

Състезанието на един информатик

...или какво си струва да знаем за информатиката днес

Юлиан Пастърмов

За какво ще говорим?

- Разликите между състезанията и подготовката за контролни и кандидатстудентски изпити;
 - Как да намерим баланса на времето;
 - Работа по време на гимназията за и против;
 - Важните за един работодател критерии;
 - Новите течения в информатиката.
-
-

Състезание \neq изпит

- Състезанията не вървят по материала от училище (матем./информатика);
 - Често креативността е по-важна от познаването на сложни алгоритми;
 - Подготовката за състезание е доста по-забавна от тази за изпит;
 - Задачите са доста “по-практични” и близо до реалния живот;
 - Все пак доброто познаване на голям обем материал е основно изискване;
-
-

Състезание != изпит

Един взет изпит не говори нищо на вашия бъдещ
работодател, но една победа на състезание вдига
шансовете ви неминуемо!



Времето лети

- Най-големият проблем за един състезател е да намери баланса м/у училище и подготовката си;
- Моят съвет – не изпадайте в крайности:
 - “пренавиването” води до бързо “изхабяване”;
 - нищо не идва даром обаче.

Работа по време на гимназията – за и против

- Дава нужните практически знания от рано;
 - Е ОГРОМНО натоварване, което не всеки може да поеме;
 - Нито работодателят ви, нито учителят ще приемат другия за извинителна причина за неуспехи.
 - Не бъркайте с работата по време на следване, там времето е разпределено по съвсем друг начин;
-
-

Какво ще търсят работодателите в нашето CV

- 1) Натрупан практически опит и стаж;
 - 2) Обширни и дълбоки познания в сферата на дейността;
 - 3) Владеене на чужди езици и умение за работа в екип;
 - 4) Отлична диплома от висшето образование и/или гимназията;
 - 5) Впечатлението, което кандидатът прави на интервю.
-
-

Какво ще търсят работодателите в нашето CV



- ✓ Една грамота от състезание е равна на препоръка от работодател!

По света и у нас

...или новости в информатиката

- Все повече апроксимационни и евристични алгоритми:
 - генетично програмиране (genetic programming);
 - невронни мрежи и fuzzy logic;
 - самоубочаващи се програми (machine learning);
- Компютърна визуализация и виртуална реалност (AR/VR):
 - в игрите;
 - в индустрията.

The End

Вашите въпроси...

