



Facebook Timeline

Алексей Курец.

История одного стартапера

Репортаж из
EPAM Systems

Региональный геймдев

Как получить работу в Google

Визуальные конструкторы.
Плюсы и минусы



EPAM — “шведский стол” для ITшника

Алексей ДРОЗД, Инна РЫКУНИНА

С трудом припарковавшись на большой, но отнюдь не свободной, площадке перед зданием ПВТ на Купревича, 1-1, мы не предполагали, сколько всего нам предстоит узнать о компании EPAM.

Сразу же оговорюсь, что рассказ о компании никак не поместится в одну статью. Поэтому не будем пытаться проглотить весь торт сразу, а начнём культурно и обстоятельно “дегустировать” офис за офисом. Офис EPAM на Купревича, 1 занимает чуть ли не всё здание: 4 полных этажа, плюс на некоторых — по одному рабочему крылу. Но прежде, чем зайти внутрь, разберёмся, как сотрудники добираются до своих рабочих мест.

Сто путей, сто дорог

Ни для кого не секрет, что ПВТ расположен сразу за кольцевой дорогой, что на первый взгляд может показаться неудобным с точки зрения человека, не имеющего личного автомобиля. Однако, если вы сотрудник EPAM, подобные проблемы вряд ли волнуют вас. И вот почему.

Помимо стандартных городских автобусных маршрутов, специально для сотрудников компании организованы бесплатные марш-

рутные такси. Они курсируют утром и вечером от станций метро “Московская” и “Восток” до офиса и обратно.

Не забыты и любители добираться на работу крутя педали. Велостоянка не пустует даже зимой.

Кроме того, в компании существует “программа взаимопомощи”. Речь идёт о Carpool’ах. Если несколько сотрудников живут в одном районе, они могут договориться и приезжать на работу вместе на машине одного из них. Делить между собой расходы на топливо, установить очерёдность и т.п. В общем, здесь всё решается на их усмотрение.

Главным плюсом Carpool’a, помимо экономии, является гарантированное парковочное место на отдельной стоянке (фото 1). Пожалуй, хватит ходить вокруг здания.

Идём внутрь

EPAM встречает посетителей буквально сразу за турникетами. Именно здесь соискатели, пришедшие на собеседование, начинают знакомство с компанией.

Заскучать здесь не получится — HR’ы знают своё дело. Но осмотреться и посидеть на удобном

EPAM Systems — крупнейший поставщик услуг в области разработки программного обеспечения и решений на территории бывшего Советского Союза и в Центральной и Восточной Европе. Созданная в 1993 году, сегодня она имеет 17 представительств в 10 странах мира, в штате более 7000 высококвалифицированных специалистов, и продолжает стабильно расти.

Компания выполняет проекты более чем в 30 странах мира, в частности — для всемирно известных заказчиков из списков Fortune 50/500 и государственных учреждений, в том числе и на территории СНГ.

Динамично развиваясь и выполняя все более сложные проекты, EPAM Systems заинтересована в привлечении новых сотрудников. Компания располагает всеми возможностями для предоставления интересной, перспективной и стабильной работы как опытным профессионалам, так и начинающим специалистам.

Подробнее о компании на сайте www.epam.com

диване вы успеете (фото 2).

Здесь, за просмотром презентационных роликов компании и творчества её сотрудников, нас и встретила Алёна Бабенко — медиа-менеджер EPAM, взявшая на себя на некоторое время роль

гида.

Первый вопрос не заставил себя ждать — нужно было решить, с чего начать. Дело в том, что от вариантов разбегались не только глаза, но и мысли. В итоге, не став изобретать велоси-



Фото 1

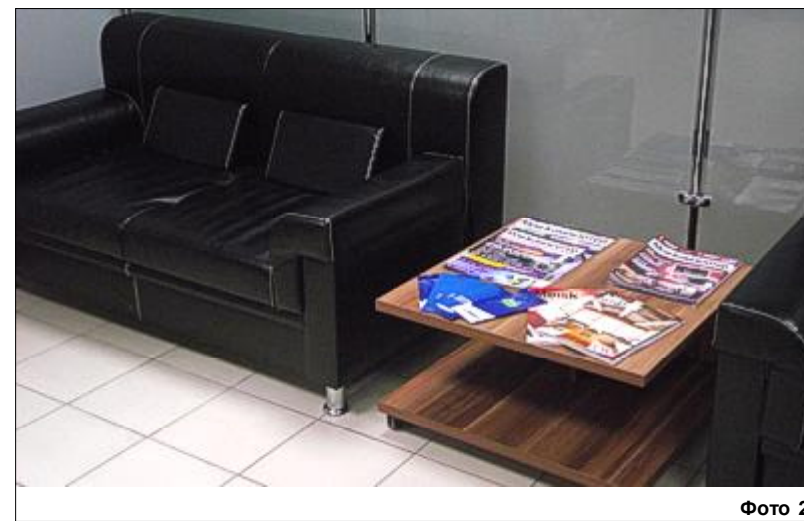


Фото 2

EPAM — “шведский стол” для ITшника

↑ пед, знакомство решили начать по порядку снизу вверх. В EPAM’е, как у истинно айтишной компании, этажи начинаются с нуля.

№0

Путь вниз сопровождается приближающимся стуком мячика для настольного тенниса.

Этот стол никогда не пустует, ведь в офисе работает порядка 2000 человек. Средний возраст сотрудников — 25 лет. Поэтому не удивительно, что желающих размять спину после нескольких часов сидения в кресле в избытке.

На самом деле, это не единственный способ. Теннисный стол находится как раз между массажным кабинетом и тренажёрным

залом.

Последний поражает разнообразием тренажёров (фото 3).

Здесь вам тоже помогут, подскажут и проконсультируют. В зале работает опытный тренер, знающий толк как в лёгкой аэробике для поддержания тонуса, так и в серьёзных силовых упражнениях на мышечную массу.

Обычные и разборные гантели, штанги со страховкой, специальные грифы для французского жима, беговые дорожки и эллиптические тренажёры. Словом, практически всё и для всех групп мышц.

Конечно, нет предела совершенству. По словам тренера, со временем зал станет ещё лучше.

В основном, люди предпочита-



Фото 3



Фото 4

ют приходить в спортзал либо рано утром (до 9), либо вечером (после 18). Ничего необычного в этом нет, так как хоть график работы в EPAM допускает некоторые “временные колебания”, работники всё равно придерживаются общепринятых норм “с девяти до шести”.

Что же, после спортзала, минув душевые комнаты, с приливом сил, люди идут на работу. Не будем отставать.

Делу время

Каждый этаж в EPAM уникален и сочетает в себе технологическую функциональность с дизайнерской выдумкой. Первое выражается в карточной системе доступа на

этажи и в здание. Вторая же...а в прочем, лучше один раз увидеть.

Каждый этаж с недавних пор обзавёлся своим цветом. Поэтому в компании чаще можно услышать

“на зелёном этаже”, чем “на восьмом”. Над созданием такой неповторимой атмосферы работает корпоративный дизайнер. Она “приложила руку” не только в переносном (фото 4), но и в буквальном смысле (фото 5).



Фото 5

На каждом этаже находится одна большая комната для переговоров (фото внутри одной из них вы только что видели) и две поменьше (фото 6). ↓



Фото 6

EPAM — “шведский стол” для ITшника

↑ “Переговорки” оборудованы всем необходимым: проектором, экраном, системой громкой связи, сетевыми и обычными розетками, досками и прочим.



Фото 7

Эти комнаты практически никогда не пустуют. Обсуждения, переговоры и тренинги идут полным



Фото 8

ходом.

Также, идя по цветному коридору, можно увидеть агитпризывы к различным мероприятиям, как спортивным, таки развлекательным, образовательным и т.д. (фото 7).

То здесь, то там встречаются кулеры с водой, бесплатные кофейные автоматы, а с недавних пор начали появляться автоматы со снеками (фото 8).

Этажи, как и рабочие места сотрудников, становятся более “живыми” и “одомашненными”.

Персонализация своих рабочих мест не только не запрещена, но и приветствуется.

Кому-то так работать удобнее (фото 9).

А кому-то веселее (фото 10).



Фото 10

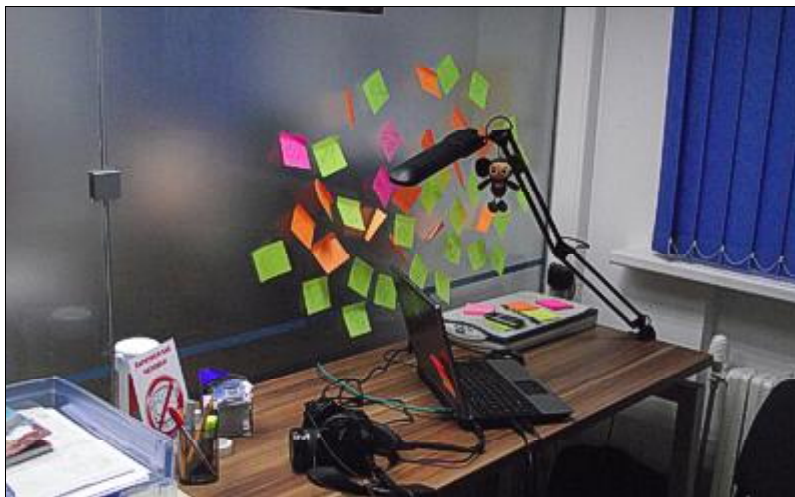


Фото 9

Ведь это ваше рабочее место.

Кстати, некоторые сотрудники не ограничиваются рамками своего стола и помогают сделать этажи ещё красивее (фото 11).

Теперь путь к кухне может оказаться не таким предсказуемым. Ведь кто знает, что там нового на фотографиях? (фото 12)

Кстати о кухнях...



Фото 12

Ready, set, eat!

В случае с едой решений в EPAM, как и в случае с транспортом, несколько. Уверен, что каждый сможет выбрать для себя наиболее подходящее. Начнём, пожалуй, с классики (фото 13).

Таких “стенок” на каждом этаже по две. Здесь всё стандартно, поэтому не будем подробно расписывать эту часть экс-



Фото 2

ЕРАМ — “шведский стол” для ITшника



Фото 13



Фото 14



курсии. Тем же, кто не любит “таскать” на работу пластиковые контейнеры, но любит вкусно покушать, тоже есть куда пойти во время обеденного перерыва (фото 14).

Можно спуститься на первый этаж в кафе. Название “КЦМ-1” навеивает мысли о конденсаторах и силовых останков... Поэтому пусть лучше оно для нас останется просто “кафе”. Приятную обстановку и хорошую музыку прекрасно дополняет вежливый и улыбчивый персонал.

Отдельно хочется отметить тот факт, что расплачиваться можно как наличными, так и по карточке.

Но и на этом, как оказалось, варианты обеда не заканчиваются. В обеденные часы специально для сотрудников компании работает отдельная столовая ЕРАМ. Главной её особенностью, помимо вкусной еды, конечно, является возможность обедать “в кредит”. То есть счёт за обед по вашему желанию может быть просто в конце месяца вычтен из зарплаты. Весьма удобно, к примеру, если вы забыли деньги, а одалживать принципиально не хотите.

Но пора возвращаться к нашей виртуальной экскурсии.

Сепулькарий и все-все-все

Бродя по коридорам ЕРАМ’а никогда не знаешь, что увидишь за поворотом. Может ничего особенного.



Фото 15



Фото 16

А может бабочки (фото 15) или сепулькарий (фото 16).

Кто знает, что скрывается за очередной дверью? Может именно за ней работает Мисс или первая Вице-Мисс ИТ 2011?

К поклонникам Станислава Лема мы решили не заглядывать, а вот в другие комнаты ненадолго зашли.

Особую симпатию лично у нас вызвали небольшие персональные “хлебницы” для



Фото 17

EPAM — “шведский стол” для ITшника

↑ книги и документов (фото 17). Если у сотрудника компании возникает необходимость распечатать что-либо, к его услугам один из сетевых принтеров. Их по три на каждом этаже.

