

Удала пры ПАРКавацца

Якой будзе сфера ІТ праз пяць гадоў? На што трэба звяртаць увагу абітурыентам? Адказы на гэтыя і многія іншыя пытанні гучалі падчас сустрэчы «Шчыра запрашаем у свет інфармацыйных тэхналогій», арганізаванай адміністрацыяй Парка высокіх тэхналогій. Пракансультавацца да спецыялістаў у бізнес-інкубатар установы прыйшлі амаль паўтысячы абітурыентаў, у тым ліку з рэгіёнаў.

— Мы вельмі б хацелі, каб беларусы былі не пасіўнымі назіральнікамі, а самі становіліся стваральнікамі прарыўных тэхналогій. Акрамя гэтага, мы ўпэўнены, што менавіта ІТ-адгалінаванне можа стаць ключавым для нашай эканомікі і зрабіць багатымі не толькі асабіста вас, але і нашу краіну. — сказаў падчас сустрэчы **кіраўнік парка Валерый ЦАПКАЛА**.

Адміністрацыя парка сёлета падрыхтавала каталог-даведнік для тых, хто паступае на ІТ-спецыяльнасці. У ім сабрана поўная інфармацыя пра ўсе факультэты краіны, якія рыхтуюць спецыялістаў для гэтай сферы: пералік спецыяльнасцяў, праходныя балы і многае іншае. Спампаваць дакумент у электронным выглядзе можна на сайце ПВТ.

Кіраўнікі кампаній парка — **дырэктар ТАА «Артокс Лаб» Аляксандр ЛІНД** і **дырэктар ВУП «Белка Геймз» Марына КОРСУН** — расказалі пра асноўныя тэндэнцыі ў ІТ-адгалінаванні і пра тое, якія спецыяльнасці будуць запатрабаваныя ў сферы праз пяць гадоў. «Насамрэч вельмі цяжка адказаць, што будзе з інфармацыйнымі тэхналогіямі праз такі тэрмін, — лічыць Аляксандр Лінд. — Таму галоўнае, што зробіць вас запатрабаванымі, — здольнасць да пастаяннай і бесперапыннай вучобы. Як толькі вы падумаеце, што ўсё ведаеце, вы скончыцеся як спецыяліст. Змены накрываюць з такой хуткасцю, што вы ўжо не паспееце за імі. Галоўнае, на што трэба абапірацца — уласныя адчуванні. Шкайце тое, што вам падабаецца рабіць. Бо заўсёды будзе



попыт і на тых, хто ўмее ствараць нешта новае, і на тых, хто ўмее кіраваць ужо створаным, і на тых, хто ўмее вучыць новаму іншых». «Акрамя здольнасці вучыцца, я б адзначыла яшчэ гатоўнасць працаваць больш за восем гадзін у суткі, — дапоўніла калегу Марына Корсун. — Бо тыя аб'ёмы працы, якія сёння прыходзіцца выконваць нашым супрацоўнікам, звычайна не ўкладваюцца ў стандартны графік».

— Штогод у парку ствараецца тры тысячы новых працоўных месцаў, прыкладна траціну з іх займаюць выпускнікі беларускіх універсітэтаў, — распавёў **намеснік дырэктара адміністрацыі ПВТ Аляксандр**

МАРЦІНКЕВІЧ. — Пры гэтым, па нашых падліках, усяго ў краіне па ІТ-спецыяльнасцях кожны год выпускаецца каля шасці тысяч чалавек. Таму можна дакладна сказаць, што мы забіраем да сябе найлепшых. Гэта тыя, хто ўжо ўсё ўмее і абсалютна гатовы да працы ў вялікіх кампаніях. «Давучваць» кагосьці на месцы ніхто не збіраецца. Увесь адукацыйны працэс перанесены ў сцены нашых ВНУ, і яны нядрэнна спраўляюцца са сваёй задачай. Гэтану спрыяюць і шматлікія сумесныя лабараторыі і філіялы, якія ствараюць кампаніі-рэзідэнты на базе універсіцэцкіх кафедраў. Таму, калі студэнт адказна вучыўся, не прагульваў заняткі і цалкам засвоіў

праграму, праблем з уладкаваннем на добрае месца ў яго не павінна ўзнікнуць. Іншае пытанне, якіх ведаў вымагае ад выпускнікоў час. Большасць кіраўнікоў кампаній кажа супрацоўнікам, што вывучэнне камп'ютарных моў — гэта справа нажыўная, асвоіць новае можна вельмі хутка. А вось асновы праграмавання і алгарытмізацыі, фізіка (бо вельмі актыўна развіваюцца прыкладныя і навукаёмістыя кірункі ІТ), матэматыка — гэта фундаментальныя рэчы. А менавіта на іх студэнты звычайна звяртаюць менш увагі, маўляў, дысцыпліны не зусім «профільныя».

