop
- Repartizarea finală se face algoritmic, ținând cont de aceste informații
- Fiecărui student care dorește echivalarea practicii i se va asigura participarea la cel puțin 2-3 workshop-uri din cele asigurate de facultate.
- Se va acorda un certificat de absolvire pentru fiecare workshop finalizat cu succes.

Majoritatea workshop-urilor (sau toate – TBD), **se vor desfășura online.**

Toți studenții 3DPUB 2024 vor putea asista la orice workshop online (live + acces la documentații).

Echivalarea practicii obligatorii

Este posibilă pentru

- studenți UPB-ACS din anii 2 sau 3: fără aprobări suplimentare, conform regulamentului de practică

Nota: studenții de an 2 pot realiza practica în avans; nota se va trece ulterior, la sfârșitul anului 3.

- studenți UPB de la alte facultăți: cu acordul decanatului facultății respective

Necesită

- ✓ **Finalizarea cu succes a 2-3 workshop-uri +**

1 tema finală individuală (a unuia dintre workshop-urile finalizate - se alege la sfârșitul lor și se realizează în perioada de la sfârșitul scolii de vară până la colocviul de practică)

sau

- ✓ **Finalizarea cu succes a unui proiect individual**

✓ poate fi un excelent start pentru licență

În acest caz nu este obligatorie participarea la workshop-uri, dar este permisă

Workshop-uri (lista preliminară)

Rapid game development (<i>Unity 3D</i>)	3DUPB
Game Design	
3D Cameras	
VR & AR	
GPGPU (<i>MMO, simulări fizice</i>)	
Computer Vision (<i>including machine learning</i>)	
Grafica jocurilor video	Gameloft
Level Design	
Multiplayer Explained	
EA GameDev Framework	Electronic Arts
Python (core elements)	
WebDev	
Starting a career in technology how to build a CV, best practices at interview and first working day	

Proiecte

Echipe de 1-3 studenți.

Coordonarea asigurată de profesori din facultate

Durata: 10 săptămâni:

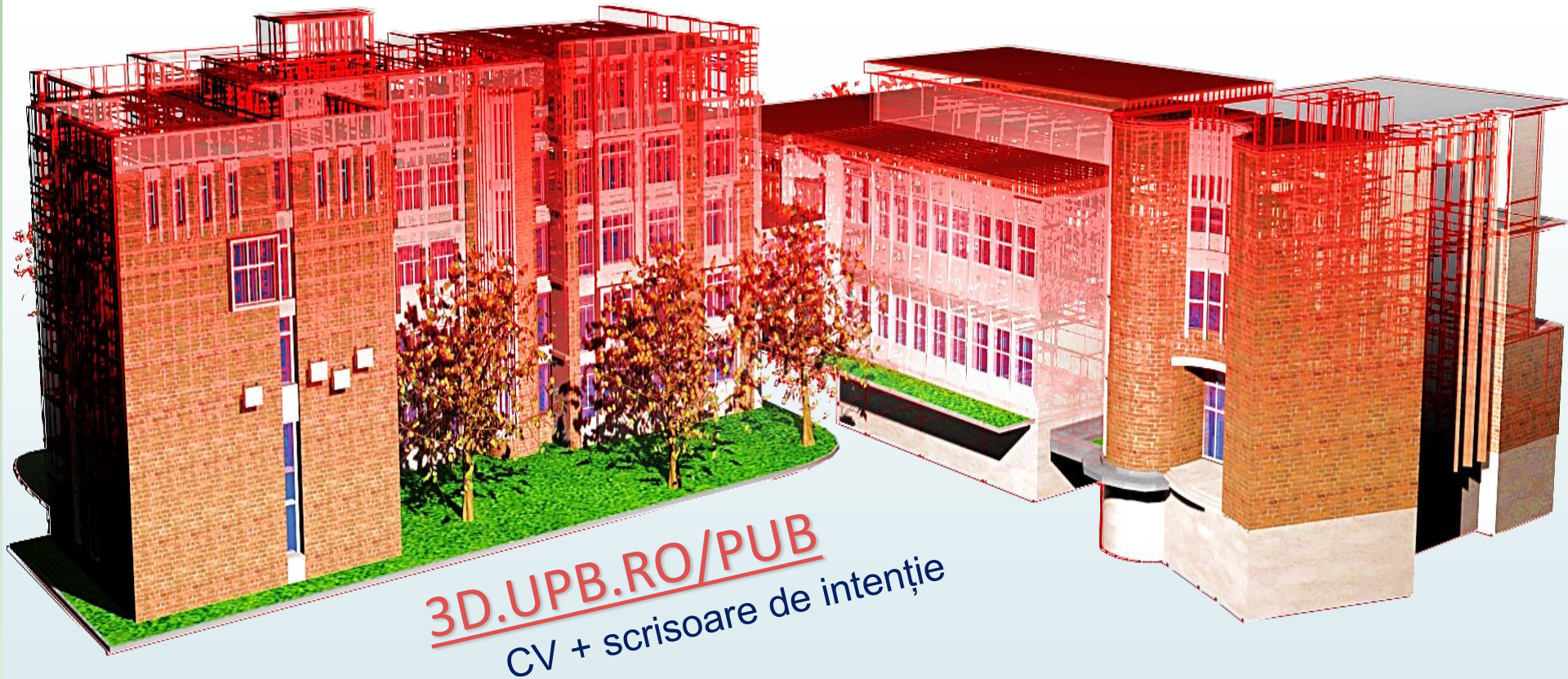
- 6 in cadrul scolii de vara (1-2 întâlniri online cu coordonatorul / săptămâna) +
- 4 ulterior, până la colocviul de practică (din septembrie)

#startdiploma proiectele individuale 3DPub pot fi continuate către diplomă !

Lista preliminară de teme (**document in curs de actualizare**): [3DPub – proiecte](#)

Puteți propune și alte teme (3D / grafica / computer vision / gamedev), contactând îndrumătorul potrivit (pe Teams sau la adresele din documentul de mai sus).

Aplicare



- În aplicație NU trebuie precizate workshop-urile
(aplicarea și repartizarea pe workshop-uri se face ulterior, după acceptare, la începutul școlii de vară)
- confirmăm acceptarea în ~2-3 săptămâni de la aplicare