Также есть так называемые “свободные места” (фото 18).

народная компания. И хоть её офисы находятся в нескольких странах, библиотека физически базируется именно в Минске. К ней подключены все офисы компании. А для удобства ориентирования среди огромного количества материала создан электронный каталог.

Здесь помимо принтера стоит терминал, копир и сканер. Кроме того, через терминал можно скачать что-нибудь полезное из корпоративной библиотеки. Заглянем и в неё.



Фото 18

В библиотеке находится не только учебная литература, но и художественная. Кроме того, сотрудники сами охотно делятся новым контентом.

Обычно работник оставляет заявку на книгу и через несколько минут библиотекарь “расшаривает” её для свободного доступа.

Тишина должна быть в библиотеке

Честно говоря, наличие в EPAM’е собственной библиотеки было для нас полной неожиданностью (фото 19).

Как вы знаете, EPAM — между-

народная компания. И хоть её офисы находятся в нескольких странах, библиотека физически базируется именно в Минске. К ней подключены все офисы компании. А для удобства ориентирования среди огромного количества материала создан электронный каталог.

В библиотеке книги находятся не только в электронном, но и в бумажном виде. Последние неизменно пользуются большой популярностью (фото 20).

шли испытательный срок, вас “официально” принимают в коллектив. И это не просто похлопывание по плечу и шоколадка (фото 21, собственных пирожков на полке EPAM не держит), это событие, которое отмечается подарками (какими — не скажем :)).

EPAM в принципе не забывает о своих сотрудниках, и вместе с ними отмечает отработанные года

Но вспомните про торт, о котором шла речь в начале. В конце первой части этой объёмной экскурсии хотелось бы немного рассказать о новых сотрудниках компании. Если вы про-



Фото 19

Один из нас

Если бы мы сейчас написали “вот и всё”, то жестоко бы вас обманули. Нет, нет, и ещё раз нет. То, что мы показали лишь часть большой и дружной компании EPAM.

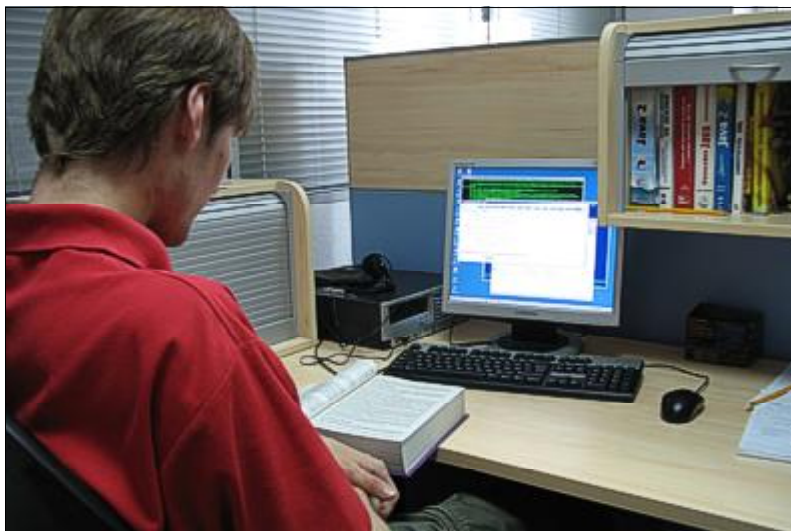


Фото 20



Фото 21

памятными сувенирами. К примеру, после 5 лет работы на благо компании, каждый сотрудник получает в подарок швейцарские часы.

Ну а пока сделаем перерыв, ведь делать выводы ещё очень рано — всё только начинается.

[Обсудить](#)

Архитектор SAP PP

Полная занятость
Атлантконсалт

Консультант SAP MM

Полная занятость
Атлантконсалт

АВАР-разработчик

Полная занятость
Атлантконсалт

C++ Developer/Team Lead

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

C++-программист

Полная занятость
Applied Systems

C/C++-разработчик

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю
ltransition

Разработчик C++

Полная занятость. Могилев
Awem-Studio

C++ программист (unix)

Полная занятость
Торговый портал Shop.by

IBM WebSphere MQ/C Developer

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

C#-, ASP.NET-/WINFORMS-программист

Полная занятость
BelHard

Microsoft BI Developer

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

Senior ASP.NET MVC Developer

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

ASP.NET(C#)-разработчик

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю
ltransition

.NET-разработчик

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю
ltransition

.NET-разработчик со знанием основ экономики и финансов

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю
ltransition

UI Developer

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

JAVA(J2EE)-программист

Полная занятость
BelHard

Старший JavaScript/Web Developer

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

Разработчик Java

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

Java-разработчик

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю
ltransition

Сборщик и установщик версий разрабатываемой ИС (JAVA программист с навыками системного администратора)

Полная занятость.
BelHard

PHP-разработчик

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю
ltransition

NYSE PHP Developer

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

PHP-программист

Полная занятость
BelHard

Программист PHP/MYSQL

Полная занятость
Торговый портал Shop.by

PLC/SCADA-специалист

Полная занятость
Applied Systems

PYTHON-программист

Полная занятость
BelHard

Python/Django Developer

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

Ruby on Rails-разработчик

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю
ltransition

Mobile Front-end разработчик

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

Разработчик мобильных приложений

Полная занятость
Applied Systems

Гейм-дизайнер

Полная занятость. Могилев
Awem-Studio

Гейм-дизайнер Flash-игр

Полная занятость. Могилев
Awem-Studio

Ведущий дизайнер (от \$1500)

Гибкий график.
ltransition

Mobile-разработчик

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю
ltransition

Web-дизайнер

Полная занятость
Торговый портал Shop.by

Специалист по файловым системам в Linux

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

Support Engineer

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

Senior QA Engineer, Ведущий специалист по тестированию ПО

Полная занятость
BelHard

Специалист по тестированию ПО

Полная занятость. Могилев
Awem-Studio

Старший инженер по автоматизации под Linux

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

Специалист по тестированию ПО

Полная занятость
BelHard

Program Manager

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

Администратор баз данных (Oracle)

Полная занятость, гибкий график
EPAM Systems

Копирайтер

Полная занятость. Могилев
Awem-Studio

Функциональный тестировщик (QA-инженер)

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю
ltransition

Специалист по нагрузочному тестированию

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю
ltransition

ИТ-специалист, системный администратор

Полная занятость
BelHard

Специалист службы внедрения ERP и CRM систем

Полная занятость
BelHard

(Бизнес-)аналитик — специалист по анализу требований и созданию ТЗ

Полная занятость
BelHard

Специалист по интеграции ПО (инженер)

Полная занятость
Applied Systems

Специалист по работе с клиентами

Полная занятость
Торговый портал Shop.by

Специалист по маркетингу и рекламе

Полная занятость
Торговый портал Shop.by



Региональный геймдев

Авет — нетипичная для Беларуси ИТ-компания. Во-первых, она не занимается аутсорсингом, а производит собственные продукты. Во-вторых, эти продукты — игры, и не какие-нибудь, а казуальные. В-третьих, она расположена не в Минске, а в Могилеве. О компании, о геймдеве и о многом другом мы говорили с руководителем Авет Олегом Роговенко.

— Как возникла идея создать компанию, занимающуюся геймдевом?

— Изначально, еще в студенческие годы, геймдев привлек тем, что находится на пересечении творческих задач (дизайна, графики, музыки, написания текстов) и точных наук (математики, физики, программирования).

Оба направления мне нравились, и не хотелось жертвовать чем-то одним в пользу другого. В этом было своеобразное удовольствие, возможность выбрать под настроение, чем сегодня заниматься: C++ или Photoshop, Асемблер или 3D Max.

Спустя пару лет таких экспериментов, пришло понимание, что в одиночку создать законченный и качественный продукт нереально. Я показал свои наработки другу, и мы решили продолжить работу вместе. Он занялся 3D-моделированием и анимациями, я же зани-

мался дизайном и писал код. Совместными усилиями придумали название компании, а через несколько месяцев, весной 2002-го, появился первый продукт — Ras-Voy.

— Сложно ли сегодня конкурировать на игровом рынке?

— Сложно успевать за трендами. Мы несколько лет успешно работали на Р-рынке, потом появилась мода на игры в социальных сетях, и часть нашей аудитории мигрировала на Facebook и “В контакте”. Не прошло и пары лет, на смену социальному буму пришел мобильный — игроки перебрались за смартфоны и планшеты. Каждый такой “поворот” в игровой индустрии для нас — это изучение новых технологий и перестройка сознания у дизайнеров. Следование трендам — вопрос выживания. Чем быстрее команда способна реагировать на перемены, тем больше у нее шансов.

Что касается конкуренции — успехи других вдохновляют и мотивируют. Мы постоянно изучаем топовые игры. Это и источник новых идей, и возможность четче понимать желания игрока.

— Почему было принято ре-

слабее развита. Но разве создание этой самой инфраструктуры нам не под силу? :)

Когда появился “Авет”, в Могилеве была только одна средняя ИТ-компания и парочка небольших стартапов. Прошло 10 лет, и у нас



шение разместить офис не в Минске, а в Могилеве?

— Я давно заметил, что столь популярный у нас вопрос, не так часто встречается в интервью западных изданий. Конечно, мы пока отстаем от Европы — и различия между столицей и регионами у нас существеннее, и инфраструктура

в городе появилось несколько достаточно больших ИТ-компаний, а количество стартапов измеряется десятками. У специалистов есть хороший выбор куда пойти, а следовательно, и возможность самореализоваться, не уезжая из родного города.

— Мешает ли последнее об-

стоятельство развитию компании, в частности, поиску сотрудников? Чем вы стараетесь их привлечь?

— Практически не мешает. В Могилеве 4 ВУЗа и несколько ИТ-компаний. Специалистов среднего и высокого уровня хватает — потихоньку набираем их и, при необходимости, доучиваем. Минус один — нет возможности для резкого роста, даже если готовы предложить очень высокую зарплату.

Что касается нашей HR-привлекательности — тут у нас все замечательно.

Во-первых, сама индустрия, в которой мы работаем, очень интересна. Делать игры гораздо веселее, чем писать скучные бизнес-приложения по спецификациям заказчиков. Многие специалисты только ради этого приходят к нам из других компаний.

Во-вторых, у нас очень хороший психологический климат в команде — мы все проводим треть своей жизни на работе, и хорошо когда это время проходит в творческой и веселой обстановке.

В-третьих, по уровню зарплат мы успешно конкурируем с Минском. Особенно учитывая стоимость аренды жилья в столице.

У нас свой автономный 5-



Региональный геймдев

↑ этажный офис. В офисе просторно и уютно — созданы все условия для творческого процесса. Мы живем по принципу “хорошо работаем, хорошо отдыхаем”. Четыре раза в году устраиваем корпоративы. Когда тепло — выезжаем на природу, если погода не позволяет — арендуем какой-нибудь клуб. Зайдите на www.awem.ru — сразу станет все понятно ;)

— **Чем должен отличаться от других программист, который хочет создавать казуальные игры?**

— Он должен любить игры и понимать, что игра — программа, цель которой не просто работать, а приносить радость пользователю. Кажется очевидным, но почему-то не все это понимают.

— **Есть ли в Вашей компании сотрудники, сознательно переехавшие из Минска (или другого, более крупного, города) в Могилев, чтобы работать у Вас?**

— У нас есть пока только один хороший специалист, который специально переехал из Минска в Могилев. Последнее время нам приходит много резюме из столицы, это одна из причин, почему в этом году АвеМ планирует открыть офис в Минске, руководить которым будет второй основатель компании Александр Разумов. Так что,

кому интересна тема казуальных, мобильных и социальных игр — добро пожаловать!

