

Департамент Телекомуникации
Нов български университет

„Възможности и перспективи за развитие на
„Хардуерна академия“ в България“

доц. д-р Георги Петров

Кръгла маса „Перспективи пред развитието на иновациите
в сферата на телекомуникациите и информатиката “

02.07.2019 г., гр. София



С какво това е по-различно от софтуерната академия?

Софтуерна академия:

MIT Media Lab

- Програмиране
 - Сървърни
 - РС
 - Мобилни
- Уеб дизайн
- 3D дизайн
- Операционни системи
- Дигитален маркетинг
- Ардуино за програмисти
- Алгоритми
- Изкуствен интелект
- Математика

Хардуерна академия:

Tech Model Railroad Club (TMRC) MIT

- Програмиране
- 3D принтиране
- Лазерно рязане и CNC
- Запояване и заваряване
- Електротехника / Електроника и схемотехника
- Роботика
- Моделиране и шиене
- Работа с дърво и метал
- Конструирание и изобретателство
- Физика / химия

Реализация в училища и университети

- Стаите по трудово обучение, неизползвани мазета, пристроени помещения
- Привличане на ученици които работят заедно
- Разработка на учебни пособия за експерименти, помощни постановки за физика, химия, макети за биология, свързване на музикални инструменти с компютъра
- Участие в по-големи проекти, автономни роботи, дронове, семско стопанство, картинг
- Департаментите свързани с инженерния дизайн, архитектура, биология и селско стопанство, изкуствата, музиката
- Привличане на студенти работещи заедно по антидисциплинарни проекти
 - The Media Lab focuses on "uniqueness, impact and magic."
- Разработка на помощни постановки и оборудване за научни изследвания
- Разработка на по-големи проекти, електромобили, инфраструктура, механизация и автоматизация
- Създаване на предпоставки за реални spinoff

Очаквани резултати

Създаване на виртуално пространство за споделяне на знания на принципа на git.

Създаване на модули подходящи за динамично формиране на учебно съдържание.

Изучаване на методиката на работа в различни компании.

Изучаване потребностите на свързаните индустрии.

Изграждане на доверие между компаниите и академията.

Прогнозиране на дългосрочното потребление на кадри от индустрията.

- Софтуерните услуги се променят на всеки 6 месеца
- Автомобилните двигатели на 30-50 години
- Един самолет работи 30-40 години

Осигуряване добри практики за въвеждане на Lifelong learning.

Трябва да се подготвим за следващия технологичен цикъл:

- Поддръжка и ъпгрейт на роботизирани системи
- Квантови персонални компютри
- 3D транспорт
- Трансхуманизъм и бионика