

ОБРАЗОВАНИЕ

Безусловно, лидером на Урале по подготовке специалистов информационных технологий («Ай-Ти») является бурно развивающийся факультет вычислительной математики и информатики (ВМИ) ЮУрГУ.

Здесь поставлена амбициозная цель: подготовка «Ай-Ти» специалистов по самым современным, перспективным и востребованным отраслям прикладной информатики. В первую десятку ведущих «Ай-Ти»-факультетов вузов России факультет ВМИ ЮУрГУ уже вошел уверенно — он находится в престижной компании среди университетов Москвы, Санкт-Петербурга, Новосибирска, Нижнего Новгорода.

Магистратура, первая в России

На факультете ВМИ ЮУрГУ впервые в России открыт прием в магистратуру «Технология разработки компьютерных игр» в рамках направления «Фундаментальная информатика и информационные технологии».

— Во многих ведущих университетах мира эта «Ай-Ти» специальность является элитной. Она на перекрестке высоких знаний — написание параллельных программ, разработки сверхсложных алгоритмов, создания искусственного интеллекта. Как вы решились на столь смелый шаг?

Это вопрос к декану факультета ВМИ профессору Леониду Соколинскому.

— Мы откликнулись на вызов времени, — говорит Леонид Борисович. — Сегодня индустрия компьютерных игр — это огромный сектор мирового «Ай-Ти» рынка. Он оценивается, по мнению экспертов, примерно в 50 млрд долларов, прогноз роста: удвоение через три года. Компании, в которых занимаются этим бизнесом, сегодня в крупных городах России растут как грибы после дождя. Игры из продукта превращаются в интернет-сер-

Магистры кибер-игр

Первая в России магистратура по разработке компьютерных игр



Декан ВМИ, профессор Соколинский уверен: кибер-пространство, это уже реальность

висы — это важно осознавать. Теперь это не коробки в магазинах, они скачиваются из виртуального пространства. Сегодня играют все: дети и старики, мужчины и женщины. Больше не существует такого — компьютерные игры являются уделом лишь только продвинутых подростков. Потому так велик сегодня спрос на специалистов, разработчиков компьютерных игр.

Человечество все больше погружается в виртуальное пространство — «Ай-Ти» технологий.

У специалистов по разработке компьютерных игр сегодня громадные перспективы.

В этом году рост популярности только, например, компьютерных игр для мобильных устройств в России ожидается на 64 процента. Также прогнозируется скачок спроса на игры в социальных сетях.

— Кроме того, сегодня идет признание нового вида — компьютерного спор-

та (кибер-спорта) как новейшей спортивной соревновательной деятельности. Более десятка лет проводятся Всемирные компьютерные игры. Спонсоры охотно вкладывают деньги в проведение кибер-спортивных соревнований по всему миру.

Фантастика рядом

— Человеку, далекому от проблем вычислительной математики и информатики, покажется, что кибер-мозг, кибер-пространство и кибер-сообщество — из отдаленного будущего, либо вообще из разряда научной фантастики?

— Нет, именно в новой магистратуре наши студенты будут учиться разрабатывать прототип кибер-мозга, — говорит профессор Соколинский. — В каждой современной компьютерной игре есть аналог кибер-мозга, который нашим студентам нужно создать. Разработка современных игр — это не праздная забава, а сложнейший труд, требующий весьма высокой программистской квалификации. Вы представляете, какой ин-

теллект должен быть заложен в игру, включающую сотни и даже тысячи индивидуальных персонажей. Тому пример — стратегические игры реального времени типа Warcraft. Поэтому для студентов, обучающихся по новой магистерской программе, предусмотрен спецкурс «Игровой искусственный интеллект».

— О чем писал фантаст, лауреат Нобелевской премии по химии Айзек Азимов в трилогии «Я — робот»?

— Сегодня искусственный интеллект — не фантастика, а все более и более реальность. Современный кибер-мир по сложности уже мало уступает реальному.

— Насколько серьезны эти «игрушки»?

— Индустрия компьютерных игр в 1970-х годах зародилась в США довольно случайно — тренажеры летчиков очень увлекли людей, далеких от авиации. Всем захотелось «полетать» в виртуальном кибер-пространстве. Сейчас только в США прибыль от компьютерных игр приближается к 15 млрд долларов в год. Конечно, Россия не в стороне. За прошлый год у нас рынок компьютерных игр зашкалил за один

миллиард долларов. Поэтому мы и начинаем готовить разработчиков компьютерных игр на факультете ВМИ. Они — суперэлита программирования, поскольку для такого программиста нет проблем в разработке сложнейших трехмерных «разумных» объектов в виртуальном пространстве.

Факультет ВМИ ЮУрГУ — один из примеров выхода в кибер-мир

— Получается, подготовка программистов компьютерных игр дело вовсе не игрушечное?

— Какие тут могут быть игрушки!? Мы будем готовить программистов высочайшего уровня. Достаточно перечислить названия учебных курсов. Кроме спецкурса по искусственному интеллекту это — «Алгоритмические основы мультимедийных технологий»; «Компьютерная анимация и моделирование» (математические модели; методы и алгоритмы создания виртуальных миров); «Разработка игровых платформ»; «Сете-

вые игры»; «Разработка игр для мобильных устройств»; «Параллельное программирование». Добавлю, подобной магистратуры в России пока нет, у нас она первая — инкубатор суперпрограммистов. Челябинск становится кибер-центром.

Шаг в виртуальные миры

— О все более и более растущем интересе абитуриентов к факультету ВМИ ЮУрГУ говорит хотя бы количество посещений сайта ВМИ — это число превышает несколько сотен обращений в сутки. Не в последнюю очередь это вызвано анонсом открытия новой магистерской программы «Технологии создания компьютерных игр». Интерес к этой магистратуре со стороны абитуриентов очень большой. Стремительно развивающийся рынок компьютерных игр требует все больше высокопрофессиональных программистов со специальной подготовкой. Это часть глобальной тенденции — перемещение все большей части сфер человеческой жизнедеятельности в кибер-пространство. Нравится нам это или не нравится — это неизбежная новая реальность, в которой нам предстоит жить и работать. Но это — тема для отдельного разговора.

— В завершение отметим, что помимо магистратуры по разработке компьютерных игр, факультет ВМИ открывает набор еще на три новые магистерские программы:

«Технологии параллельных вычислений», «Суперкомпьютерное моделирование социальных и экономических процессов» и «Суперкомпьютерное моделирование окружающей среды», доведя общее количество магистратур таким образом до семи.

Информация для поступающих на факультет вычислительной математики и информатики ЮУрГУ находится в разделе «Абитуриентам» на официальном сайте факультета: <http://computer.susu.ac.ru>.

Записал
Александр Чуносков,
фото автора