Выказаўся намеснік дырэктара ПВТ і па набалелай для многіх абітурыентаў праблеме здачы фізікі для паступлення на ІТ-спецыяльнасці. Паводле яго слоў, пытанне аб магчымай замене ЦТ па фізіцы на англійскую мову было канчаткова закрыта на адным з нядаўніх «круглых сталоў» з удзелам усіх дэканаў адпаведных факультэтаў. Яны аднагалосна выказаліся супраць такіх змен, зыходзячы са сваёй практыкі: студэнты, якія здавалі замест фізікі англійскую мову, заўважна горш засвойвалі асновы алгарытмізацыі.

Яраслаў ЛЫСКАВЕЦ.
lyskavets@vviazda.by

«МАЗГАВЫ ЦЭНТР» РУХУ

Рэспубліканскі валанцёрскі цэнтр урачыста адкрыўся ў Мінску

Ён стане пляцоўкай для абмену вопытам, вучобы, падрыхтоўкі, будзе займацца распрацоўкай і каардынацыяй праграмы развіцця валанцёрскага (добраахвотніцкага) руху ў Беларусі, рэалізацыяй праектаў і акцый, прывядзеннем «круглых сталоў» і сустрэч з прадстаўнікамі дзяржструктур, сацыяльных устаноў, распрацоўкай прапаноў па ўдасканаленні заканадаўчай базы ў галіне валанцёрскай дзейнасці і г.д.

— Цяпер у краіне валанцёрствам займаюцца больш за 52 тысячы маладых людзей. Цэнтр дасць моладзі магчымасць атрымліваць інфармацыю пра новыя праекты, знаёміцца з цікавымі людзьмі, — расказаў **намеснік міністра адукацыі Віктар ЯКЖЫК**. — Менавіта тут актыўныя юнакі і дзеўчаты змогуць даведацца пра акцыі, дзе патрабуюцца іх рукі, веды і вопыт. Радуе, што ўсё больш маладых людзей разумеюць: бескарысліва дапамагаючы іншым, ты дапамагаеш, перш за ўсё, сабе. Развіваеш такія чалавечыя і хрысціянскія якасці, як міласэрнасць, клопат пра блізкіх — якасці, якімі заўсёды вылучаліся беларусы.

ЗВЯЗДА



Арганізатары цэнтра таксама маюць намер адкрыць інтэрнэт-рэсурс з прававымі, метадычнымі, даведачнымі, інфармацыйнымі матэрыяламі, якія датычаць валанцёрскай (добраахвотніцкай) дзейнасці.

У цырымоніі ўрачыстага адкрыцця цэнтра прынялі ўдзел прадстаўнікі Міністэрства адукацыі, Цэнтральнага камітэта БРСМ, дэпутаты Палаты прадстаўнікоў, лідары дзіцячых і маладзёжных грамадскіх аб'яднанняў, кіраўнікі валанцёрскага руху і, вядома, галоўныя героі свята — валанцёры.

Надзея НІКАЛАЕВА.
nikalaeva@vviazda.by

ЛЮБЛЮ ЦЯБЕ, БДУ!

У Беларускам дзяржаўным універсітэце выпусцілі кліп на песню «This is BSU». У гэтай кампазіцыі студэнты выказваюць сваю ўдзячнасць альма-матар за перспектывы, магчымасць пазнаёміцца з новым светам і шанц у будучыні стаць паспяховымі і незалежнымі. Галоўным лейтматывам песні з'яўляецца думка пра тое, што БДУ — «шчаслівы квіток» у жыцці кожнага студэнта.

Стварэнне кліпа аб'яднала таленты з розных факультэтаў Белдзяржуніверсітэта. Аўтарам песні стаў чацвёртакурснік факультэта сацыякультурных камунікацый Алег Шчуцкі. Мелодыя прагучала ў выкананні квартэта ў складзе другакурсніцы Інстытута журналістыкі Анжалікі Пушновай, чацвёртакурсніцы Інстытута бізнесу і менеджменту тэхналогій Валянціны Паўлавай, пяцікурсніка філалагічнага факультэта Улада Чыжыкава і згаданага Алега Шчуцкага. Акрамя вакалістаў, у кліпе зняліся ўдзельнікі конкурсу талентаў «Фестываль эстрады БДУ».

Плануецца, што ўрачыстая прэзентацыя кліпа на песню «This is BSU» адбудзецца на свяце першакурсніка 1-га верасня і стане выдатным стымулам для паспяховай вучобы. У найбліжэйшай будучыні ёсць намер зняць з тымі ж героямі іміджавыя музычныя ролікі пра складаную і адказную вучобу ў БДУ, але ў той жа час неверагодна вясёлае і разнастайнае жыццё ва ўніверсітэце.

Надзея НІКАЛАЕВА. nikalaeva@vviazda.by



ГЕРОІ КАНАПАВАГА СПОРТУ

На мінулым тыдні ў Расіі адбылася без сумнення эпыхальная падзея — Міністэрства спорту суседняй дзяржавы афіцыйна прызнала камп'ютарныя гульні спартыўнай дысцыплінай. Насамрэч упершыню гэта адбылося яшчэ 15 гадоў таму, але ў 2006-м кіберспорт страціў свой высокі статус. А вось цяпер вярнуў. Зараз расійскія аматары відэагульніў могуць становіцца так званымі КМС-мі і МС-мі, а спаборніцтвы па «танчыках», Dota 2 і іншаму — праводзіцца пад эгідай Мінспорту.