— **Труднее ли, по Вашему мнению, ИТ-компаниям развиваться в регионе, чем в центре? В чем состоят трудности?**

— Я думаю, в обоих случаях есть свои трудности. Многие мои коллеги из Минска жалуются, что трудно найти свободных профессионалов. Их, конечно, много, но ведь и конкурирующих компаний намного больше. Существенная часть специалистов, которые сейчас работают в Минске, когда-то в поисках хорошей работы приехали в столицу из регионов. Именно желание найти своим талантам достойное применение — главная движущая сила всех этих переездов. Однако, с развитием Интернета в стране, привязка ИТ-компаний к столице теряет свой смысл. Я часто слышу от наших сотрудников: “Хорошо, что есть АвеМ — можно остаться в родном Могилеве, и при этом иметь интересную работу”.

— **Какие преимущества есть у ИТ-компаний в регионах?**

— Возможность вкладывать больше денег в развитие офиса, а не в его аренду. Гораздо меньше времени и сил сотрудников уходит на дорогу. Мобильность в организации корпоративов и студийного

досуга, да и экология лучше.

— **Как вы планируете развиваться следующие 10 лет?**

— Мы стараемся не заниматься сизифовым трудом, поэтому долгосрочные планы строим не более чем на 3 года вперед.

Основной нашей задачей остаются рост и развитие компании с упором не на количество, а качество. Это касается и профессионализма, и позитива. Как уже упоминалось ранее, в ближайших планах — открытие офиса в Минске.

В этом году мы продолжим на-

бор специалистов. У нас всегда есть интересная работа для талантливых и целеустремленных дизайнеров, программистов и художников.

Мы активно развиваем и продолжим развивать образовательные процессы внутри компании. Кроме посещения различных конференций, мы проводим тематические семинары и тренинги, и каждый сотрудник может не только узнать много нового, но и поделиться своим видением внутренних процессов, собственными

мыслями и планами с коллегами.

Конечно же, мы продолжим создавать качественные, интересные игры, и так как рынок мобильных приложений активно растёт, мы будем и дальше развивать данное направление в нашей студии. В планах закрепление позиций на этом рынке и покорение топов во всех Stores. В данный момент мы работаем над двумя инновационными проектами, на которые возлагаем большие надежды.

[Обсудить](#)





Как получить работу в Google

Lauren INDVIK, [Mashable](#)

Нынешний год для Google — год большого найма. Пожалуй, самого большого за всю историю компании. Мы обратились к начальнику отдела кадров Google, Брайану Пауэру (Bryan Power), за советом о том, как стать работником технологического гиганта.

Пауэр следит за процессом найма в отделы продаж в регионах Северной и Южной Америки. Раньше он руководил рекрутингом в группы управления производством товара, а также в группы разработчиков, что и ознакомило его с процессом принятия на работу во многие сферы компании.

Нарисуйте чёткую картину

Пауэр советует всем соискателям — будь то в Google или где-либо ещё — начать с максимального подробного описания своих профессиональных достижений. Каждое слово в вашем резюме должно иметь значение, а претенденты на рабочее место должны понимать разницу между обязанностями и достижениями.

Очень часто Пауэру приходят резюме с описанием прошлых должностей, но в которых нет ни слова о том, что именно они сделали, будучи на этой должности, что выделило бы их из 10000 других людей, занимающих такую же

позицию. Будьте точны, говорит он. Если вы были менеджером по продажам, не говорите, что вы просто руководили группой сбыта, расскажите о доходе, который вы получили, либо насколько вы перевыполнили план продаж.

“Очень часто соискатели не называют цифр, из-за страха, что они слишком малы, но без такого рода деталей вы ничем не выделяетесь из толпы других людей”, — объясняет он.

“Также все стараются писать исчерпывающие/полные резюме, но действительно сжатое резюме, в котором изложены ваши значительные достижения, выделяется больше, чем огромный список всего, что вы когда-либо сделали. Продумывайте то, о чём пишете”, — советует Пауэр.

Таланты, а не навыки

По словам Пауэра, Google, в отличие от многих других компаний, больше нацелен на принятие на работу талантливых, а не владе-

ющих каким-то определённым набором навыков людей.

“Компания знает, что мир быстро развивается, и нам нужны люди, которые могут приспосабливаться и принимать вызов трудностей”, — добавляет он. — “За последние 5 лет многое изменилось, и за следующие пять многое ещё изменится. Нам нужны люди, способные приспосабливаться и преодолевать трудности”.

Следовательно, рекрутеры компании Google не просто смотрят на карьерные достижения; они также заинтересованы в успехах соискателей в школе и вне работы. “Мы действительно ищем людей, способных произвести глубокое впечатление и создавать интересные вещи”, — говорит Пауэр.

На вопрос о том, существует ли какой-нибудь тип людей, которые не подходят компании, Пауэр ответил, что люди, которых больше волнует собственная должность и количество подчинённых — фактически те, кого больше интересует, что Google сделает для них, а не то, что они могут сделать для Google — не получают место в компании. Компании нужны те, кто больше заинтересован в том, какие задачи стоят перед ней и как они могут помочь.

“Google — межфункциональная,

объединённая компания. Если кого-то больше интересует территория, которой они будут владеть и управлять, это является знаком, что они не впишутся в компанию”, — говорит Пауэр. — “Нам нужны люди, заинтересованные в продолжительном сотрудничестве с Google, а не те, для кого это является подставкой для следующей ступеньки их карьерной лестницы”.

Собеседование

Первым этапом собеседования в Google является телефонное собеседование, которое иногда растягивается на несколько телефонных звонков. Соискатели, успешно прошедшие этот этап, приглашаются в офис для собеседований с четырьмя либо пятью членами группы, в которой они хотят работать.

Стиль проведения собеседования Google отличается от большинства компаний, где кандидаты приходят и излагают нанимателям свои резюме и свой опыт. Это только часть собеседования в Google, говорит Пауэр, но соискателям следует ожидать более открытую беседу о самой компании и её будущем, а также интеллектуальный спор, который выявит их способности к решению проблем.

“Некоторые люди, уходя с собе-

седования, чувствуют, как будто 45 минут беседовали на тему, где находится Интернет, что ново для них, если они привыкли приходить на собеседования и показывать себя во всей красе”, — объясняет Пауэр.

Для собеседований не существует общепринятого дресс-кода. “Я видел людей, которые приходили в шортах и футболке и поражали нас своим интеллектом, но были и одетые с иголки неподготовленные люди”, — вспоминает Пауэр. — “Если вы собираетесь прийти, просто будьте подготовленными, а одевайтесь, как вам будет удобно”.

Если собеседование провалилось, соискатели всё равно должны продолжить сотрудничество с работодателями, считает Пауэр.

“Иногда вы можете вести разговор о должности, и это не сработает, но вещам свойственно меняться, и через 6 или 12 месяцев может получиться так, что вас примут”, — говорит Пауэр. — “Вы находитесь в выгодном положении, если поддерживаете такие отношения, а не избегаете этой возможности. Плюс ко всему, рекрутеры очень тесно связаны между собой, и знают рекрутеров других компаний. Иметь такие связи никогда не повредит”.

[Обсудить](#)

Менеджерам

Financial Management for Project Managers

2 учебных дня, 16 часов
Учебный центр ИВА

Managing Projects in Software Development

2 учебных дня, 16 часов
Учебный центр ИВА

Project Cost and Schedule Management

3 учебных дня, 24 часа
Учебный центр ИВА

Комплексный Интернет-маркетинг. Как использовать интернет для пользы дела

60 часов
УЦ "БелХард Групп"

Построение системы менеджмента качества при помощи Business Studio

3 учебных дня
ЧП "СТАМ Софт"

Принципы управления проектами

5 учебных дней, 36 часов
Учебный центр ИВА

Основы бизнес-анализа при разработке программного обеспечения

Диплом Международного института качества. 3 уровня по 48 часов
ЦОТ "БелХард Групп"

Проектирование системы управления компанией в Business Studio

3 учебных дня
ЧП "СТАМ Софт"

Управление проектами при разработке ПО

Диплом Международного института качества. 3 уровня по 60 часов
ЦОТ "БелХард Групп"

Управление рисками в ИТ-проектах (риск-менеджмент при разработке и внедрении ПО)

ЦОТ "БелХард Групп"

Специалистам

Авторизованные курсы Microsoft

Более 30 курсов по разным направлениям
Учебный центр ИВА

Тренинг "Программирование на АВАР"

2 месяца, б/п
EPAM Systems

Ruby on Rails

3 мес. Бесплатно
Altoros Development

Тренинг "Java"

2 месяца, б/п
EPAM Systems

Администрирование Linux

Сертификат. 1,5 месяца (18 занятий)
ОЦ "Айти Эксперт"

Использование сетевого оборудования Cisco. Части 1-2

5 учебных дней, 40 часов
Учебный центр ИВА

Академия 1С-Битрикс. Серия курсов "1С-Битрикс: Управление сайтом". 6 курсов для разных специалистов

От 1 до 4 учебных дня, 8-32 часа
Компания "Новый сайт"

Основы поддержки Mac OS X 10.6

3 учебных дня, 24 часа
Учебный центр ИВА

Приложения для iPhone: разработка и программирование

56 часов
УЦ "БелХард Групп"

Windows Phone 7: проектирование и разработка приложений

60 часов
УЦ "БелХард Групп"

Разработка приложений для платформы Android

60 часов
УЦ "БелХард Групп"

Администрирование Oracle

40 часов
УЦ "БелХард Групп"

Система информационной безопасности: организационные аспекты и техническая защита информации

5 учебных дней, 36 часов
НПП "БелСофт"

SEO-продвижение

2 месяца, 60 часов
ООО "Шипалекс"

Продвинутый SEO-курс (для бизнес-специалистов)

30 часов
Институт Бизнес-Технологий

Промышленная разработка ПО

2 месяца, бесплатно
ITransition

Профессиональный курс 3D-моделирования. Уровень 1

40 часов
ЦКО "Freedom"

Начинающим

1:С Бухгалтерия: Программирование

42 часа
Институт Бизнес-Технологий

Java-программирование для новичков

1,5 месяца, 40 часов
ООО "Шипалекс"

Основы программирования на Java

60 часов
УЦ "БелХард Групп"

Графический дизайн в Photoshop и CorelDraw

1,5 месяца, 45 часов
ООО "Шипалекс"

Web-дизайн (комплексный курс)

72 часа
УЦ "БелХард Групп"

Web-дизайн: HTML, CSS, Flash, ActionScript

96 часов
ОЦ "Юниверсум"

Базовый SEO-курс (от новичка до специалиста)

58 часов
Институт Бизнес-Технологий

Дизайнер-аниматор: 3DS Max, Macromedia Flash

70 часов
Институт Бизнес-Технологий

Видеомонтаж для начинающих

40 часов
Институт Бизнес-Технологий

Компьютерное проектирование (САПР AutoCAD)

36 часов
ОЦ "Юниверсум"

Увлечения

Ди-джей на радио

70 часов
Институт Бизнес-Технологий

Студия танцев ODEON

Капоэйра. Набор в новые группы

Курсы по дайвингу

Курсы по стрельбе в стрелковом клубе Shoot.by

Фехтование для начинающих

Школа фотографии

Экстремальное вождение. Школа Н. Овчинникова

Создай свое будущее сам!

КУРСЫ

- создание сайтов и интернет-магазинов
- программирование на HTML, PHP, CSS
- компьютерный дизайн (Corel Draw, Photoshop)
- фотография
- 3D studio MAX

Возможность получения Европейского сертификата специалиста

European Certificate of Specialist

029 777-92-92
029 384-92-92
017 286-31-00

скидки 10%
на все дневные курсы

viva liberti

ЕВРОПЕЙСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

ЧТУП "Минский Бизнес" УНП 191393790



Алексей Курец. История одного стартапера

Беседовала Инна РЫКУНИНА

Сегодня очень многие молодые (и не очень) дарования в сфере ИТ мечтают создать свой стартап. Но пылкая инициатива может быстро угаснуть, если окажется, что вам совершенно непонятно, с чего начать работу, с кем её обсуждать, и от кого скрывать свои успехи. Чтобы немного облегчить задачу тем, кто ещё только у истоков собственного дела, стартапер с опытом Алексей Курец решил рассказать об истории своего успеха.

— Алексей, расскажите о Вашем первом проекте, с чего всё началось.

