

# Полышкі ВЕСНІК

№7 (14671)  
Пятніца, 24 студзеня 2020 г.

www.pvestnik.by

К СВЕДЕНИЮ ИЗБИРАТЕЛЕЙ!

29 января  
с 11.00 до 12.00

состоится личный прием граждан членом Совета Республики Национального собрания Республики Беларусь **Татьяной Геннадьевной ПОЛУШКИНОЙ** для жителей г. Полоцка и Полоцкого района.

Предварительная запись на личный прием  
28 января с 10.00 до 12.00  
и с 14.00 до 17.00

по телефону 46-27-56.



LED-куб — разработка студентов 1 курса факультета информационных технологий ПГУ.



Виталий Кузьмич, студент 3 курса.

Фото Марии ЧЕРНИЧЕНКО.

**Факультет информационных технологий** ПГУ активно продвигается по пути создания современных научно-практических лабораторий и мультиотраслевых научно-производственных комплексов. Так, в прошлом году открыта **лаборатория виртуальной реальности**, не имеющая аналогов в университетах нашей страны. Для этого на спонсорские средства партнеров — IT-компаний «Андерсан-Бел» и «Корпитек» — приобретено современное оборудование.

## Путь, ведущий к успеху

4 стр.



Привычным явлением для полоцких потребителей стали свежие огурчики на столе в течение всего года. И главная заслуга в этом овощеводов **филиала «Весна-энерго»** РУП «Витебск-энерго».

Свежие  
огурчики  
каждый  
день

3 стр.



• Тест

**А вы разбираетесь  
в здоровом питании?**

20 стр.



## High-Tech

i

**В Полоцком госуниверситете внедряются новые IT-разработки, качественно повышающие уровень жизни.**

## Гиперскорость

Солнце постоянно движется в пространстве со скоростью 720 тыс. км/ч. Недавно астрономы обнаружили звезду под названием S5-HVS1, которая движется со скоростью 6 млн км/ч. Эта звезда способна покинуть нашу галактику, а заодно получить звание самой быстрой звезды Млечного Пути.

Дело в том, что некоторые звезды движутся очень быстро, поэтому их называют гиперскоростными. Астрономам известно совсем немного подобных объектов. Тем не менее исследователи определили понятие «гиперскорости» — обычно это скорость, которая превышает 500 км/с. Двигаясь так быстро, звезда способна избежать гравитационного притяжения нашей галактики и может покинуть Млечный Путь.

## Новое лекарство

Скоро страдающих от сильных головных болей людей станет намного меньше: создано лекарство, которое подходит практически всем людям.

Оно называется уброгепант. Но на данный момент его не одобрило американское управление по санитарному надзору за качеством пищевых продуктов и медикаментов (FDA). Однако лекарство доказало свою эффективность в ходе трех клинических испытаний.

Ученые выяснили, что препарат устранял сильную головную боль в течение двух часов у 20% испытуемых. После принятия второй таблетки от мигрени избавилось еще большее количество людей. Исследователи пришли к выводу, что для устранения головной боли необходимо выпить, как минимум, 50 миллиграммов уброгепанта.

## Имитация

Ученые создали уникальный пластырь, благодаря которому можно ощутить присутствие собеседника на расстоянии. Беспроводное силиконовое устройство прилипает к коже и испускает вибрации, которые интерпретируются мозгом как те или иные виды прикосновений. Создатели механизма надеются, что однажды он может быть использован для имитации прикосновений в интернете.

Доброволец, носивший пластырь на правом предплечье, с уверенностью отмечает, что чувствовал кончики пальцев своего протеза во время использования устройства. Исследователи считают, что его пример свидетельствует о том, что мозг людей, потерявших конечности, может быть обучен воспринимать фантомные ощущения.

Подготовила  
Виолетта ШВЕДКО.



Старший преподаватель Татьяна Глухова и аспирант Ирина Захарова.



Фото Марии ЧЕРНИЧЕНКО.

(Продолжение. Начало на 1-й стр.)

