

1 OntoMap

OntoSpaceExplorer veebiteenuse uus versioon, mille abil saab grupp eksperte või kasutajaid mistahes objekte (õppekavu, tarkvaralahendusi, tehnoloogiaid, teadusartikleid, teooriaid) omavahel võrrelda suurema hulga parameetrite alusel (millest osa on algul ette antud, teisi saavad kasutajad ise juurde lisada ja liuguriga skaalal iga parameetri väärtusi määrata), kasutades mitmemõõtmelise skaleerimise algoritmi (ingl *Multidimensional Scaling Algorithm*)

Kontakt: Mart Laanpere (võib muutuda)

2 DiffuGame

Veebipõhiste innovatsiooni-simulatsioonimängude konstruktor Indiana ülikoolis loodud Diffusion Simulation Game edasiarendusena: <https://diffuse.siteshost.iu.edu/>. See USA algne versioon on väga vana sisu ja fikseeritud kontekstiga (USA pedagoogiline kooliuuendus 1980ndatel, loodud lauamängu põhjal). Meil oleks selle asemel vaja sellist (mitmekeelset) tarkvaralahendust, milles mängu konteksti saab eelnevalt muuta, muutes tekste jm. Näiteks on meil vaja seda rakendada Kestliku personalijuhtimise mikrokraadi õppekaval ettevõtete personalijuhtidega, seal peaks kooli konteksti olema võimalik muuta ettevõtte kontekstiks ja kooliuuenduse asemel võtma fookuseks rohepöörde-innovatsiooni ettevõttes). Mängu matemaatiline mudel (punktide andmine jne) jääks samaks, vaja oleks võimalust tekitada erinevaid mängu eri kontekstides ja muuta üksnes tekste.

Kontakt: Mart Laanpere (võib muutuda)

3 Aegridade kirjeldamine tudengifilmides

TLÜ BFM koostab FilmEU / WIRE projekti raames näidisrakendust, mis edu korral loodetakse kasutusele võtta projektis osalevate Euroopa filmikoolide tudengifilmide arhiveerimiseks (kokku 8 filmikooli). Üheks suvepraktika tööks võiks olla filmi ajaskaalal toimuvate sündmuste ning nähtavate esemete andmestiku koostamine. Praktikatoeks pakume proovida ja demonstreerida võimalikke märgendamisviise ja nende tulemuste kasutust. Lihtsaim moodus on varustada ekraanil nähtav märksõnadega käsitsi, pärast näidata filmiga seotud märksõnad ajajoonel ning võimaldada nende vahel liikuda. Tarkvara ja tehisintellekti arenguga on tekkinud automaatmärgendamise võimalusi - nende täpsus ja jõudlus vajavad katsetamist. Erinevate automaatmärgendamise viiside katsetamine oleks samuti praktikatöö osaks. Tulemuseks soovime erinevate vahendite analüüsi ja demolahendust, mis võimalusel võiks toimida ka veebis.

Kontakt: Andres Kõnno

4 Idender (Prantsuse Lütseum)

Viisime kooliõpilaste vahel läbi küsitluse, millest selgus, et nad ei tunne end kooliellu kaasatuna. Probleemi lahendamiseks võiks olla rakendus, mis võimaldab kooli juhtkonnal ja õpilasesindusel kaasata oma töösse kõiki õpilasi. Sinna saab õpilane postitada oma idee ning teiste ideede poolt hääletada. Enim hääli kogunud mõte teostatakse. Nii jõuab kõigi hääli koolijuhtkonnani ning sealt edasi teostuseni ja keegi ei tunne end kõrvalejäetuna.

Kontakt: Prantsuse Lütseumi õpilased (kui huvi on, siis täpsustub)

5 Tugi õpilasvõistlusele KRINGEL

TLÜs on teadusköök mis korraldab õpilasvõistlust KRINGEL. Selle võistluse eelvoor oli elektroonilises keskkonnas ja see tegelikult ei täitnud kõiki tehnilisi vajadusi. Seega, järgmisel aastal toimub KRINGEL jälle ja nad sooviksid seda eelvooru keskkonda pisut tuunida. Hetkel oli kogu info edastamine (et lõppvõistlusele pääseda) tehtud Google vormis. Neil on vaja sellist info edastamise lahendust, kus õpilased saavad lisada valemeid ja muid ebatüüpilisi elemente (mida hetkel tehti lihtsalt piltidena), mille juures oleks ka ajapiirang. Nt vastuste saatmise vorm on avatud ühel kindlal nädal (7 päeva novembris) ja 1,5h on aega, et oma vastused saata. Selline vorm võiks olla ka universaalne mujal instituutides, kus ei soovita vormi, kus saab saata valikvastuseid vaid tehniliselt keerulisemaid asju.