— Началось всё с 2009 года, когда я создал скандинавский аукцион Obana.By (подробнее о скандинавских аукционах [здесь](#)).

Много идей витает в голове, но есть такие, о которых сразу понимаешь: это нужно реализовать. Такое решение может придти в течение одного дня. Именно так было с аукционами. Я сделал их под впечатлением от российского проекта. Увидел и сразу сказал: «Это же просто супер!»

Это был достаточно успешный проект, мы стали первыми в Беларуси. Аукцион был интересен пользователям. Его «живость» во многом объяснялась тем, что он работал по гостевому соединению

самого популярного интернет-провайдера Беларуси. Obana.By приносил неплохую прибыль, которая, тем не менее, постепенно уменьшалась. Причина этого явления была в том, что многим постоянным участникам игра надоела, а новых желающих рискнуть не появлялось. Кроме того, постоянные пользователи стали объединяться в команды и обманывать нас. В итоге, в 2010-м году мне пришлось продать этот проект.

— В чём, как Вы считаете, была допущена ошибка при организации работы Obana.by?

— Наверное, мы были слишком лояльны к пользователям, предоставляли сразу несколько инструментов для общения между собой. Безусловно, это хорошо сказалось на популярности проекта, было

создано своеобразное «комьюнити», но это же и создало все условия, чтобы договариваться о мошенничестве. Позже мы были вынуждены закрыть все возможности общения друг с другом.

Около трёх последних месяцев нашего управления проектом мы работали, по сути, «в ноль». Мы решили расстаться с проектом, передав его новому владельцу, который попытался дать «скандинаву» повторный толчок. Но, похоже, не многое получилось и у него. Сейчас у проекта уже третий владелец.

— Почему тогда ваш конкурент Goodwin.by до сих пор держится на плаву, ведь этот скандинавский аукцион стартовал практически одновременно с вашим?

— Я не верю, что сейчас можно держаться на плаву скандинавским аукционам. У таких проектов в Беларуси нет шансов на большой успех. Когда мы только запустили Obana.By, уже тогда нужно было прилагать много усилий, чтобы держаться, а при сегодняшних обстоятельствах я вообще не представляю, как это возможно.

— Чем Вы стали заниматься после того, как продали свой «первый блин»?

— В конце 2010 года я собрал новую команду, и мы начали ра-

ботать над двумя направлениями одновременно: онлайн-бухгалтерия Assistant.By и магазин бытовой техники Yees.By. От последнего мы впоследствии отказались. Прототип Assistant.By был готов уже в середине 2011 года. В тот же

период мы начали работать над двумя направлениями одновременно: онлайн-бухгалтерия Assistant.By и магазин бытовой техники Yees.By. От последнего мы впоследствии отказались. Прототип Assistant.By был готов уже в середине 2011 года. В тот же

период мы начали работать над двумя направлениями одновременно: онлайн-бухгалтерия Assistant.By и магазин бытовой техники Yees.By. От последнего мы впоследствии отказались. Прототип Assistant.By был готов уже в середине 2011 года. В тот же

Справка «КВ»



Алексей Курец, учредитель и директор ООО «ТурбоХэдс», окончил БГУ по специальности «Прикладная математика и информатика». Трижды становился победителем республиканских олимпиад по программированию. Кроме этого, первым в Беларуси стал сертифицированным компанией Zend PHP-специалистом (Zend Certified Engineer). Алексей имеет более 8

лет опыта профессиональной интернет-разработки, в течение которых были запущены такие проекты как [Obana.By](#), [Yees.By](#), [Udivi.By](#), [Assistant.By](#). В 2009 году Obana.By стал самым популярным интернет-аукционом Беларуси. Assistant.By, онлайн-бухгалтерия для предпринимателей, стал победителем Седьмого Минского СтартапУикенда, ключевого мероприятия по вопросам инвестиций в инновационные проекты, а в конце 2011 года получил инвестиции от российской фирмы «1С».

период мы начали работать над созданием магазина подарочных сертификатов Udivi.By.

Этот проект изначально отличался тем, что начал приносить прибыль без особых затрат на него. Единственное, во что мы сейчас стали вкладываться, это рек-

вместо этого берём с каждой покупки комиссию, которую выплачивает поставщик услуги. Комиссии не очень большие, поэтому сейчас некоторые другие сервисы подарочных сертификатов более прибыльны.

Ещё одно отличие наше-



Алексей Курец. История одного стартапера

↑го магазина от других заключается в том, что в Беларуси большая часть подобных проектов продаёт ощущения. То есть, просто поход, к примеру, в SPA-салон, на маникюр и т. д. Покупая сертификат, человек не знает, куда он пойдёт, может быть это будет несолидное место, например, расположенное на окраине города.

У нас же всё прозрачно — от цены до самого места.

Мы не ставим цель в ближайшее время заработать на этом проекте, он рассчитан не на один день.

— Онлайн-бухгалтерия — это тоже что-то, не имеющее аналогов в нашей стране? Насколько успешен этот проект?

— Проект Assistant.By решает актуальную проблему — ведение бухгалтерии индивидуальных предпринимателей. Становясь предпринимателем, а не создавая полноценную фирму, человек, конечно, хочет сэкономить: на налогах, на бухгалтерии. Вместе с этим, порой бухгалтерия предпринимателя не легче бухгалтерии небольшой фирмы. Наш сервис приходит на помощь: он поможет автоматически сформировать всю необходимую отчётность, вести учёт, даст ответ на любой возникший по ходу деятельности вопрос.

Онлайн-сервисы — это доста-

точно новый способ построения приложений. Такой подход имеет преимущества перед “коробочными” решениями: не требуется установка, не нужно следить за обновлениями, доступность из любого места, любого компьютера, устройства и операционной системы.

Сейчас проект находится в бесплатном режиме использования, мы доводим его до “коммерческого” вида: наполняем справочник, записываем видео-инструкции и т.д. Полноценный старт намечен на 1 февраля, однако уже сейчас у нас есть свои клиенты.

В нашей команде есть профессиональные консультанты, за плечами которых большой опыт профильной работы, поэтому клиенты могут быть уверены, что получат абсолютно профессиональную помощь.

Идеология нашей системы в том, чтобы клиент-предприниматель чётко знал, грубо говоря, что от него требует государство. Мы стремимся к тому, чтобы клиенту вообще не пришлось производить расчёты самому, чтобы всё за него делала система. Ещё не всё реализовано, но мы стараемся сделать так, чтобы человек, обращаясь к сервису, уже не искал никаких других источников информации.

Наш проект довольно успешно

участвовал в нескольких стартап-мероприятиях. Так, на седьмом минском “СтартапУикенде” Assistant.by стал одним из победителей. В это же время мы начали поиски надежного партнера для дальнейшего развития. Были переговоры с представителями разных компаний, в итоге проект “Ассистент” заинтересовал компанию “1С”.

Основную нашу аудиторию мы видим так:

1) Опытные предприниматели, которые хотят сэкономить на бухгалтере.

2) Начинающие предприниматели, которые вообще не понимают в бухгалтерии.

3) Бухгалтеры, которые занимаются ведением сразу нескольких проектов.

— Как пришла идея создания такого проекта?

— Когда я работал над Obana.By, я был индивидуальным предпринимателем. У меня возникло много вопросов по ведению бухгалтерии. Были ситуации, когда я привозил в налоговую инспекцию декларацию, и оказывалось, что именно в этот день поменялась форма подачи декларации, а я об этом не знал. Оставалось несколько часов до окончания рабочего дня, и за это время мне нужно было найти всё это в интер-

нете, позвонить бухгалтеру и узнать новый порядок заполнения.

Идея такого сервиса вынашивалась в наших головах почти год. Потом мы искали партнёра, который мог бы нам помочь. Вскоре мы нашли бизнес-ангелов, которые согласились профинансировать первый этап работы над продуктом. Своими силами я бы проект не потянул, инвесторы дали мне очень серьёзный стартовый толчок, они помогли не только финансово, но и юридически. В то же время, инвесторы абсолютно не мешали нам работать.

Если прийти к профессиональному инвестору просто с хорошей идеей, скорее всего, ничего не получится. На первом этапе человеку нужно искать полезные связи и финансирование среди своих друзей, родственников, даже родителей. Не стоит идти сразу в солидную компанию, которая на профессиональном уровне занимается инвестициями. А если уж идти, то с рабочим прототипом проекта, который нужно сделать своими силами.

— Какие были трудности при создании и реализации проектов?

— Как я уже говорил, когда занимался аукционами, были трудности с бухгалтерией, волокита с

бумагами. Возникали и юридические конфликты. Так, до сих пор длится суд с контент-провайдером, посредством которого мы принимали ставки через отправку SMS-сообщений. “Задним” числом с нас была списана серьёзная сумма, когда было обнаружено, что часть отправленных SMS-сообщений оказалась неоплаченной.

Также стоит отметить, что когда проект становится очень популярным, его обязательно пытаются взломать, или просто совершить DDoS-атаку, которая приводит к неработоспособности сервиса. Это связано с очень быстрым ростом аудитории. Эти явления не обошли стороной и наш проект.

— Какие у Вас планы на будущее?

— Obana.by был развлекательным проектом, на котором люди искали халяву. И название у него соответствующее. Udivi.By и Assistant.By — это проекты более серьёзные. Для меня — это следующий этап развития. Они более долгосрочные, с очевидной перспективой.

Основной наш продукт — это бухгалтерия и наши планы связаны с ним. Но раскрывать их мы пока что не будем.

[Обсудить](#)



Facebook Timeline

Никита МАНЬКО, DjComandos@gmail.com

Не так давно Facebook анонсировал масштабное нововведение — timeline. По сути, это та же стена, только все события располагаются на ней в хронологическом порядке, а похожие активности группируются в единые блоки, чтобы занимать меньше места.

Так как timeline — это история жизни пользователя, то в нём должно отображаться всё важное или интересное, что человек делает. Естественно, заставлять пользователя заполнять timeline самостоятельно было бы глупо, поэтому вполне предсказуема потребность в разработке приложений для Facebook, которые будут работать с timeline.

В данной статье я хочу описать, как создать минимальное приложение, которое что-то опубликует в timeline, а также рассказать про трудности, которые могут возникнуть на этом пути.

Прежде всего, стоит сказать, что в данный момент Facebook timeline находится в beta и доступна только разработчикам, поэтому первое, что необходимо сделать, это активировать timeline для своего аккаунта. На эту тему написано множество [инструкций](#).

После выполнения всех дей-

ствий из инструкции, подождя несколько минут, кликните по своему имени, вместо стены должен открыться долгожданный timeline.

Шаг 1. Настраиваем Facebook-приложение

Это самый важный шаг, именно на нём могут возникнуть непредвиденные осложнения. Создав [приложение](#), первым делом указываем “App Domain” в виде test.com или news.test.com. Далее, в разделе “Website” нужно заполнить ссылку на ваш сайт, уже в виде http://news.test.com. Затем переходим в “Advanced” настройки и убеждаемся, что “Sandbox Mode” выставлен в “Disabled”. Если не отключить режим песочницы, то возникнут ошибки с логином, например при вызове API функции getLoginStatus с запросом прав на публикацию, не работает callback.

Перейдём в раздел “Open Graph” и добавим действие read

article. Нажав “get started”, мы перейдём к настройке глагола read, тут всё интуитивно понятно, и нет подводных камней. Сохраняем и переходим к настройке объекта. Следующей страницей будет настройка “Aggregations” — достаточно важная настройка, так как для каждого созданного глагола, должен быть настроен aggregation. В противном случае, Facebook отреагирует немного неочевидно — при попытке запросить разрешение на publish_actions, откроется диалог, который предложит залогиниться в ваше приложение, однако в нём не будет ни сло-

ва о публикациях в timeline, и соответствующие разрешения не будут получены. Настроив агрега-

“ Timeline — по сути, та же стена, только все события располагаются на ней в хронологическом порядке, а похожие активности группируются в единые блоки ”

цию, необходимо убедиться, что для неё есть “превьюшки”, без них может повториться ошибка с auth диалогом. В настройках Open graph -> Aggregations нажмите preview и убедитесь, что агрегация имеет превьюшку (если таковой нет, её можно добавить в открыв-

шемся диалоге). Для создания превьюшек Facebook’у нужно скормить ссылку на пример ста-

тьи. Как создать правильную “статью”, рассмотрим ниже.