Согласитесь, не каждый день мы посещаем лаборатории виртуальной реальности. Поэтому, воспользовавшись служебным положением, я решила восполнить пробел в своих знаниях. А помог мне в этом студент 3 курса, лауреат стипендии совета ПГУ, Виталий Кузьмич. Он сразу же предложил погрузиться в... виртуальное подzemелье бывшего иезуитского колледжа. На глаза мне надевают специальные очки, на руки — тактильные перчатки, и, выслушав все необходимые инструкции, нажимаю на нужную кнопку. Первый виртуальный шаг... И передо мной железная решетка. Впрочем, какие могут быть преграды, когда рядом опытный гид?! И я попадаю в мистическую атмосферу с сюрпризами в виде выглядывающего из-за поворота скелета. Нахожу свечу и отправляюсь на поиски клада. Пройдя лабиринтами подземелья, останавливаюсь у кованого сундука. С трудом открываю: не могу совладать с виртуальной рукой. На дне — таинственный сверток. Но одно неосторожное нажатие не на ту кнопку... и сундук закрывается. До финала дошел Виталий. Он взял грамоту с надписью *Scientia vincere tenebras*, что в переводе с латыни: «Знанием побеждать тьму». Таков путь, ведущий к успеху.

— Сегодня это научно-практическая лаборатория для студентов, — отметила декан факультета Оксана Голубева. — У нас уже есть целая библиотека дипломных проектов на основе виртуальной реальности. Будущие айтишники приобретают здесь новые знания и навыки.

## ДЛЯ ШИРОКОГО ПРИМЕНЕНИЯ

В планах — создание лаборатории машинного обучения. Разработки по этому IT-направлению широко применяются в медицинской и технической диагностике, распознавании речи, жестов, почерка, биоинформатике, обнаружении мошенничества, финансовом контроле.

# Путь, ведущий к успеху

ки, чтобы быть конкурентоспособными на рынке труда. Конечно, есть желание сделать проект коммерческим. Но для этого требуется очень дорогое и уникальное оборудование. И если найдем возможность приобрести его, то в виртуальное путешествие сможем отправлять и туристов.

Но студенты не почивают на лаврах, а совершенствуют этот проект. Работают и над новыми. Под руководством ведущих ученых факультета создали «виртуальный тренажер для подготовки технического персонала, обслуживающего газорегуляторные пункты», который уже нашел применение на практике. В настоящее время второкурсники трудятся над проектом виртуальной реальности для формирующегося Центра безопасности Новополоска.

Спектр научных разработок на факультете очень разнообразный. Как рассказала старший преподаватель кафедры вычислительных систем и сетей Татьяна

Глухова, уже три года вместе с коллегами из Испании, Германии, Финляндии, Греции сотрудники кафедры участвуют в международном проекте по программе «Горизонт 2020» Science Technology Innovation Mathematics Engineering for the Young — STIMEY.

— Это очень интересная и серьезная работа, — объясняет Татьяна Михайловна. — В целом проект направлен на развитие технических навыков у школьников. Благодаря STEAM-подходу дети могут развиваться сразу в нескольких предметных областях: информатике, физике, технологии, инженерии и математике. Наша часть — обучающие игры. В них заложены возможности для развития STEAM-навыков. В игре и учитель. Он может влиять на игру, дополнять, поощрять умников и умниц баллами.

По признанию Татьяны Глуховой, разработка проекта — большой опыт и для студентов, и для молодых ученых, и для преподавателей. К этой интернет-платформе уже сегодня подключаются школы республики. Более того, на платформе появится робот. Над ним «колдуют» испанские партнеры. В будущем роботы должны быть апробированы всеми странами — участниками проекта.

В таком сотрудничестве — студенты и преподаватели — на факультете информационных технологий ведется научная работа. Ее результаты отмечены и на государственном уровне. Уже в январе этого года по решению совета специального фонда Президента Республики Беларусь по социальной поддержке одаренных учащихся и студентов три представителя факультета получили денежные премии. Аспирант Ирина Захарова — одна из награжденных — отметила: «Мне нравится заниматься наукой. Эта деятельность способствует желанию узнавать все больше и больше. Жизнь становится интересной, разнообразной. Приобщаясь к знаниям, растешь и в личностном плане. Достигая в исследуемом вопросе определенной планки, идешь вперед. И так от результата к результату. На факультете для этого созданы все необходимые условия».

Любовь ТРАПЕЗНИКОВА.

