

Люди IT-Планеты



Александр Столяров

С увеличением компьютеризации и развитием информационных технологий в нашей стране крупные компании и правительство всё больше внимания уделяют будущим специалистам в области информационных технологий: проводятся различные конкурсы, интернет-олимпиады и прочие подобные мероприятия с целью выявить креативных и амбициозных студентов.

Одним из таких мероприятий является международная студенческая олимпиада IT-Планета, в которой участвуют студенты со всех уголков нашей страны, а также из Казахстана, Беларуси, Украины и Узбекистана.

Участие в этом конкурсе может принять любой желающий, у кого есть оригинальная идея проекта и возможности его реализации. Свои силы можно попробовать в самых разных сферах информационных технологий – от разработки мобильных приложений до администрирования операционной системы Linux.

Студенты нашего факультета также принимали участие в этом конкурсе. Наша редакция взяла интервью у одного из участников, студента группы МОС-092 Александра Столярова, который прошёл на всероссийский уровень международной студенческой олимпиады IT-Планета в конкурсе «Разработка мобильных приложений».

-С каким проектом ты участвовал в конкурсе? Какими идеями ты руководствовался при его создании?

Участвовал я с проектом под названием SkyBox - это игра - смесь тетриса и игры на Siemens - где нужно управлять человечками, расталкивая кубики, чтобы они сгорали - чем больше, тем лучше. Суть SkyBox заключается в том, что тебе необходимо наоборот сделать так, чтобы кубики в меньшей мере сгорали - главной целью было выстроить их так чтобы добраться до вершины. Руководствовался вдохновением к разработке мобильных приложений и уже имеющимися навыками разработки на Windows Phone.

-Как ты оценивал свои шансы, когда только начал принимать участие в конкурсе? Чувствовал волнение за свою работу?

Опыт в разработке, конечно, был, но он оказался достаточно малым. За 3 ме-

сяца, которые давались на разработку я узнал много новых вещей, пересмотрел некоторые аспекты программирования в целом. Самым сложным для меня оказался аппарат взаимодействия двух мобильных устройств для игры соревновательного типа по Bluetooth. Я знал, что будут достойные конкуренты, поэтому стремился поспорить за призовые места. Презентация наших работ проходила в дружеском и теплом формате, так что волнение было сведено на минимум. К концу конкурса мы стали больше друзьями, нежели соперниками и поделились знаниями друг с другом по поводу создания мобильных приложений.

-Что можешь рассказать о презентации и защите работ? Как проходила эта часть конкурса? Были ли проекты других участников, которые тебя сильно

заинтересовали?

Как я уже сказал, все проходило в дружеской обстановке. Была возможность поиграть в созданные игры и опробовать приложения. На презентацию давалось 7-9 минут и далее следовали вопросы, связанные больше не с реализацией, а с дальнейшим продвижением и модернизированием приложения. Тройка проектов меня очень заинтересовала и я поддерживаю сейчас с этими ребятами связь, чтобы узнать их принципы работы и может даже вывести немного из части реализации...

-Что тебе больше всего понравилось в твоей поездке? Удалось побывать каких-нибудь интересных местах?

Общение с новыми людьми дало много знаний и целей для дальнейшего развития. Стоит отметить, что для нас проводились специальные бизнес-тренинги и круглые столы, за которыми мы могли узнать что-то новое о рынке IT-технологий. Это, безусловно, ценные знания, и мне даже немного жаль, что только я один попал на финал из нашего университета. Программа самой поездки была насыщенной - мы побывали в НТЦ Автоваза, театре Толъятти, Техническом музее, где больше всего удивила настоящая подводная лодка в качестве экспоната. Жили мы на базе отдыха в 30 км от самого города. Природа и свежий воздух, а также знакомства с людьми из разных городов России придали этому месту веселую и дружелюбную обстановку. Даже несмотря на снег, который частенько выпадал во время нашего заезда.

-Думаю, прочитав это интервью, очень многие заинтересуются и захотят принять участие в подобных конкурсах в будущем. Что бы ты посоветовал будущим конкурсантам? Что важнее для успеха в конкурсе - практические навыки,

теоретическая база или же неординарное творческое мышление?

Да, неординарное мышление, безусловно, важный фактор в этом деле. Все проекты содержали в себе «изюминку», а ее нужно придумать. Для успеха в конкурсе, прежде всего, необходимо представлять себе как ты сможешь продвинуть свой проект, будь то рынок мобильных приложений, игр или инновационных разработок. Жюри оценивает огонь в глазах, который горит, когда ты воодушевлен своей разработкой. Все кто желает, могут обращаться ко мне лично, я помогу, подскажу им в этом вопросе. Не стоит стесняться дерзких решений - они сейчас как никогда нужны. И напоследок хочу сказать, что сейчас я собираюсь искать таланты среди студентов, чтобы продвигать их по конкурсам, делать совместные проекты и завоевывать гранты. Все, кто в этом заинтересован, могут написать во вконтакте <https://vk.com/stolyarovalex>.

-Большое спасибо за уделённое для нашей газеты время.

Надеюсь, что прочитав эту статью, никто не остался равнодушным к теме разработки и реализации своих проектов. В этот раз только один студент нашего факультета смог пройти на всероссийский этап конкурса IT-Планета, но это совсем не так сложно, как кажется. Если у вас есть интересные, оригинальные или даже дерзкие идеи - не опускайте руки, развивайте их. Это станет бесценным профессиональным опытом, также как и участие в олимпиадах самого различного уровня.

Беседовал
Парамонов Михаил
гр. МОС-101

РЕАЛИЗУЙ СВОЙ ПОТЕ