Шаг 2. Создаём объект, который будем публиковать на timeline

Под объектом имеется в виду обычная web-стра-

Листинг 1

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
  <meta property="fb:app_id" content="{id вашего приложения}"/>
  <meta property="og:type" content="{namespace приложения}:article"/>
  <meta property="og:url" content="http://{путь до этого файла}/Article.html"/>
  <meta property="og:title" content="article about article"/>
  <meta property="og:description" content="cool article"/>
  <meta property="og:image" content="{путь до подходящей картинки}"/>

  <title>Article</title>
</head>
<body>
<h2>just article about article</h2>
Some text ...
</body>
</html>
```

Facebook Timeline

↑ ничка, доступная из интернета. Допустим, мы хотим опубликовать информацию о прочитанной пользователем статье, то есть, поместить на timeline заметку о "read article", значит, наша страничка будет статьёй. Как происходит процесс публикации? С помощью Facebook API в timeline отправляется ссылка на объект (web-страничку со статьёй), затем Facebook обрабатывает эту страницу и создаёт объект в своём графе. Для того, чтобы Facebook нормально обработал нашу статью, она должна содержать правильные open graph тэги. Вот пример "правильной страницы" (листинг 1).

Проверить страницу на правильность open graph тэгов можно с помощью утилиты [Facebook](#)

[debugger](#).

Создав правильный объект, который может быть опубликован в timeline, настроим preview для агрегаций (инструкцию см. в предыдущем пункте).

Зайдя в настройки open graph и настроим preview, мы увидим диалог добавления превьюшек, который будет выглядеть примерно так (рис. 1).

Шаг 3. Запрашиваем права на публикацию в timeline

Вот минимальный код, чтобы подключить FB API и запросить права на публикацию в timeline (листинг 2).

По нажатию на кнопку откроется диалог, в котором будет написано, что данное приложение собирается писать в

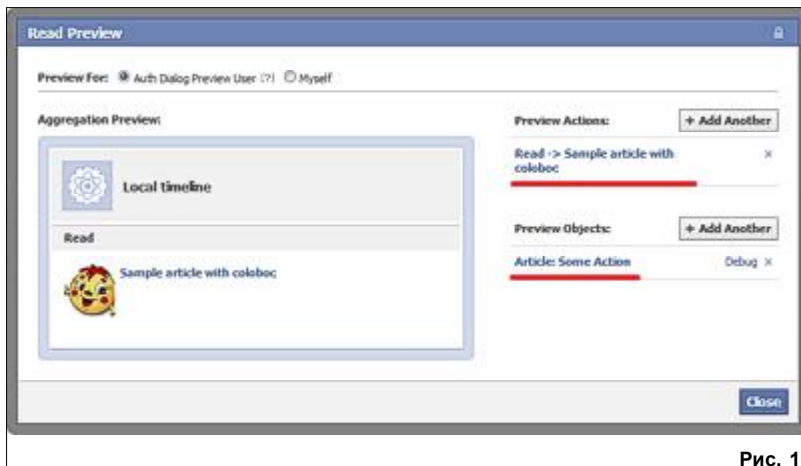


Рис. 1

Листинг 2

```
<html><head>
<title>log in</title>
<script src="http://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.1/jquery.min.js"
type="text/javascript"></script>
</head>
<body>
<!-- Fb API Initialisation -->
<div id="fb-root"></div>
<script>
window.fbAsyncInit = function () {
    FB.init({
        appId: '{fb app id}', // App ID
        status: true, // check login status
        cookie: true, // enable cookies to allow the server to access the session
        oauth: true, // enable OAuth 2.0
        xfbml: true // parse XFBML
    });
};

// Load the SDK Asynchronously
(function (d) { var js, id = 'facebook-jssdk'; if (d.getElementById(id)) { return; }
js = d.createElement('script'); js.id = id; js.async = true;
js.src = "//connect.facebook.net/en_US/all.js"; d.getElementsByTagName('head')[0].appendChild(js);
} (document));
</script>
<script type="text/javascript">
$(document).ready(function () {
    $("#post").click(function () {
        FB.login(function (response) {
            if (response.authResponse) { console.log('logged in'); }
            else { console.log('failed.')}
        }, { scope: 'publish_actions' });
    });
});
</script>
<input id="post" type='button' value='post' />
</body></html>
```

Facebook Timeline

↑ ваш timeline, вот пример (рис. 2).

Если подчеркнутого запроса прав нет, значит, приложение настроено неверно (в таком случае следует перечитать предыдущие

браузера вывелась надпись “published with id...”, значит, всё настроено верно. Чтобы увидеть публикацию, нужно кликнуть по своему логину (сверху справа), откроется timeline, затем можно нажать

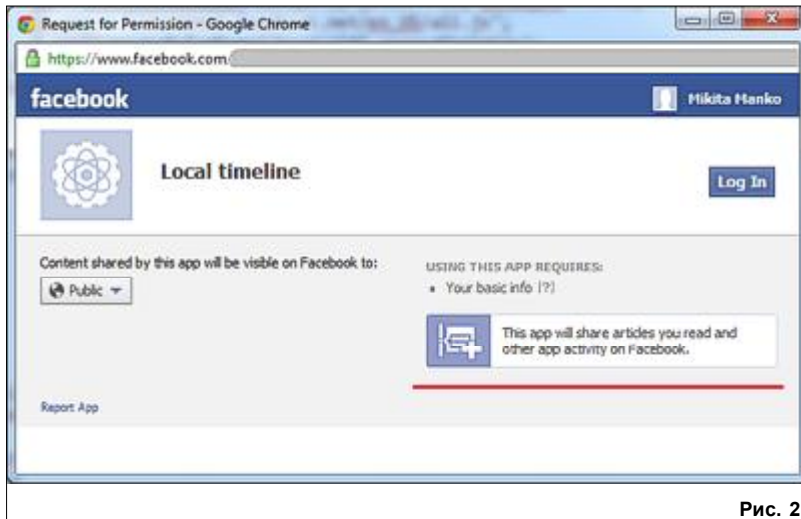


Рис. 2

шаги, и убедиться что для всех “глаголов” есть “агрегации” с превьюшками).

Удалить приложение можно в Account Settings -> Apps, там же можно проверить и права, которые выданы приложению.

Шаг 4. Публикуем в timeline

Допишем необходимый вызов API (листинг 3).

В callback приходит результат публикации, с id в Facebook graph (созданную запись можно будет удалить, например). Если в консоль

Activity log (для более удобного просмотра добавленных действий). При очередной публикации несколько “read article” сгруппируются в одну агрегацию. На самом timeline это выглядит вот так (рис. 3).

В FB API вызове фигурирует глагол — verb, в данном случае это namespace вашего приложения, затем двоеточие и глагол. Если при создании нового глагола (например watch) Facebook предложит выбрать из существующих, то создастся оригинальный глагол, не привязанный к

Листинг 3

```
<html><head>
<title>log in</title>
<script src="http://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.1/jquery.min.js"
type="text/javascript"></script>
</head>
<body>
<!-- Fb API Initialisation -->
<div id="fb-root"></div>
<script>
window.fbAsyncInit = function () {
    FB.init({
        appId: '{your fb app id}', // App ID
        status: true, // check login status
        cookie: true, // enable cookies to allow the server to access the session
        oauth: true, // enable OAuth 2.0
        xfbml: true // parse XFBML
    });
};

