

Дни НИУ ВШЭ в Республике Беларусь, Минск. 13 – 18 февраля

Дата и время	Мероприятие	Адрес, контакты
13.02	Дни ВШЭ в Республике Беларусь:	
15:00 – 15:10	Церемония открытия Дней НИУ ВШЭ в РЦНК в г. Минск	РЦНК: ул. Революционная, 15А (+375 17) 328-49-58, 328-49-64
15:10 – 15:55	Открытая интерактивная лекция «Video Game Design History», сотрудник Международной научно-учебной лаборатории интеллектуальных систем и структурного анализа <u>О.В. Максименкова</u> ;	
15:55 – 16:00	Перерыв, заполнение бумажных contact forms для рассылки newsletters о ВШЭ;	
16:00 – 17:00	Открытая интерактивная лекция «Искусственный интеллект: тренды, достижения и вызовы», доцент факультета компьютерных наук НИУ ВШЭ, сотрудник лаборатории интеллектуальных систем и структурного анализа <u>А.А. Незнанов</u> ;	
17:05 – 17:40	Презентация о возможностях поступления иностранных абитуриентов в НИУ ВШЭ (15 мин) + Q&A session, сотрудник Центра международного продвижения образовательных программ <u>А.И. Агеева</u> ;	
17:45 – 18:00	Информация о карьерных траекториях выпускников бакалавриата ФКН.	
14.02		
9:30 – 11:00	Открытая интерактивная лекция «Искусственный интеллект: тренды, достижения и вызовы» <u>А.А. Незнанов</u> ;	Школа № 42 ул. Нёманская, д. 7
11:15 – 12:45	Открытая интерактивная лекция «Video Game Design History» <u>О.В. Максименкова</u>	
10:00 – 18:00	Выставка «Образование и карьера»	Дворец искусства , ул. Козлова, 3
14:00 – 15:30	Интерактивная лекция «Demoscene как искусство» <u>А.А. Незнанов</u> ;	Школа № 51 ул. Язепа Дроздовича, 3
15.02		
10:00 – 18:00	Выставка «Образование и карьера»	Дворец искусства , ул. Козлова, 3

11:30 – 13:00 13:30 – 16:00	Интерактивная лекция «Demoscene как искусство» <u>А.А. Незнанов</u>; Мастер-класс для школьников «Фрактальная геометрия и программирование» <u>А.А. Незнанов, О.В. Максименкова</u>	Гимназия №1 просп. Рокоссовского, 138
16.02 10:00 – 11:20 10:00 – 16:00 11:30 – 14:00 15:00 – 16:00	Открытая интерактивная лекция «Искусственный интеллект: тренды, достижения и вызовы» <u>А.А. Незнанов</u>; Выставка «Образование и карьера» Мастер-класс «Фрактальная геометрия и программирование» <u>А.А. Незнанов, О.В. Максименкова</u> Выставка «Образование и карьера»: <u>А.А. Незнанов, О.В. Максименкова</u> Презентация: Мобильная, виртуальная, дополненная и смешанная реальность студентов факультета компьютерных наук Мы поговорим о студентах - бывших школьниках, попавших в мир с резкоизменившейся мотивацией, возможностями и критериями результативности. В презентации мы остановимся на привычных аспектах студенческой жизни: учёбе, науке и свободном времени, принимая во внимание специфику мира высоких технологий факультета компьютерных наук.	Гимназия № 10 г. Минск, ул. Голубева, 29 Дворец искусства, ул. Козлова, 3 Гимназия № 10 г. Минск, ул. Голубева, 29 Дворец искусства, ул. Козлова, 3
17.02 10:00 – 11:30 12:00 – 15:00	Отборочные мероприятия: Две аудитории (на 30 человек максимум) Русский язык (90 мин) Математика (180 мин)	РЦНК: ул. Революционная, 15А (+375 17) 328-49-58, 328-49-64
18.02 10:00 – 11:30 10:00 – 13:00	Отборочные мероприятия: Первая аудитория на 20 человек Английский язык (90 минут) Физика (180 мин)	РЦНК: ул. Революционная, 15А (+375 17) 328-49-58, 328-49-64
10:00 – 12:00 10:00 – 12:00 12:30 – 14:30 12:30 – 14:30	Вторая аудитория на 10 человек История (120 мин) Обществознание (120 мин) Биология (120 мин) Химия (120 мин)	РЦНК: ул. Революционная, 15А (+375 17) 328-49-58, 328-49-64

Описание семинаров и мастер-классов:

Тема: Фрактальная геометрия и программирование

Аннотация: Фракталы – это не просто рекурсивно-определённые бесконечные множества, хаусдорфова размерность которых больше топологической размерности. Фракталы – это инструмент познания мира; построения алгоритмов сжатия данных; синтеза структур, похожих на природные; процедурной генерации фотореалистичных и художественных изображений; решения большого числа других задач. Знакомство с этим замечательным инструментом лучше всего начинать с «фрактальной геометрии», которая позволяет естественным образом сопоставлять математическим моделям удивительно красивые двумерные и трёхмерные изображения.

Мы рассмотрим математические основы геометрических фракталов и некоторые наиболее красивые примеры, а затем визуализируем их с использованием языка Python, проиллюстрировав одновременно красоту математики и программирования, показав, что удивительных результатов можно достичь всего несколькими строчками кода.

Тема: Demoscene как искусство А.А. Незанова

Анонс: Демосцена— самоназвание креативного компьютерного андеграунда, который полноценно оформился в конце 1980-х годов и породил международное сообщество, крупные периодические мероприятия, собственную культуру, мифологию и традиции. Принцип выжимания из компьютера максимума возможностей при минимуме технических средств, возведённый в абсолют и ставший лозунгом «нового искусства», до сих пор остаётся исключительно привлекательным, соединяя культуры неформальных молодёжных движений и свободного искусства.

Приглашаем вас увидеть демосцену глазами программиста, узнать ее историю, понять некоторые принципы и практики, классификацию артефактов и познакомиться с выдающимися шедеврами.