

ПРОГРАММА XXXII СЕМИНАРА-КОНФЕРЕНЦИИ ПРОЕКТА 5-100

1 октября 2020 года

Организатор: ФГАНУ «Социоцентр»

Главная тема: КАК ВУЗАМ ФОРМИРОВАТЬ УСПЕШНЫХ ЛЮДЕЙ XXI ВЕКА ИЗ СВОИХ СТУДЕНТОВ

Мы продолжаем тематику форсайта развития России и ее высшего образования в эпоху цифровой революции и пандемии. Этот цикл телеконференций начат 15-16 сентября 2020 года на [XXXI семинаре-конференции Проекта 5-100](#).

Фокус телеконференции 1 октября – передовые технологии виртуальной и дополненной реальности в образовании и медицине, форсайт их воздействия на социальную среду, экономику и образование.

Время (МСК)	Сессия	Описание
		Форсайт-сессия Тема: Гуманитарный и технический взгляд в будущее: какие технологии ждут нас в будущем? В каком мире мы будем жить через 10-15 лет? Задача: Заглянуть за горизонт настоящего времени и попытаться понять, по какому пути пойдёт развитие технологий, как это скажется на современном поколении студентов.
10:00-11:15	Выступления	<i>Приветственное слово:</i> Колесникова Елена Николаевна , директор Департамента проектной деятельности, Министерство науки и высшего образования Российской Федерации Филиппов Борис Юрьевич , врио директора ФГАНУ «Социоцентр» <i>Модератор и спикер:</i> Заславский Григорий Анатольевич , ректор ГИТИС, театральный критик: <i>«Как разбудить в студентах: творческое начало, нестандартное мышление и конструктивную коммуникацию опыт и методы ГИТИС, других ведущих университетов культуры»</i> <i>Спикеры:</i> Соколов Александр Васильевич , директор Форсайт-центра, Институт статистических исследований и экономики знаний НИУ ВШЭ: <i>«Тренды развития человеческого потенциала в XXI веке»</i> <i>Аннотация:</i> В последние годы люди, их навыки, знания, умение креативно мыслить, способность эффективно трудиться и адаптироваться к технологическим изменениям становятся основным фактором

конкурентоспособности любого государства. Будущее человека, его здоровье, комфортная образовательная среда, профессиональная ориентация, безопасная окружающая среда все в большей степени становятся приоритетами социальной и экономической политики. Какие тренды в области человеческого потенциала определяют будущее человека в России и мире, какие драйверы и барьеры определяют скорость распространения и силу влияния этих трендов?

Куранов Григорий Владимирович, заместитель полномочного представителя Президента РФ в ДФО:
«Как вырастить и удержать новую элиту в отдаленных регионах России?»

Филатова Екатерина Андреевна, директор по коммуникациям Центра Национальной технологической инициативы на базе ДВФУ по нейротехнологиям, технологиям виртуальной и дополненной реальности, президент Ассоциации дополненной и виртуальной реальности:
«Жизнь в цифровую эпоху с AR/VR-технологиями. Поглотит ли виртуальный мир реальный? Что должен уметь профессионал будущего»

Аннотация:

Глобальная роботизация и цифровизация индустрии и сервисов концептуально меняют нашу повседневную жизнь. Последние 10 лет развитие технологий не просто идет быстрыми темпами, а несется с невероятной скоростью. Все чаще картинки фантастов становятся реальностью. Виртуальная реальность всегда была порталом в яркие миры и приключения. Сегодня это уже возможность для прогрессивных решений в корпоративном образовании, медицине, промышленности, ритейле и других сферах. «Завтра» это уже станет реальностью широких масс. Что нам дают иммерсивные и интерактивные технологии? Что нужно, чтобы через 5-10 лет молодой специалист был не только компетентен, но и успешен и прогрессивен? Сможем ли мы комфортно жить в эпоху, когда цифровой мир будет уже мало отличим от реального? Какие суперспособности мы получим в этом меняющемся мире?