// Load the SDK Asynchronously
(function (d) { var js, id = 'facebook-jssdk'; if (d.getElementById(id)) { return; }
js = d.createElement('script'); js.id = id; js.async = true; js.src = "//
connect.facebook.net/en_US/all.js"; d.getElementsByTagName('head')[0].appendChild(js);
} (document));
</script>
<script type="text/javascript">
$(document).ready(function () {
    $("#post").click(function () {
        FB.login(function (response) {
            if (response.authResponse) { console.log('logged in. Try to publish in
timeline'); var verb = '{your_app_namespace}:read'; var objectType = 'article'; var permalink
= link to article'; FB.api('/me/' + verb + '?' + objectType + '=' + permalink, 'post',
function (result) { console.log('published with id = ' + result.id); }); }
            else { console.log('failed.')}
        }, { scope: 'publish_actions' });
    });
});
</script>
<input id="post" type="button" value="post" />
</body></html>
```


Facebook Timeline

вашему приложению, в таком случае verb должен быть равен ни "namespace:watch" а "video.watches", это можно узнать, нажав get code в настройках open graph приложения.

Если всё работает, то следует проверить работу в IE, хотя бы в IE 8. Удивительно, но даже этот код, взятый из инструкций Facebook, отказывался работать в IE (с закоментированными console.log). На момент написания статьи ошибка в подключаемом FB

скрипте в IE не воспроизвелась, но если у вас возникнет проблема с permissions в IE, то вот полезная ссылка.

Возможно, я забыл упомянуть какие-то грабли, на которые становился сам, но в основном все они решаются очень просто — вбиваем в Гугл ошибку и ищем ответ на Stackoverflow. Если вызывается fb.getloginstatus, и дальше ничего не происходит (даже ошибок нету), лезем во вкладку "Сеть", смотрим ответ от Facebook и сно-

ва вбиваем в Гугл.

Кроме того, следует не забывать, что запрашивать publish_action можно только у администраторов/разработчиков/тестеров вашего приложения, эта ситуация будет продолжаться пока Facebook timeline находится в demo. Отправить кому-либо приглашение стать админом/разработчиком вашего приложения можно из настроек "ролей" в самом приложении.

[Обсудить](#)

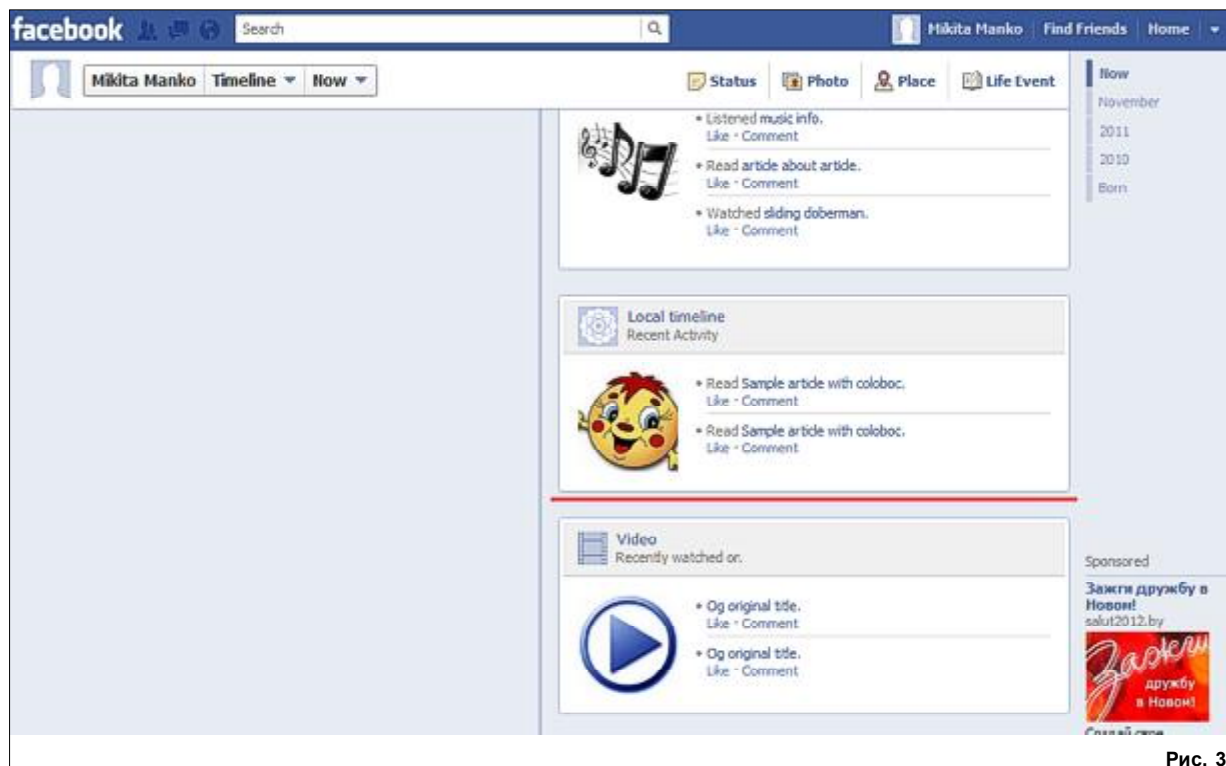
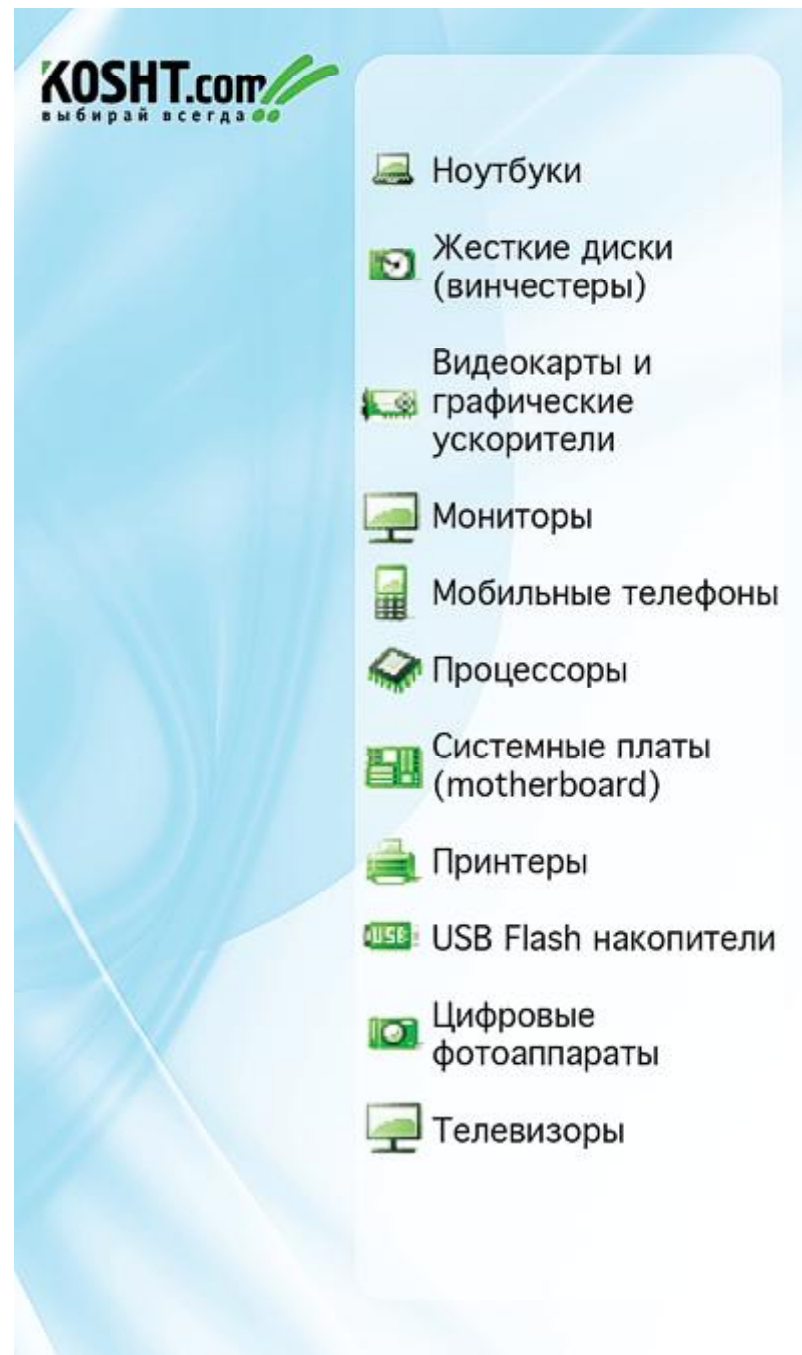



Рис. 3





Знаешь что-то
интересное?
Поделись этим
с читателями
“КВ”!

Мы с удовольствием опубликуем статьи по следующим тематикам:

- Всемирная паутина
 - софт
 - мобильные устройства
 - программирование и разработка ПО
 - администрирование
 - наука
 - технологии
- и по многим другим!

Нам не важно, студент ты или матерый профессионал.

Главное - интересная тема и горячее желание рассказать о ней!

Нет опыта в написании статей? Наши редакторы помогут довести твои мысли до публикации.

Пиши: info@kv.by

Звони: (017) 203-90-10



Визуальные конструкторы

Плюсы и минусы

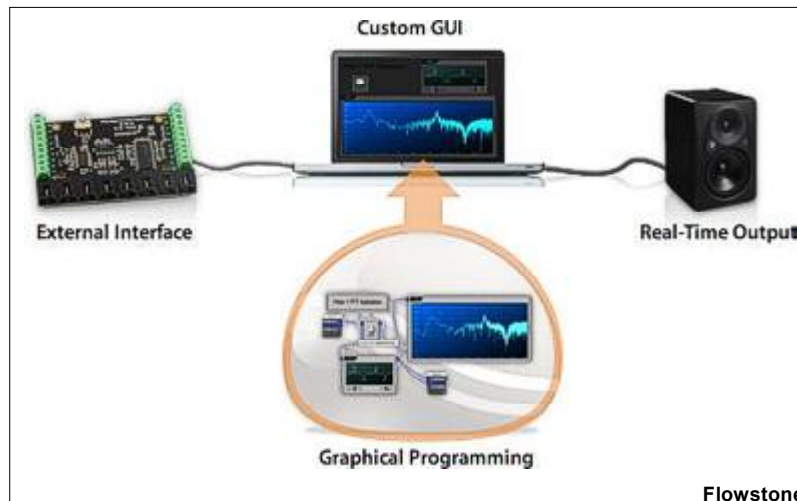
Кристофер, itscs.3dn.ru

“Конструктор — это набор шаблонных деталей, из которых можно собрать что-нибудь полезное”

Сегодня несложно проследить новый технологический виток, в рамках которого наблюдается наплыв визуальных сред разработки. В большинстве случаев они фактически не требуют навыков программирования, за счет чего привлекают огромные армии пользователей различного уровня подготовки.

Для роботов и DSP уже фактически брендовой является среда DSP Robotics Flowstone, в области веба мы можем наблюдать огромное количество CMS, а если говорить о конструкторе, то лучший и популярный — британский Serif Web Plus, в звуковых технологиях очень много продукции создается в Synth Edit и Synth Maker, разработка игр сейчас переживает очередную революцию, при этом интерактивные мультимедийные приложения можно легко и быстро создавать в Scirra Construct, Multimedia Fusion и так далее. При этом обратите внимание на то, что мы назвали ниши, в которых десять лет назад требовались серьезные программисты.

В принципе, фактически все сейчас смещается в сторону визуального программирования. И именно этой теме мы уделим наше и ваше внимание.



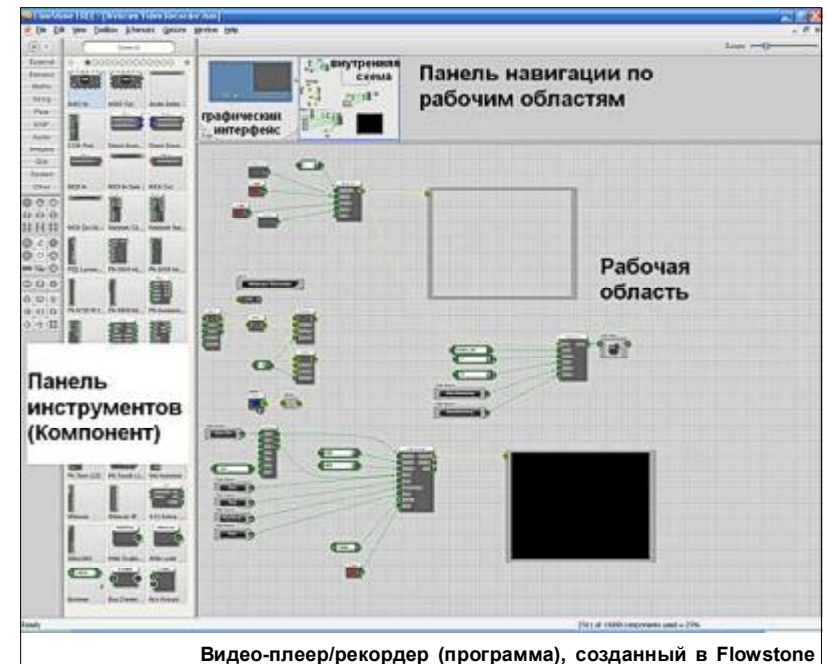
DSP Robotics Flowstone

Flowstone — это одна из первых ласточек, вслед за которой появилась целая плеяда схожих продуктов, а если сказать точнее, то множество ранее известных средств разработки перешли на уровень визуального проектирования и разработки по примеру данной среды. Нужно сказать, что сама программа, как и ее интерфейс, в момент первого появления не выглядели новыми, поскольку точно такое же видели многие разработчики звукового софта — в программе SynthMaker (интерфейс и библиотека стандартных компонент те же). Но в целом мы говорим о DSP

(цифровом сигнальном процессоре), поэтому сфера применения может быть различной.

DSP Robotics предложила свою среду для программирования любых DSP-систем, и что са-

мостоятельно проектирования. Например, в Flowstone можно производить быстрое прототипирование различных устройств и приложений, а также создавать собствен-



Видео-плеер/рекордер (программа), созданный в Flowstone

мое важное, обеспечила прямой доступ к стандартным “источникам” и “потребителям” цифровых сигналов — сенсорам, датчикам, микроконтроллерам, стандартным внешним и внутренним интерфейсам. При этом данная среда является удобной не только в

новые алгоритмические каскады с использованием различных библиотек программных прототипов устройств. Например, в области робототехники эта среда высоко ценится за то, что в ней можно работать с различными типами вариантами микро-



Визуальные конструкторы

↑ контроллеров на уровне эмуляции процессов.

В принципе, до этого существовало множество схожих сред, в которых мы могли брать программные прототипы тех же микроконтроллеров и других элементов, но в данном случае все стало более-менее упрощенным.

Визуальное программирование в Flowstone построено по принципу помещения визуальных блоков в рабочую область и создания соединений между ними с помощью указателя мыши. Также можно и добавлять фрагменты кода в рамках специальных компонент Code Component, где все пишется на упрощенном C-подобном скрипте.

Конкуренты... Нужно сказать, что сейчас у Flowstone имеется несколько конструкторов-конкурентов, предлагающих точно такой же принцип работы, и выбор между ними сейчас, в основном, определяется в силу сравнения наборов компонент и библиотек эмулируемых/поддерживаемых устройств и интерфейсов. Flowstone, как и большинство конкурирующего софта, компилирует результаты работы в *.exe-файл.

Для новичков в области программирования DSP можно порекомендовать визуальный конструктор-обучающую систему Yenka.

В ней вы можете создавать любые электрические схемы, в том числе с использованием двигателей, микроконтроллеров и т.п., а потом просто наблюдать результат. Кстати, лично мне Yenka понравилась тем, что в ней можно проектировать те же ветряные электростанции. Программа рассчитана на школьников и студентов.

Serif WebPlus

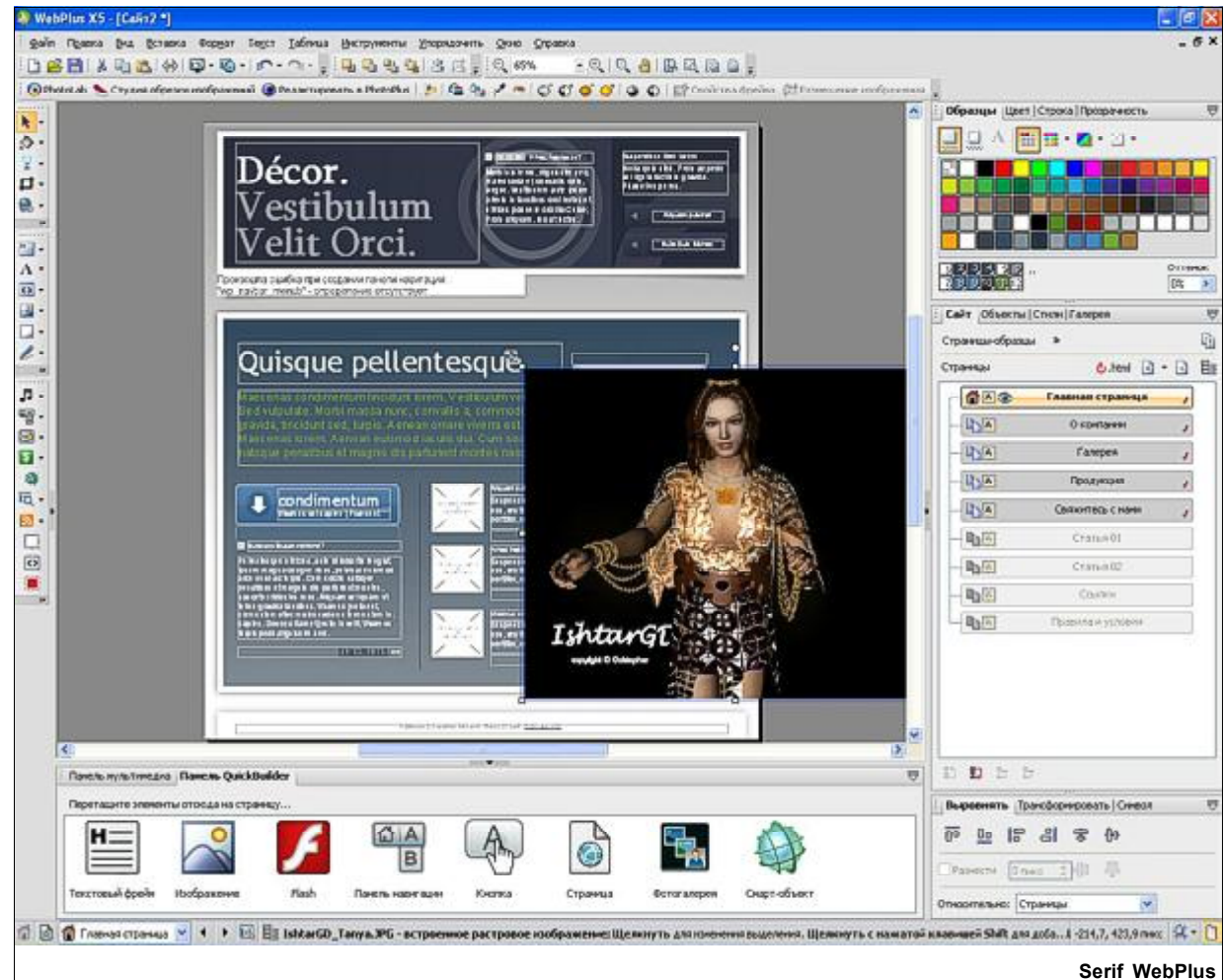
Конструктор WebPlus быстро приобрел популярность в силу того, что позволяет создавать сайты, конструировать их дизайн вообще без какого-либо знания HTML и верстки. Интерфейс напоминает Adobe Photoshop, только в панели инструментов размещен набор компонент, таких как изображения, текстовые блоки, таблицы, флэш, графические объекты и так далее. Все очень удобно и быстро работает. На страницу, которая является рабочей областью, пользователь помещает необходимое, причем располагает все в любом понравившемся месте, после чего программа генерирует код и переводит все на язык HTML с привязкой к JavaScript. У каждого объекта имеется расширенный спектр свойств, например, есть управление прозрачностью, добавление спецэффектов и так далее.