Я вельмі люблю спорт. І амаль гэтак жа моцна люблю камп'ютарныя гульні. Разам з сябрамі мы можам правесці суботу з мячом на рэальным стадыёне, а нядзелю — на віртуальным, гуляючы дзень напалёт у FIFA 16 на прыстаўцы. Але я катэгарычна супраць таго, каб аматараў праводзіць вечар з мышкай ці джойсцікам у руцэ лічылі спартсменамі. Бо такі лад жыцця дыскрэдытуе само слова «спорт».

Адрэзу пасля з'яўлення навіны ў медыяпрасторы інтэрнэт адрэагаваў шквалам жартаў на гэту тэму. Скажам, распаўсюджаныя ў матывацыйных пабліках карцінкі, на якіх знаходзяцца выявы мускулістых мужчын з подпісамі кшталту «спартыўныя хлопцы-прыгажуні», перабілі, замяніўшы іх на фота «не самых падцягнутых» геймераў з тым жа тэкстам. Ну і пра «кандыдатаў у майстры «Доты» нажартаваліся напоўніцу.

Але ў гэтых жартах ёсць рацыянальнае зерне — геймерства, асабліва ў «прафесійным» яго выглядзе, ну ніяк не цягне на гучнае званне «спорт». Адзін мой знаёмы, які зарабляў сабе на жыццё развіццём і продажам герояў у ролевай анлайн-гульні, аднойчы не выходзіў з кватэры... два месяцы. Самай вялікай фізічнай актыўнасцю для яго ў гэты час былі падарожжы на кухню і ў прыбіральню. Калі вы лічыце, што цяперашнія кіберспартсмены ў перапынках паміж трэніровачнымі бойкамі за камп'ютарам выходзяць на прабежкі, то таксама памыляецеся.

Пра ўплыў камп'ютара на арганізм расказваць лішні раз, я думаю, не трэба. Акрамя псавання зроку і паставы, ёсць цэлы шэраг прычын рэкамендаваць знаходзіцца за маніторам як мага менш часу. Згодны, прафесійны спорт — траўмабеспечны. Але калі, скажам, прафесійны футбол папулярызуюе аматарскі (які звычайна гульцу нічым не пагражае), то кіберспорт, што прафесійны, што не, здароўя яшчэ нікому не даваў.

Многія абураюцца: «Дык і шахматы, і кёрлінг, і дартс, і шмат чаго яшчэ спортам лічацца ўжо многія гады, чым горшы кіберспорт?» Так, але, на мой погляд, названія вышэй віды трэба хутчэй выкрасціць са спартыўных класіфікатараў, а не дадаваць да іх яшчэ адзін. Пры ўсёй несумненнай вартасці шахмат фізічнаму развіццю чалавека яны спрыяюць мала. А спорт, пры ўсіх акалічнасцях і інтэрпрэтацыях слова, — гэта ў першую чаргу культ чалавечага цела і яго магчымасцяў. Вельмі не хочацца, каб здарылася сітуацыя, якую некалі абыгрывала каманда КВЗ БДУ — матч чэмпіянату свету па картачнай гульні ў «дурня» за званне дурня свету.

Павярце, мне вельмі балюча, калі я праязджаю побач са школай, у якой вучыўся — на стадыёне, дзе калісьці стаялі чэргі з хлопаў, якія хацелі пагуляць у футбол, цяпер пуста. Аднойчы ўзрадаваўся, убачыўшы рознакаляровыя футбалкі, прыгледзеўся — а ў пары гульцоў зусім не дзіцячыя бароды. Здаецца, надышоў той час, калі хлопчык у бутсах выклікае павагу сам па сабе. Нядаўна размаўляў з былым настаўнікам па фізкультуры — той шчыра здзіўлены, што многія яго вучні не могуць злавіць кінуты мяч, бо амаль не трымалі гэты прадмет у руках і маторыка ў іх зусім не развітая. Затое, упэўнены, з камп'ютарнай мышшу яны спраўляюцца значна лепш.

Вяртаючыся да тэмы кіберспорту, скажу толькі вось што. Здаецца, што прызнанне камп'ютарных гульніў відам спорту ў шэрагу краін — гэта ўсяго толькі вынік кручэння велізарных грошай у гэтай сферы. Чэмпіёны па Dota 2 атрымліваюць ганарары, якія нават не сніліся многім лёгкаатлетам. Каментатары чэмпіянатаў па World of Tanks у сацсетках абыходзяць па папулярнасці сваіх тэлевізійных калег. Камп'ютарныя турніры збіраюць аўдыторыю, нашмат большую за спаборніцтвы ў самых папулярных відах атлетыкі. Так, геймерства займела ўсе атрыбуты сапраўднага спорту, але ці стала праз гэта спортам? Не думаю.

Яраслаў ЛЫСКАВЕЦ. lyskavets@vviazda.by