Лосева Наталья Геннадьевна, заместитель главного редактора МИА «Россия сегодня»:
«Журналистика VR/AR. Как работать с иммерсивными форматами»

Аннотация:

Скорость информационного потока, способы коммуникации с миром, форматы, каналы потребления контента меняются все быстрее. А с ними меняются наши привычки, наша способность удерживать внимание, следить за сюжетом, воспринимать и эмоционально реагировать. Как рассказывать истории в мире, где пользователь читает текст не дольше десяти-пятнадцати секунд? Каким языком должны научиться

		<p>говорить медиа в виртуальной реальности? Как примирить традиционную журналистику и иммерсивные форматы?</p> <p>Суходольский Юрий Сергеевич, сценарист, режиссер, продюсер: <i>«Проект «Мы из будущего»»</i></p>
11:15-12:15	Панельная дискуссия	<p><i>Участники дискуссии по темам выступлений помимо стикеров:</i></p> <p>Чернышкова Елена Павловна, исполнительный директор Фонда содействия развитию военного образования</p> <p>Хукаленко Юлия Сергеевна, научный сотрудник и руководитель направления «Образование» Центра НТИ по направлению «Нейротехнологии, технологии виртуальной и дополненной реальности» на базе ДВФУ</p> <p><i>Повестка панельной дискуссии:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Развитие творческого начала и инициативности, последовательности в поиске и реализации проектов от идеи до результата – методы, которые панелисты сами используют в своей деятельности. – Картина мира, ожидающая нас в ближайшие годы и десятилетия в связи с информационной революцией, развитием технологий виртуальной и дополненной реальности, социальная сфера: <ul style="list-style-type: none"> – эволюция жизненных ценностей/целеполаганий нового поколения, образа жизни; – главные изменения в системе образования; – ожидаемая эволюция быта и досуга, новые формы искусства для широкой публики; – характеристика мест будущего проживания современного поколения студентов; – риски событий катастрофического характера, отрицательные факторы цифровой революции и способы их контроля со стороны государства, региональной власти, бизнеса и вуза. – Перспективные рынки труда, профессии и ниши сервисов, связанные с цифровой революцией и пандемией, в которые студенты могут войти начать входить уже сегодня как организаторы или инициаторы, а вузы – открывать образовательные программы/тренинги/хакатоны. – Как закрепить талантливую молодежь в регионах? – Новый язык медиа – Идеи проектов с социальным импактом и использованием технологий VR/AR
12:15-12:30	Вопросы и ответы	

<p>Сессия по технологиям виртуальной и дополненной реальности в образовании <i>Со-организатор:</i> ФГАОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет» Тема: новые технологические возможности виртуальной и дополненной реальности для образовательного процесса Задача: ознакомить широкую аудиторию российского академического сообщества с прорывными направлениями развития VR/AR и практическими кейсами разработок в данной области</p>	
12:40-13:30	<p>Краткие выступления и панельная дискуссия</p> <p><i>Модератор и спикер:</i> Хукаленко Юлия Сергеевна, научный сотрудник и руководитель направления «Образование» Центра НТИ по направлению «Нейротехнологии, технологии виртуальной и дополненной реальности» на базе ДВФУ <i>Спикеры и участники панельной дискуссии:</i> Кленин Александр Сергеевич, технический директор Центра НТИ по направлению «Нейротехнологии, технологии виртуальной и дополненной реальности» на базе ДВФУ, руководитель магистерской программы «Программирование для виртуальной и дополненной реальности» Школа цифровой экономики ДВФУ Ковалев Артем Иванович, к.психол.н. факультет психологии МГУ, специалист в области когнитивной нейронауки Смолин Артем Александрович, к.ф.н., директор Центра Юзабилити и Смешанной Реальности Университета ИТМО</p> <p><i>Повестка:</i> Виртуальная и дополненная реальности – это современные и быстро развивающиеся технологии. Их цель – расширение физического пространства жизни человека объектами, созданными с помощью цифровых устройств и программ, и имеющими характер изображения. Стремительное развитие этих технологий не могло не отразиться на образовательном процессе. И хотя технологии виртуальной и дополненной реальности уже не являются чем-то новым, в образовании их стали применять относительно недавно. В рамках дискуссии обсудим как именно их применяют в образовательном процессе, а также как готовят специалистов в области виртуальной и дополненной реальности.</p> <p><i>Вопросы для обсуждения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Создание образовательных продуктов: с какими трудностями сталкиваются при разработке, на какие особенности стоит обращать внимание при создании образовательных решений. - Организация процесса использования технологий виртуальной реальности в образовательных учреждениях - Как подготовить специалиста в области технологий виртуальной реальности: образовательные программы - Опыт внедрения технологий виртуальной и дополненной реальности в образовательный процесс
13:30-13:45	Вопросы и ответы