Сайт можно сохранять как на диске, так и автоматически загружать/обновлять по FTP прямо из оболочки программы. Недостатки такого конструктора были в основном актуальными раньше, поскольку страницы получались довольно-таки тяжелыми. Но с того

времени многое изменилось, в том числе оптимизировался и сам алгоритм внутри WebPlus.

Специфика работы программы заключается в том, что все данные, за исключением флэша, хранятся во внутренних ресурсах, другими словами, в специфическом

файле проекта. Чем больше сайт, тем тяжелее файл и, соответственно, дольше протекают операции сохранения. Это не очень удобно, хотя специфично для многих конструкторов (особенно компьютерных игр и мультимедийных приложений, о кото-



Serif WebPlus

Визуальные конструкторы

↑ рых мы расскажем в конце материала).

Конкуренты... Что самое интересное, конкурентов не так много, поскольку рынок средств для создания сайтов довольно-таки сильно насыщен, а создание подобного ПО является технологически сложным процессом. Но сама идея конструктора повторена и в чем-то усилена в WYSIWYG Web Builder, который тоже набрал большое количество сторонников буквально за последний год-два. Не так давно разработчики из Serif предложили пользователям бесплатную версию своего продукта, в которой доступно много полезного функционала. Другими словами, ничего из бесплатного такого уровня на данный момент нет. Вполне вероятно, что ход окажется коммерчески верным.

На данный момент конструкторы имеют один существенный недостаток, и, как правильно многие смогли догадаться, — в динамике и привязке к БД. Другими словами, в этих средах очень удобно создавать статические страницы, небольшие сайты и сайты-визитки. Огромный плюс веб-конструкторов состоит в том, что они быстро осваиваются пользователями, и тем самым удобно решается вопрос обновлений.

SynthEdit

SynthEdit — это самый популярный конструктор для создания звуковых плагинов (подключаемых модулей с инструментами и эффектами для программ многодорожечной записи). Мы уже упоминали его ближайшего конкурента SynthMaker, рассказывая о Flowstone, но в данном случае выигрыш именно этой среды разработки получился в силу большей легкости освоения и одной довольно специфической вещи. Для опытных программистов (C++) есть специальный вариант программы

с собственным SynthEdit SDK, в которой имеется уже множество спrogramмированных алгоритмических блоков. И это позволяет создавать профессиональные приложения уже не совсем “с нуля”.

Для обычных пользователей предлагается стандартный визуальный конструктор с набором компонент, из которых можно собирать каскады любого уровня сложности и... вложенности, объединяя созданные алгоритмические блоки в контейнеры. Программе много лет, и в ней отточено

практически все, в том числе, и эргономика. В данном случае ситуацию можно назвать красивым примером объектно-ориентированного проектирования (подчеркнем, именно “проектирования”). Дело в том, что во многих визуальных конструкторах не предусматривается объединение больших логических блоков в визуальные модули, что затрудняет проектирование как таковое. В целом, в SynthEdit можно проводить время сутками, даже ничего не создавая, а рассматривая готовые примеры, созданные в этой программе, коих очень много.

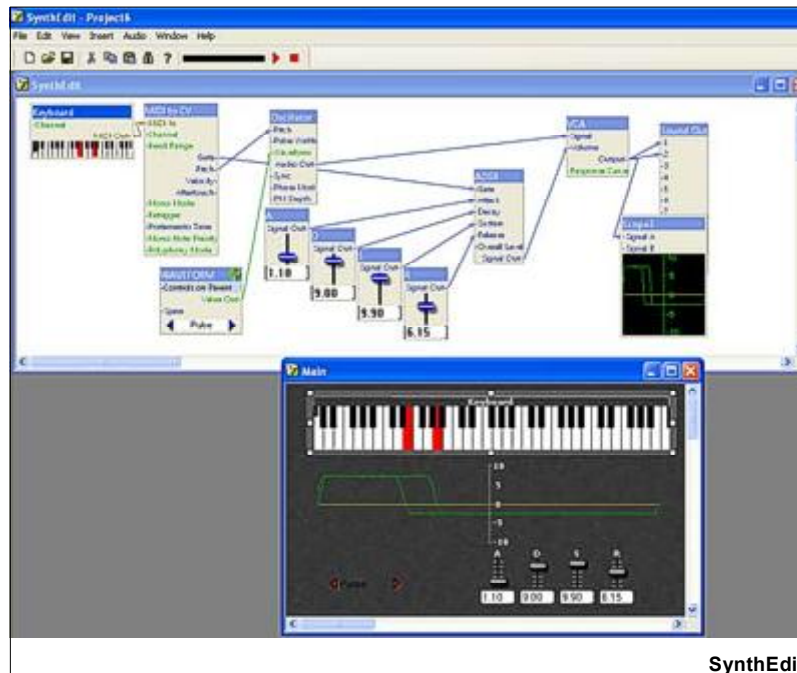
Конкуренты... В принципе, звуковые технологии являются базовой платформой для всех современных визуальных конструкторов, обеспечивающих программирование сложных технологических процессов. Их можно назвать передовыми. Сейчас большинство (чуть ли не 90%) аудиософта создается с помощью конструкторов. SynthEdit не является чем-то особенно удивительным для большинства пользователей звуковых технологий, потому как они все являются инженерами или инженерно мыслят. Очень много конструкторов реализовано в рамках специализированных программных оболочек. Например, в Native

Instruments Reaktor вы можете создать схему любой сложности и сразу же применять ее в работе. Что касается конструкторов как отдельных программных сред для создания плагинов, то незыблема тройка: Quantum FX, SynthEdit и SynthMaker.

Scirra Construct

Scirra Construct — это, пожалуй, на сегодня один из самых популярных конструкторов для создания небольших игр и мультимедийных приложений. Популярность приобрели ранние версии продукта — Construct Classic, которые работали на базе DirectX и позволяли компилировать приложения в exe-файлы. Нынешняя версия 2 уже так не работает, поскольку не только переписана заново, но проецируется на другую технологическую нишу — HTML 5. К тому же, она является платной, в отличие от предыдущих версий.

Популярность Construct пришла по трем причинам. Первая — бесплатность Construct Classic. Вторая — сравнительная легкость освоения и наличие всех необходимых атрибутов разработки (компоненты типа спрайтов, интерфейсных элементов, грамотный сделанный отладчик и т.п.). Третья — опережение ближайших



SynthEdit



Визуальные конструкторы

конкурентов. Например, в момент популяризации Construct известный многим Game Maker от Yo Yo Games обновлялся крайне нестабильно. Другие только начинали разворачиваться в эту сторону, эргономика большинства конструкторов оставляла желать лучшего. Сам разработчик Construct до этого трудился в команде известного Multimedia Fusion, но при этом решил сделать что-то свое по собственному усмотрению, которое оказалось более современным.

Программой предлагается так называемый принцип “программирования “без программирования”, на котором мы заострим внимание чуть позже. Работа в конструкторе строится по сценам, на которые помещаются различные объекты, редактируются их свойства, и с каждой такой сценой связан собственный редактор событий. В нем прописываются необходимые условия и связанные с ними действия. Также можно оперировать глобальными/локальными переменными и так далее.

Отдельно нужно отметить качество программирования продукта, в стабильных версиях Construct ошибок и слетов фактически нет.

Конкуренты... У Construct Classic есть очень близкий и подобный по функционалу французский конкурент Game Develop. Его интерфейс, фактически, идентичен, программирование “без программирования” построено по тому же

принципу. Единственная разница заключается в том, что в Game Develop чуть изменена философия — все реализуется на уровне объектов, которые включают в себя что-либо из стандартного (спрайты и т.п.).

Также стоит сказать об упомянутом выше GameMaker. А в целом, сейчас и более профессиональные среды разработки, такие

как Torque или Unity, довольно близко стоят к конструкторам по легкости освоения.

Для совсем новичков и детей есть очень хороший и простой визуальный конструктор игр от Microsoft — Kodu.

О программировании “без программирования”

В этом подразделе статьи хочется остановить внимание на двух недостатках, которые в тех же игровых конструкторах уже начинают достигать своего апогея.

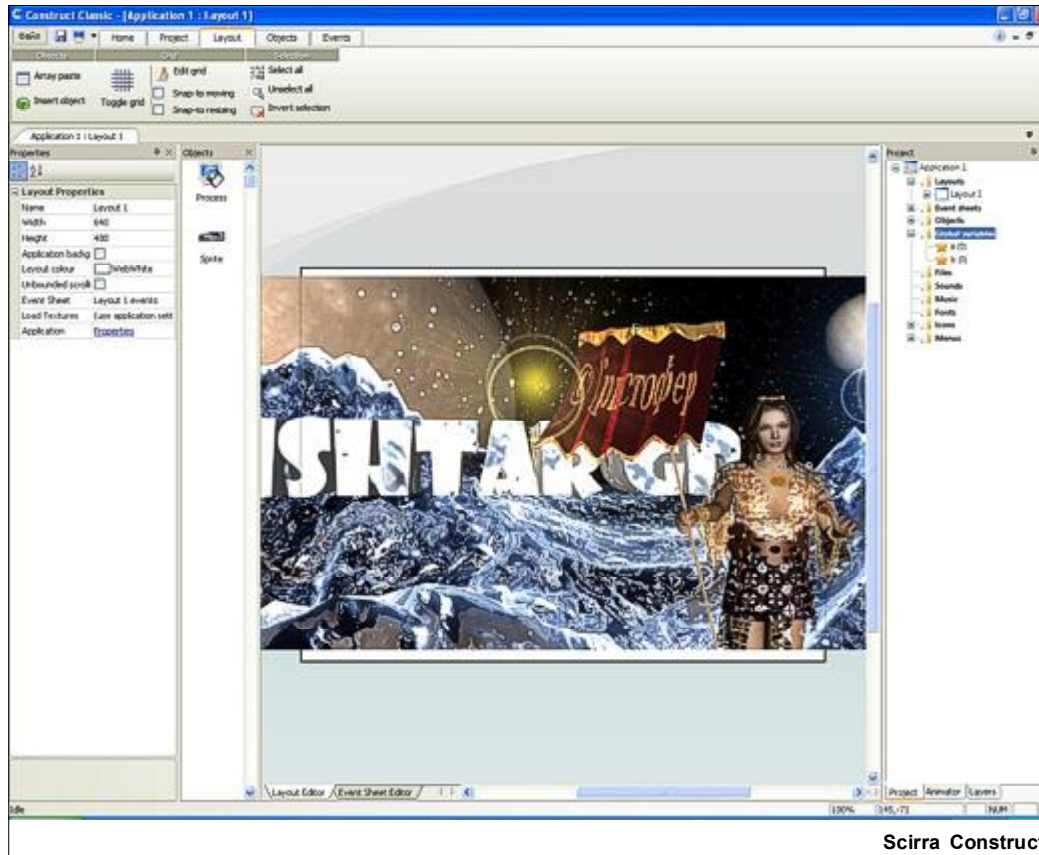
