



## Program DOD PF UPJŠ po odboroch

### Informatika, Aplikovaná informatika, Analýza dát a umelá inteligencia

Park Angelinum 9, Aula prof. J. Daniel-Szabóa (SA1A1)

- 10:15 - 10:45 **Čo dokážu kvantové počítače** prof. RNDr. Gabriel Semanišin, PhD.  
Miestnosť: Aula prof. J. Daniel-Szabóa (SA1A1)  
*Kvantové počítače sú novým a výnimočne výkonným typom výpočtového stroja, ktorý je založený na využívaní základných princípov kvantovej fyziky. Tento nový prístup umožňuje „dizajnovanie“ úplne nových typov algoritmov a oveľa komplexnejšie spracovanie informácií. Kvantové počítače sú prísľubom pre riešenie mnohých zložitých výpočtových problémov a zásadne tiež menia kryptografické postupy.*
- 10:45 - 11:15 **My všetci sme dáta** RNDr. Róbert Novotný, PhD.  
Miestnosť: Aula prof. J. Daniel-Szabóa (SA1A1)  
*Máloktorý nový úspešný projekt sa zaobíde bez inteligentného masírovania dát. Na startupovom nápadе, ktorý by napadol každému z nás, si ukážeme, aké dáta vieme zozbierať, aké nečakané teoretické znalosti z informatiky pri nich využijeme, ako by sme to naprogramovali a ako sa „vyhrabeme“ z ich nečakanej lavíny.*
- 11:15 - 11:35 **Aj ty budeš vedieť prečo** RNDr. Peter Gurský, PhD.  
Miestnosť: Aula prof. J. Daniel-Szabóa (SA1A1)  
*Život nás často postaví pred voľbu a očakáva sa od nás, že si vyberieme správne. To isté sa deje aj v informatike. Aký programovací jazyk sa mám naučiť? Ktorý framework mám použiť? Aké úložisko bude najvýhodnejšie? Ktorá metóda je pre daný problém najlepšia? Každé rozhodnutie ovplyvní našu budúcnosť a ako úspešné budú naše „výtvory“. My veríme, že rovnako dôležité je vedieť nielen to ako niečo funguje, ale aj prečo. Informatika na PF UPJŠ to ponúka Vám. Aby ste sa rozhodovali správne.*
- 11:35 - 11:55 **Druhá strana štúdia** RNDr. Juraj Šebej, PhD.  
Miestnosť: Aula prof. J. Daniel-Szabóa (SA1A1)  
*S čím sa môžeš stretnúť počas štúdia? Čo ťa čaká namiesto tvojej „detskej izby“? Ako prežiť nástrahy vysokoškolského života? Nevieš? Tak sa to dozvieš!*
- 12:00 - 14:00 **Workshopy - zaži informatiku a nauč sa nové v**  
*Paralelné 30 minútové workshopy so začiatkom 12:00, 12:40, 13:20*

## Workshopy - zaži informatiku a nauč sa nové veci

Paralelné 30 minútové workshopy so začiatkom 12:00, 12:40, 13:20

### **Etický hacking pre začiatočníkov**

Msc. Terézia Mézešová

**Miestnosť: Laboratórium kybernetickej bezpečnosti**

*Zaujíma Ťa ako fungujú etickí hackeri? Ako sa „hackujú“ webové stránky? Príd' si vyskúšať ako nájsť jednu z najčastejších chýb na webových stránkach a naštartuj tak svoju kariéru etického hackera!*

### **Rýchlokurz z programovania počítačových hier**

RNDr. Ľubomír Antoni, PhD.

**Miestnosť: Počítačová učebňa SA1C03**

*Chceš zistiť ako sa programujú počítačové hry? S akými výzvami bojujú programátori? V rámci 30 minút si predstavíme ako pracovať s údajmi a vytvoriť si známu počítačovú hru Arkanoid. Neváhaj a naštartuj svoju kariéru programátora!*

### **Strojové učenie - rýchlo a zbesilo**

Mgr. Richard Staňa

**Miestnosť: Počítačová učebňa SA1C05**

*Ako na svet pozerá počítač? Akým spôsobom využíva neuronové siete? Príd' si vyskúšať tréning vlastnej neurónovej siete. Nauč počítač rozpoznávať predmety za 30 minút a naštartuj tak svoju kariéru dátového analytika!*

### **Zaži „Hru o život“**

RNDr. Zuzana Bednárová, PhD.

**Miestnosť: Laboratórium inteligentných dátových analýz**

*Jednoduchá simulácia ktorá ukazuje, že aj najzložitejšie veci môžu fungovať na princípe pár jednoduchých pravidiel. Môže jedna bunka riadiť celý vesmír? Koľko buniek ho vie ovládnuť? Spolu sa pozrieme na zaujímavosti z teoretickej informatiky, ktoré nám pomôžu pri pochopení života. Budeme sa spolu hrať Conwayovu hru Život (Conway's Game of Life) a možno naštartuješ svoju kariéru výskumníka!*

### **So súčasnými študentmi o štúdiu**

**Miestnosť: Kreatívne laboratórium**

*Zaujíma Vás ako prebieha štúdium informatiky? Ako vyzerá internátny a mimoškolský život? Aké sú možnosti práce popri štúdiu? Ktoré predmety sú zaujímavé? Na tieto a ľubovoľné iné otázky môžete dostať odpovede od súčasných študentov.*