Kontakt: Elyna Heinmäe

6 e-õppevara

ELLE (<https://elle.tlu.ee>) on Tallinna ülikoolis loodud eesti keele õppe ja analüüsi keskkond. Soovime sinna lisada alamlehe, kuhu keeleõpetajatel on võimalik üles panna e-õppematerjale ja harjutusi. Keeleõppijad saaksid lahendada oma tasemele vastavaid ülesandeid huvipakkuval teemal ning teised õpetajad taaskasutada kolleegide jagatud materjale. Lisatav e-õppevara hõlmaks nii tekstifailina allalaaditavat materjali, mida õpetaja saab tunnis töölehtedena jagada, kui ka interaktiivseid harjutusi, mida saab sealsamas keskkonnas lahendada. Prakticarühmalt ootame seega lahendust, mis võimaldab digitaalselt õppevara valmiskujul üles ja alla laadida ning koostada ja lahendada erinevate mallide põhjal e-harjutusi.

Kontakt: Kais Allkivi, DTI keeletehnoloogia rühm

7 Mäng süsteemmõtlemissüsteemi arendamiseks

Oleks vaja arendada mängu või mängustatud õppe põhise rakenduse prototüüp, mis arendaks õpilaste süsteemmõtlemissüsteemi.

Kontakt: Kadri Mettis

8 Auditooriumite seadmete juhtimise/lülitamise lahendus

Ülikoolil on auditooriumites projektorid ja ekraanid, seintel televiisoriekraanid. Mõnes auditooriumis on ka elektriliselt liigutatavad kardinaadid. Projektoreid ja televiisoreid on vaja lülitada sisse-välja, projektori ekraane on vaja liigutada üles-alla, kas siis eraldi või koos komplektidena. Seadmete sisse-välja lülitamist võib olla vaja teha ka automaatselt nt aja põhisel. Kõike seda võiks saada juhtida vaba tarkvara abil mobiilsetel või statsionaarsetel seadmetel (nt tahvel) kasutatava veebilehe või -äpi abil. Luua veebileht või -äpp, mis töötab mobiilsel seadmel (nt Android) ja millega kasutaja saaks mingis auditooriumis olevaid seadmeid sisse-välja lülitada (auditooriume on palju) ning keskne serveri poolne veebilahendus äppidelt tulevate käskude vastu võtmiseks ning seadmete lülitamiseks. Selle töö raames füüsilisi seadmeid lülitama ei pea vaid piisab kui kasutaja poolt edastavate käskude põhjal käivitatakse serveris teatud programmid teatud parameetritega. Füüsilisi lülitamisi teostaks need programmid ja nende loomine oleks eraldiseisvad projektid. Töö

raames tuleks luua ka keskse serveri poolne seadistamise veebileht, mille abil saaks panna paika, millised lülitatavad seadmed millises auditooriumis asuvad ja millise "puldiga" (tahvliga) neid juhitakse ning millised juhtimise võimalused (nupud) igal konkreetsel puldil on ja mida need teevad. Süsteemi võiks saada laiendada ka nt auditooriumi kardinate ja valgustuse juhtimiseks.

Kontakt: Meelis Karp

9 Kunstiprojektide esitamine veebis

Võimalikud variandid:

1. Tartu tänavakunsti kaart-galerii; (Tartu tänavate klikitav kaart, tänavakunsti teoste vaadetega). Funktsionaalsus võiks sisaldada ka uute teoste lisamist.
2. Lillede kasvamise lugu; (kolm autorit pildistavad oma taimede kasvamist päev päevalt. Võiks olla n.ö live gallery, kus autorid saavad pilte lisada ja külastajad interaktiivselt vaadata)
3. 360-fotod, kombineerituna tavafotodega erinevatest inimestest erinevates kohtades; Kõik ideed peaks teostama veebipõhiselt, s.t. lõpptulemust saab brauseris näidata. Interaktiivsed stsenaariumid eeldavad fotode interaktiivsust kliki, tap'i või hover'i kaudu, zoomimist ja skrollimist/pannimist, aga ka interaktiivsete tekstide kuvamist fotode juurde. Kindlasti on osa materjalist tsükloraamfotod (360-fotod). Esialgne mõte praegu oleks 2 esimest ideed teha eraldi projektidena, aga ülejäänud koondada samasse veebikeskkonda(n.ö. galeriisse), kus külastajad saaksid meelepärase kunstiteose valida ja seda nautida.

Kontakt: Pallase fotograafiatudengid, esialgu saab täpsustada Mati Möttus

10 Jätkusuutlik ülikooliaed: mängides loodusele lähemale

2024. aasta kevadel ELU projekti „Jätkusuutlik ülikooliaed“ käigus sai äratatud ellu Ülikooliaed, mis rajati 2019. aasta kevadel, kuid oli jäänud unarusse. Loodud on uued taimekastid ja mitmekesine valik taimi õppimiseks ning roheluse nautimiseks on kasvamas, samuti lauad-toolid roheluse nautimiseks. Kuidas panna aed veelgi rohkem elama ja inimesi aeda kutsuda? Üheks võimaluseks on luua (õpi)mäng, mis populariseerib aiaga seonduvat ja taimi kutsub inimesi rohkem aeda. Projekti tegevustega otsitakse parimat viisi, kuidas ülikooliaed võiks olla kestlik ja oleks kogukonnaaed selle päris tähenduses, luues juurde ka õppeotstarbelise aia funktsiooni. Mängides taimi tundma, loodusele lähemale!

Kontakt: Merle Laurits