Во-первых, программирование с помощью мыши... Думаю, что на этом моменте стоит заострить особое внимание, потому как стиль программирования в Scirra Construct, Game Develop и нескольких подобных решений наталкивает на спорные мысли. И именно он сейчас начинает распространяться на широкий спектр приложений, например, нечто подобное уже можно увидеть в нескольких новых IDE.

Во-первых, событийный редактор без выхода

на код... Что это такое? Допустим, вы хотите написать условие, “если a=1, то b=2”. Опишем, как это делается в Construct (этот фрагмент текста за утомительностью можно и не читать). Сначала создаем глобальную переменную, а именно в окне проекта, кликаем правой кнопкой мыши над Global Variables... Add Global Variable... в появившемся окне указываем имя. Чтобы создать b производим идентичную цепочку действий.

Затем переходим на страницу событий Event Sheet Editor, создаем там новое событие, появляется окно, в котором мы выбираем System, появляется новое окно, находим там Compare Global Variable, щёлкаем, видим новое окно, выбираем из комбобокса “a”, условие Equal to, указываем в окошке цифру 1. Нажимаем ОК. Условие появилось в окошке события строкой Is global variable ‘a’ Equal to 1. Напротив нее находится окно действий, кликаем на New Action, появляется окно, в нем выбираем System, кликаем, появляется следующее окно находим там Global Variables -> Set Value, нажимаем Next и в следующем окне выбираем из комбобокса “b” и вписываем двойку. Нажимаем ОК.

И как вам последователь-



Визуальные конструкторы

↑ ность действий для создания простого условия!? Такое ощущение, что к каждому действию прикрепляется окно-бюрократ. И это мы говорим об одной-двух строках стандартного кода.

Вторая довольно узкая вещь в таких конструкторах — это принцип распределения между внут-

ренними и внешними ресурсами, а также оптимизация работы с памятью. В файлы проектов обычно помещаются почти все данные. Они являются внутренними, и для скорости работы при запуске приложения естественно автоматически распределяются между оперативной памятью и памятью видеоадаптера. Чем больше эле-

ментов содержит файл проекта, тем больше будет требовать от ресурсов ПК. Во-первых, работа с ним. А в игровых конструкторах и еще паче — ваш исполняемый файл строится по подобию того же файла проекта. Например, вы создали один уровень либо одну страницу мультимедийного приложения и при запуске исполняемо-

с Out of Memory. Большинство подобных конструкторов для неопытных пользователей предлагает единственное средство — разделение данных на внешние и внутренние, и в тех же Construct Classic, Game Develop и многих других это указывается неявно. А в менее продуманных “подделках” так и вообще все грузится

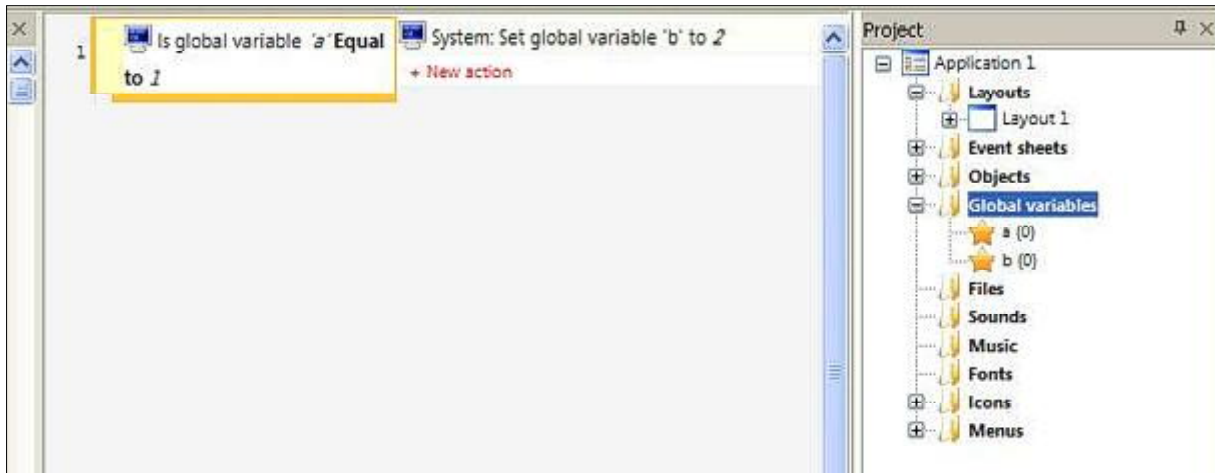
Подытожим

Внедрение визуальных конструкторов во все сферы программирования неизбежно. Последствия такого нашествия могут оказаться для многих сфер минимальными, а в некоторых случаях даже полезными. Но если говорить, например, о конструкторах игр, за манящей простотой виден момент раздутия всего и вся, увеличенные требования к ресурсам и так далее.

Мы уже не раз были свидетелями того, как обычные пользовательские приложения превращались в глобальные популярные среды. Достаточно привести в пример Adobe Flash. Поэтому относиться несерьезно к тем же Scirra Construct или Game Maker все-таки не стоит — еще неизвестно, что выстрелит в итоге. Например, еще пару лет назад очень выгодно смотрелась среда для создания интерактивных мультимедийных приложений Multimedia Builder, которая по своим возможностям и сейчас затыкает за пояс огромное количество конструкторов и новоявленных IDE. Но программа так и не получила массовой поддержки, в результате чего ее разработка была свернута. Какая причина? На мой взгляд, очень много в MMB было

новаторского и самостоятельного. Тот же Flash, на этапе разработки в Macromedia, изначально базировался на принципе GUI от Photoshop, на нем же построен и описанный нами выше Serif WebPlus. Flowstone также заимствовала очень многое из популярных конструкторов прошлого, в SynthEdit взят за основу принцип графического построения, известный еще с середины 90-х, Scirra Construct взял лучшее из имеющегося на рынке. То есть, везде можно наблюдать преемственность технологий. Никаких революций уже давно не происходит. А конкуренция во всех сферах сейчас очень серьезная.

[Обсудить](#)



При визуальном программировании редакторы кода заменены на редакторы событий, но смысл не меняется

ренними и внешними ресурсами, а также оптимизация работы с памятью. В файлы проектов обычно помещаются почти все данные. Они являются внутренними, и для скорости работы при запуске приложения естественно автоматически распределяются между оперативной памятью и памятью видеоадаптера. Чем больше эле-

го файла программа будет занимать N памяти RAM и VRAM. Затем создаете второй уровень или сцену с другим контентом. Запускаете программу, и хотя находитесь на первой сцене, она занимает N+M памяти, то есть, подгружаются все внутренние данные. Таким образом, по мере роста проекта можно запросто столкнуться

во внутренние ресурсы.

В результате получаются тяжелые *.exe-файлы, огромные файлы проектов, замедляются процессы сохранения, отладки, компиляции. А простейшая игра типа Arcanoid будет занимать у вас столько же ресурсов, как и Starcraft2, чем, в принципе, уже никого не удивить.

KV: КОМПЬЮТЕРНЫЕ ВЕСТИ
 Издатель: ООО "РГ "Компьютерные Вести"
 Адрес: Минск, ул. Мельникайте, 2, оф. 710.
 Для писем: 220004, г. Минск, а/я 57.
 Телефон/факс: (017) 203-90-10
 E-mail: info@kv.by
 Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие точку зрения автора. За достоверность приведенной информации ответственность несут авторы.
 При перепечатке материалов ссылка на "KV" обязательна.
 За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

Группа компаний "БелХард" приглашает на работу

В связи с ростом масштабов деятельности и открытием новых направлений требуются **специалисты высокой квалификации** в международные проекты на полную занятость:

- Программисты прикладных систем J2EE, C#, C++, Delphi, Python,
- Web-программисты ASP.NET, PHP, Ruby, Flash и Web-дизайнеры,
- Программисты мобильных приложений iOS, J2ME,
- Руководители проектов, бизнес-аналитики (разработка ТЗ для АСУП),
- Системные интеграторы (сисадмины со знанием Java),
- Функциональные тестировщики, тест-разработчики.

Наши ценности — это сильная команда, постоянное профессиональное совершенствование.

Предлагаемые нами условия: достойные вознаграждения, премии за достижения, широкие карьерные перспективы, соц. пакет с льготами от резидента ПВТ, эффективные процессы (ISO, CMMI) и современный инструментарий, разнообразие творческих задач, благоприятная атмосфера в команде.

С нами Вы сможете реализовать себя в актуальных, интересных проектах!

Специальное предложение студентам ИТ-специальностей со знанием английского языка:

- Проводим набор на стажировку с последующим трудоустройством, направления: SW Tester и SW Developer (PHP, Java, C#, iPhone),
- Гибкий график и сокращенная до 30 часов рабочая неделя,
- Стажеры могут быть направлены к нам на преддипломную и производственную практику,
- Наши сотрудники-выпускники вузов получают возможность оформиться на работу в качестве молодых специалистов (по распределению).

Подробная информация о вакансиях, об интенсивно растущих секторах корпорации,

бланк резюме: www.job.belhard.com.

E-mail для резюме: job@belhard.com.