

*Гомельський державний університет імені Францыска Скарыны
Студенческа́я газета кафед́ры англійскаго языка́*



№ 3 сентябрь - октябрь 2021 г.

*Кафедра міжкультурных комунікацый і міжнароднага турызма
факультэта історыі і міжкультурных комунікацый забяспечвае
преподаванне дысцыпліны*

*«Англійскі язык» на факультэце матэматыкі і тэхналогій
праграмування. Кожды выпуск студенческай газеты падганавліваецца
предаватэлямі, студэнтамі і магістрантамі факультэта і
представяе абзор сабытій і навістэй факультэта і сфэры
інфармацыйных тэхналогій*



Faculty News



20 сентября на факультете математики и технологий программирования прошел англоязычный вебинар «Как войти в ИТ» для студентов 2 курса. Семинар провели представители ведущей ИТ-компании Гомельского региона «ИВА-Гомель-Парк» – начальник отдела решений по управлению информацией и инфраструктурой Ицхаки Лави и главный специалист отдела Елена Межейникова. Ицхаки Лави и Елена Межейникова на английском языке преподнесли студентам основные направления развития ИТ-отрасли в мире. Подробно были освещены вопросы грамотного составления резюме ИТ-специалиста и правильного поведения на собеседовании.

Докладчики детально рассказали о каждой из основных ИТ-профессий и требованиях к ним. Студенты принимали активное участие в вебинаре, задавали вопросы докладчикам на английском языке. Без знания английского языка практически невозможно получить работу в любой ИТ-компании. В крупных ИТ-компаниях на английском языке не только ведут переговоры с заказчиками, но и общаются внутри команды при работе над проектами. Поэтому студенту, не владеющему в должной мере английским языком, невозможно стать конкурентоспособным современным ИТ-специалистом.

Благодарим представителей компании «ИВА-Гомель-Парк» за долговременное сотрудничество и совместную работу по повышению качества обучения ИТ-дисциплинам и английскому языку студентов ИТ-специальностей факультета математики и технологий программирования.

Events!!!



Для победы, четырём командам (по 3 человека), нужно было принять участие в 3х настольных играх: Каркассон, Крагморта, Red 7 и собрать максимальное количество очков!

В игре Каркассон ребята побывали в роли феодалов, которые разведывают, что да как в окрестных землях Каркассона, и берут под контроль дороги, захватывают пахотные угодья, строят города и монастыри.

Следующие ребята из каждой команды приняли участие в игре Крагморта, где стали гоблинами, снующими или ковыляющими по библиотеке сурового хозяина Ригора Мортиса!

И в завершении ребятам пришлось «пошевелить извилинами» благодаря карточной игре Red 7! Участники должны были собрать самую лучшую комбинацию карт, чтобы лидировать в конце хода. Но в любой момент правила могут поменяться — и победная комбинация станет проигрышной!

Игры получились очень интересные и весёлые!

Tech Tent: The world in 2031



Will robots take over most tasks from manual workers over the next decade? Will we find innovative new energy sources to help us battle climate change? And will we really all be living in virtual worlds?

This week Tech Tent gets out its crystal ball and asks some big thinkers to work out what the world will look like a decade from now.

If Mark Zuckerberg is to be believed, by 2031 we will all be living and working in the metaverse, a series of virtual worlds which will become the most important new technology platform since the arrival of the web.

He's so convinced this is the future that this week Facebook announced it was going to create 10,000 new jobs in the EU dedicated to building the metaverse.

Emma Ridderstad, whose company Warpin is developing virtual reality software for training, is a believer in the metaverse.

"You will be able to do your shopping, you will be able to meet your friends, you will be able to work remotely with whomever you want, you will be able to share digital spaces, share music, share art," she explains.

"You will also be able to integrate the digital objects in your physical world, making the world much more digital than it is today."

You might, for instance, be able to attend a football match when you couldn't make it to the ground - with your digital avatar sitting in your usual seat, dissecting the game with your neighbour's virtual self.

But Dr Nicola Millard, principal innovation partner at the telecoms firm BT, strikes a note of caution.

She says the metaverse will have to convince users that it is worth spending time in cumbersome headsets or other gear - and that it can actually be useful.

Dr Millard also warns that finding your way around this new landscape could prove tricky, especially if there are multiple multiverses run by different companies.

And if it does prove as powerful a platform as Mark Zuckerberg suggests, then do we really want it to be run by him, given the mounting concerns about the impact of Facebook on everything from democracy to the mental health of teenagers?

Emma Ridderstad says she hopes Facebook doesn't end up ruling the metaverse and is confident that a range of companies, from gaming platforms to virtual reality businesses like hers, will be building this new world.

Студенческая газета кафедры МК и МТ им. Ф. Скорины, № 1/2020.	Наш адрес: 246019, г. Гомель, ул. Кирова 117, аудитория 3-20
---	--