

## Počeci

Negdje **početkom 2008.** počelo je druženje nekih učenika 3. gimnazije u Splitu i nekih studenata FESB-a. Našli su se na polju programiranja, novih računalnih tehnologija i informatičkih natjecanja. Uskoro su se istakli neki **nadareni pojedinci** koji su imali rješenja nekim programerskim izazovima, kao i iskustvo primjene tog svog znanja na natjecanjima. S druge strane našli su se neki drugi nadareni i prije svega veoma zainteresirani pojedinci, koji bi rado stekli takva znanja i iskustva.

Njihova **druženja** podržale su i njihove škole i fakulteti, pa su se u prostorima FESB-a njihova **okupljanja** počela pretvarati u lijepu i korisnu naviku. Uskoro je krenuo **prvi ciklus predavanja** pod nazivom „**Škola osnova programiranja**“ na kojem su polaznici mogli nadopuniti znanje iz školskih klupa. Odaziv je bio iznenađenje svima; **stotinjak redovnih polaznika** i njihova želja za novim ciklusima potvrdila je opravdanost truda organizatora. Predavači su, naime, bili sami studenti i učenici s tih druženja, pojedinci koji su imali što prenijeti mlađim kolegama i budućim kolegama. Nakon dvije godine ovakvih druženja i predavanja, uz veliku podršku FESB-a, ali i neke nove pobjede i sudjelovanja na nacionalnim i internacionalnim natjecanjima, rodila se ideja o formiranju udruge.

## DUMP udruga mladih programera

**U siječnju 2010. formalno se registrirala udruga sa sjedištem na FESB-u u Splitu. Cilj DUMP-a je okupiti zajednicu darovitih srednjoškolaca i studenata s interesom za programiranje, te stvoriti okolinu u kojoj ti mladih ljudi nesebično dijele znanje i stječu napredne vještine iz područja programiranja i drugih srodnih tema.**

Osam entuzijasta udružilo je snage u strukturiranje neprofitne udruge, izgradnju solidnog ustrojstva, temelja za dugoročni rast i suradnju, te jačanje spone među članovima, kao i sa širom informatičkom zajednicom. Pristupilo se izradi suvremenog **portala** koji je prerastao u uspješno virtualno okupljalište mnogobrojnih mladih informatičara.

## DUMP proces

DUMP proces je cikličnog oblika. Tako je zamišljen jer se ponavlja **iz generacije u generaciju**, pa mu nema kraja. Na druženjima, predavanjima i drugim manifestacijama koje organizira DUMP pojavljuju se pojedinci koji žele svoje znanje koristiti na informatičkim natjecanjima. Članovi DUMP-a ne žale truda kako bi pomogli tim pojedincima da prošire svoja znanja iz informatike, ali i nadopune ih

drugim znanjima potrebnim za uspješno natjecanje. Svoja iskustva i znanja članovi udruge udruže s potencijalnim natjecateljima u svojstvu člana tima ili kao mentori. Time se lakše dolazi do formiranja ideje za neki projekt s kojim bi se moglo ići na natjecanje. Slijedi propitivanje kvalitete ideje, istraživanje područja, konzultacije sa stručnjacima, propitivanje vlastitih snaga koje trebaju realizirati projekt i prvi koraci u pripremi te realizacije. Članovi tima **uče** kako obaviti istraživanja, kako surađivati s ostalim članovima tima, kako koordinirati napore u strukturiranju i realizaciji projekta. Slijedi izrada prezentacijskih materijala i same aplikacije koja nosi projekt, a ne manje važnosti posvećuje se i ovladavanju prezentacijskim tehnikama i vještinama.

Svi ti projekti imaju **stvarnu primjenjivost** u javnom ili poslovnom svijetu, neovisno o njihovoj uspješnosti na natjecanjima. DUMP želi sudjelovati i pomoći u naporima autora projekta da nađe stvarnu primjenu njihove ideje, što bi s vremenom mogao postati temelj poslovnom iskoraku pojedinaca koji su ga realizirali. DUMP se nada da u trenutku kada autori projekta stupe u poslovne vode neće prestati suradnja s njima. Iskustvo koje su stekli, dobrim dijelom zahvaljujući naporima članova udruge, dragocjeno je i mladim nadarenim informatičarima iz čijih redova su i sami potekli. Nove generacije će sigurno imati velike koristi od takvog znanja i iskustva, pa udruga računa da će uspjele pojedince viđati i dalje u svojim redovima, ali sada kao predavače i mentore. Time se zatvara petlja u kojoj članovi DUMP-a s tolikim entuzijazmom i oduševljenjem sudjeluju od 2007.

