**LISTA PROJEKTÓW V EDYCJI KONKURSU AKADEMII UMIEJĘTNOŚCI – WYNIKI OCENY MERYTORYCZNEJ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Tytuł projektu** | **Średnia ocena ekspercka** | **Status** |
| 1. | Keðrí Húllӕmur – Bire úv Øttumir | 41,3 | do negocjacji |
| 2. | MIGOT – stworzenie pierwszej kolekcji nowej marki odzieżowej | 41 | do realizacji |
| 3. | Warsztaty z tworzenia gier w technologii VR/AR z zakupem gogli VR/AR oraz konsol do gier (Zakup sprzętu do pracowni gier komputerowych) | 40 | do realizacji |
| 4. | Diagnostyka skóry | 39,3 | do negocjacji |
| 5. | Love yourself | 39 | do realizacji |
| 6. | The Sinister | 38,3 | do realizacji |
| 6. | Nowoczesne metody i techniki analizy danych | 38,3 | do negocjacji |
| 8. | Konfiguracja stacji meteorologicznej z miernikiem smogu na uczelni | 36,5 | do negocjacji |
| 9. | Analiza wydajności urządzeń sieciowych klasy SOHO (Zakup sprzętu dla pracowni sieci i systemów) | 34,2 | do negocjacji |
| 10. | Warsztaty naukowe z robotyki i internetu rzeczy dla szkół ponadpodstawowych wraz z tworzeniem kursu e-learningowego | 32,3 | do realizacji |
| 11. | Czas wyzwań. Wybrane aspekty pandemii COVID-19 i wojny na Ukrainie oczami członków, opiekunów i sympatyków Studenckiego Koła Naukowego "Paradygmat" | 28 | do negocjacji |

**Wszyscy laureaci konkursu otrzymają mailowo informacje dotyczące dalszego postępowania.**

**Studenci, których projekty zostały przekazane do negocjacji, zostaną zaproszeni na spotkanie w aplikacji MS Teams w celu zapoznania się z uwagami i sugestiami recenzentów oraz dokonania niezbędnych poprawek/uzupełnień we wnioskach.**