<p>Сессия по технологиям виртуальной и дополненной реальности в медицине (реабилитации) Со-организатор: ФГАОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет»</p>		
<p>13:45-14:45</p>	<p>Краткие выступления и панельная дискуссия</p>	<p><i>Модератор и спикер:</i></p> <p>Бондарь Анатолий Владимирович, научный сотрудник Центра НТИ ДВФУ по нейротехнологиям, технологиям виртуальной и дополненной реальности</p> <p><i>Спикеры и участники панельной дискуссии:</i></p> <p>Биктимиров Артур Рамилевич, врач-нейрохирург медицинского центра ДВФУ, аналитик Центра НТИ ДВФУ по нейротехнологиям, технологиям виртуальной и дополненной реальности</p> <p>Кантур Татьяна Анатольевна, руководитель Центра восстановительной медицины и реабилитации медицинского центра ДВФУ</p> <p>Ионис Артем Сергеевич, руководитель проекта Центра НТИ ДВФУ по нейротехнологиям, технологиям виртуальной и дополненной реальности</p> <p><i>Повестка:</i></p> <p>Технологии виртуальной и дополненной реальности являются инновационными и способствуют изменению формата взаимодействия человека с информацией. На сегодняшний день VR/AR-технологии получили наиболее серьезное развитие на рынках развлечений и маркетинга, но это не предел, а только первая ступень их внедрения. Одним из перспективных направлений их использования является медицина. В рамках данной панельной дискуссии участники обсудят возможности использования технологий виртуальной и дополненной реальностей в медицине, в том числе в реабилитации, медицинские опытно-конструкторские проекты, находящиеся на высоком уровне готовности и используемые в практической деятельности медицинских учреждений, рассмотрят перспективы использования данных технологий в условиях, вызванных пандемия COVID-19, а также перспективы совместного применения технологий VR/AR и технологии тактильной обратной связи в медицинских кейсах.</p> <p><i>Вопросы дискуссии:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - нейрофизиологические аспекты использования технологий виртуальной и дополненной реальностей в медицине; - примеры использования технологий виртуальной и дополненной реальностей в медицине, в том числе в реабилитации, находящиеся на высоком уровне готовности технологии; - адаптация медицинских учреждений под барьеры, вызванные пандемия COVID-19, благодаря использованию технологий виртуальной и дополненной реальностей;

		- обсуждение перспектив применения технологий виртуальной и дополненной реальностей и технологии тактильной обратной связи в медицинских кейсах.
14:45-15:00	Вопросы и ответы	

*Актуальная версия программы: <https://5top100.ru/events/conferences/xxxii.pdf>
Регистрация участников, включая спикеров: <https://forms.gle/BeNR9XBYRg3QRfie7>
Общая информация о семинарах-конференциях Проекта 5-100:
<http://5top100.ru/events/conferences/>
Форма подачи заявок на выступления: <http://5top100.ru/forms/conference-register/>*

Также приглашаем Вас принять участие в **Дальневосточном цифровом форуме «Russky MeetUp-2020»**. Данное мероприятие посвящено современным технологиям и направлено на формирование IT сообщества в Дальневосточном регионе. Ниже предлагаем ознакомиться с основными треками и направлениями.

Сайт Дальневосточного цифрового форума «Russky MeetUp-2020»: <https://rumeetup.ru/>

Регистрация для участия в Дальневосточном цифровом форуме: <https://primamedia.events/reg/203>

ТРЕК «СКВОЗНЫЕ ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА»

Открытие первой дальневосточной точки 5G. Торжественная церемония, дискуссия «Применение технологий 5G. Лучшие практики».