## Povijest uspješnosti

Kronologija uspješnosti DUMP-a počinje i prije formalnog rađanja, jer udrugu čine pojedinci, a ne registracijski papiri. Zbog toga se s ponosom ističe:

- **eS .Net**, 1. mjesto na hrvatskom Imagine Cupu 2007
- **The Wall of Balance**, 1. mjesto hrvatskom Imagine Cupu 2008, među top 12 projekata na svjetskom Imagine Cupu
- **Lost In Time**, 2. mjesto na hrvatskom Imagine Cupu 2009
- **eBus**, 1. mjesto na Web Start Contest-u
- **Think Green**, 1. mjesto na hrvatskom Imagine Cupu 2010

Združenim naporima DUMP je uspješno organizirao:

- Ciklus predavanja „Škola osnova programiranja“, 2009
- Ciklus predavanja „Algoritmi – trikovi za natjecanje“, 2009
- Ciklus predavanja „Naučite programirati“, 2010
- Prezentaciju FESB-a na splitskoj smotri sveučilišta 2010
- Srednjoškolsko Županijsko natjecanje iz informatike 2010
- Srednjoškolsko Državno natjecanje iz informatike 2010

## Nacionalna natjecanja

Umješnost DUMP-a u programiranju i organizaciji različitih informatičkih zbivanja nije ostala nezamijećena. Tako zapravo i ne čudi, što je ove godine stigao poziv **Agencije za odgoj i obrazovanje** da DUMP organizira **Županijsko**, a nedugo potom i **Državno natjecanje iz informatike**.

DUMP je uspješno odgovorio ovom izazovu i može se reći da je organizacija prošla u najboljem redu. S obzirom na kratke rokove i posao kojeg je trebalo obaviti na izradi zadataka i web sučelja potrebnog za ovako automatizirano provođenje natjecanja, DUMP je ponosan na postignuto.

## Imagine Cup

Microsoft svake godine zadaje temu na temelju koje studenti razrađuju svoje prijedloge iz kategorija razvoja softvera, razvoja ugradbenih uređaja, dizajna igara, digitalnih medija i IT izazova. Smjernice određuje tema koja je osmišljena kao potpora određenih pod-kategorija u suradnji s milenijskim ciljevima Ujedinjenih naroda. Tu spadaju: sprječavanje gladi, edukacija, jednakost spolova, smanjivanje smrtnosti djece, smanjenje HIV/AIDS-a i malarije, očuvanje okoliša i globalno partnerstvo.

*„Microsoft Imagine Cup izvrstan je primjer angažmana studenata koji svake godine iznjedre inovativne projekte primjenjive u poslovanju tvrtki na svjetskoj razini. Izazov natjecanja potiče tisuće mladih na promišljanje, kreativnost i trud koristeći dostupnu tehnologiju te je upravo takav pristup odličan primjer kako je tehnologija i informatička pismenost neophodna u obrazovnom sustavu jer njeno korištenje uvjetuje snalaženje u poslovnom okruženju budućnosti. Ovi timovi to znaju i njihov trud je prepoznat te im čestitam na uspjehu“,* rekao je Ivan Vidaković, direktor Microsofta Hrvatska.

Natjecanje Imagine Cup svakom godinom sve više dobiva na interesu, tako da se ove godine za natjecanje prijavilo čak 300.000 studenata iz više od 140 zemalja. **Timovi iz Hrvatske već su 7 godina prisutni na tom natjecanju i uglavnom su među najboljima.** Od tih sedam, četiri su bili timovi sa splitskog FESB-a. Slučajnost? Vjerojatno ne.

Ove godine zadatak natjecanja bio je zamisliti svijet u kojem tehnologija pomaže riješiti najteže probleme.

Pobjednički tim predstavljat će Hrvatsku na **finalu** svjetskog natjecanja koje će se održati od 3. do 8. srpnja ove godine u glavnom gradu Poljske, Varšavi. Imagine Cup je dio Microsoftove globalne Unlimited Potential inicijative čiji je cilj otvoriti društvene i ekonomske prilike kroz programe i proizvode koji doprinose transformaciji obrazovanja, podržati unapređenje inovativnosti na lokalnoj razini te potaknuti zapošljavanje, kako u Hrvatskoj, tako i u cijelom svijetu.

## I see you

**Drugo mjesto** u Varaždinu, na hrvatskom Imagine Cup 2010. natjecanju osvojio je tim kojeg je **mentorirao dumpovac Ivan Šaškor**, a sačinjavali su ga: **Goran Bralo, Dunja Duranović, Hrvoje Golčić i Goran Trlin**.

Njihov projekt „I see you!“ namijenjen je slijepima i pretvara mobitel u vrstan vodič koji omogućava svojim korisnicima da u svakom trenutku znaju gdje se nalaze, a kad su u autobusu, dobivaju uputu kada trebaju sići na slijedećoj stanici da bi stigli na svoje odredište.

## Think Green

Ovogodišnji **pobjednički projekt dumpovaca** koji će boje Hrvatske braniti u Varšavi zove se „**Think Green**“. Članovi tima su: **Ivana Biluš, Frane Roje, Mislav Tomić i Nebojša Veron s mentorom Markom Matijevićem**.

Think Green je automatizirani inteligentni sustav za nadzor i regulaciju uvjeta u staklenicima i na drugim poljoprivrednim površinama. Ono što ga čini inovativnim je njegova sposobnost osiguranja optimalnih uvjeta za rast kultura neovisno o geografskom položaju. Još inovativnija je njegova baza znanja koju 'pune' stručnjaci iz čitavog svijeta s podacima i potrebnim parametrima za uzgoj željenih biljaka. Baza znanja omogućava svakom korisniku da bez nekog predznanja uspješno uzgaja hranu u optimalnim uvjetima, uz dramatično smanjen rizik od neuspjeha.