В данном треке примут участие: МТС, ДВФУ

Компьютерное зрение. Обработка фото и видеоконтента, технологии, проблемы, кейсы. Важно озвучить задачи, решение которых не найдено, но нужно представителям сферы.

В данном треке примут участие: Сбербанк, Цифрум, ДВФУ, МТС.

NLP топ лучших кейсов /практики применения. Чат-боты, анализ смысла текста, выделение спама, маркетплейсы.

В данном треке примут участие: Банки, операторы связи

Резиденты Центра цифрового развития. Планы по взаимодействию с регионом и университетом.

В данном треке примут участие: Заместитель проректора по развитию ДВФУ, МТС, Ростелеком, Росатом, Росгеология, Газпром, Элемент.

Кибервойны цифрового мира. Обсуждаем тренды в кибербезопасности и возможности Киберполигона.

В данном треке примут участие: РТ-Солар, ДВФУ, Позитив Технолоджиз, Перспективный мониторинг.

Цифровые двойники.

В данном треке примут участие: Росатом, Цифрум, РЖД-технологии, МТС

ТРЕК «ИТ В ОБРАЗОВАНИИ»

Кейс марафон. 10-минутные истории о создании микросервисов/цифровизации отдельных процессов, максимально подробно о технологиях, решение по шагам

В данном треке примут участие:

Факультет мечты. С представителями ведущих вузов рассматриваем лучшие практики ИТ образования.

В данном треке примут участие: Сколтех, Иннополис, ИТМО, ДВФУ.

Цифровая культура для всех. С представителями отраслей обсуждаем тренды использования ИТ технологий в разных сферах.

В данном треке примут участие: Мегафон.

Мастер-класс. Использование цифровых продуктов Интерфакса в области информационно-цифрового мониторинга и анализа рынков.

В данном треке примут участие: Интерфакс.

Лекция. Карьера в Data Science.

В данном треке примут участие: Сбербанк.

ТРЕК «GAMEDEV»

Путь инди разработчика в большой мир или что делать разработчику в регионе, чтобы его заметили.

В данном треке примут участие: Майтона.

GameNet и геймдев: развитие и применение игровых методов и практик в бизнесе, культуре, образовании, науке, здравоохранении, государственном управлении и сообществах для улучшения качества жизни человека.

В данном треке примут участие: Представитель сообщества разработчиков игр, представитель рабочей группы НТИ «Геймнет».

Инструменты, проекты и решения из разработки игр в других индустриях

В данном треке примут участие: Старший научный сотрудник национального центра когнитивных разработок, доцент факультета цифровых трансформаций, Руководитель магистерской программы «Технология разработки компьютерных игр».

Инвестиции в игровую индустрию

В данном треке примут участие: Кирилл Каменев, вице-президент Фонда развития Дальнего Востока и Арктики

Панельная дискуссия «Игры и реальная жизнь. Получение знаний и навыков через игру; влияние компьютерных игр на организм»

В данном треке примут участие: Ice-Pick Lodge, GameNet, Wargaming

ТРЕК «МЕНЕДЖМЕНТ И ЭКОНОМИКА ИТ КОМПАНИЙ»

Как живут компании в мире экосистем. Рассмотрим отношения крупных игроков (экосистем) и маленьких компаний

В данном треке примут участие: Мегафон, МТС, Сбербанк, ДНС.

Гибкие команды. Работа с human cloud платформами

В данном треке примут участие: Сколково, Газпром нефть (платформа Профессионалы 4.0), ЦНТИ, Майтона, Мегафон+

Стратегии импортозамещения в ИТ-сфере. Как Российские ИТ компании выходят на рынок?

В данном треке примут участие: представитель рабочей группы НТИ «GameNet»,

Управление на основе данных: от постановки задачи до внедрения сервиса. Рассмотрим опыт работы команд органов власти ПК над проектами в области управления на основе данных

В данном треке примут участие: Центр проектов и практик ДВФУ, ФОИВы+.