

Svet KOMPJUTERA

У потрази за програмерима

Водеће ИТ фирме бирају младе талентоване програмере које укључују у своје пројекте и тимове, или их подржавају да покрену лични бизнис и отворе фирму

Душан Стојичевић*

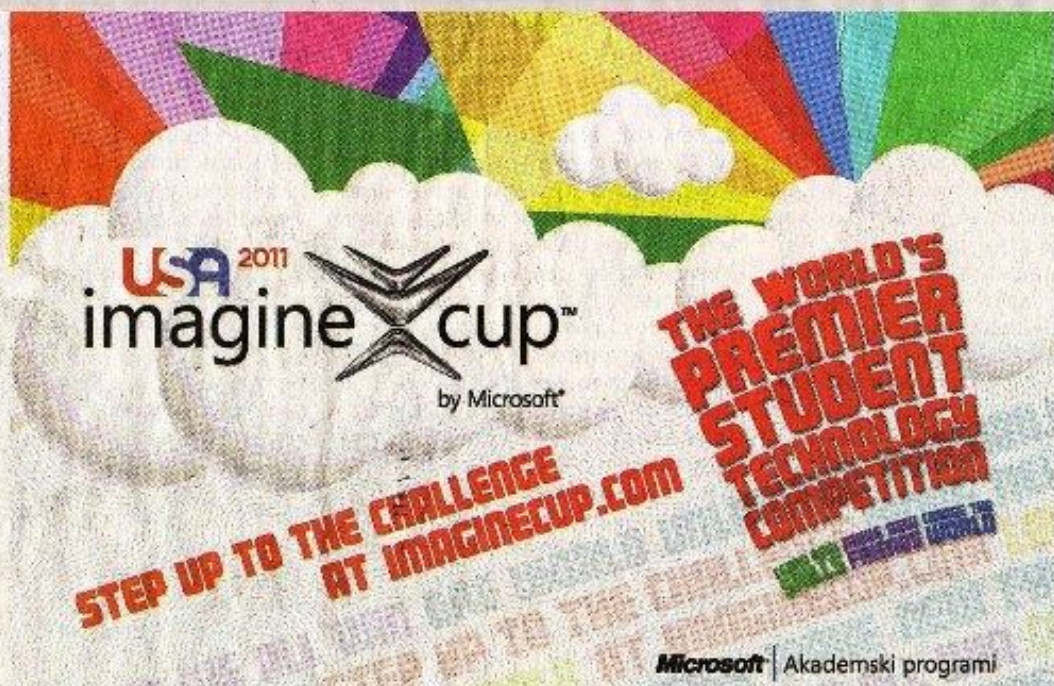
Имам пасош и говорим програмски језик – све је што је потребно младом човеку да потражи хлеб у иностранству, бар када је реч о компјутерској техници. Не, ово није својствено само за нашу земљу, програмерске (е)миграције у развојне центре великих ИТ компанија по свету су уобичајене.

Водеће ИТ фирме одавно помно посматрају и бирају младе талентоване програмере на разне начине: на пример, кроз пројекте отвореног кода (open-source), који најчешће еволуира у „посао од куће“. Много је српских програмера који раде на тај начин, што је врло чест случај у јужном делу Србије.

Други начин за одабир добрих програмера, који је доста заступљен код нас, јесу такмичења под покровитељством неке ИТ компаније. Оваква такмичења организују углавном представништва великих светских фирми: Сименс, Оракл, Мајкрософт... Међутим, последњи у низу наведених има знатно другачији приступ, а његово студентско такмичење „Имедин кап“ слободно за незванично првенство света у програмирању. Другачији приступ је у циљу самог такмичења, јер Мајкрософт не јури таленте.

Од настајања овог такмичења пре десетак година, овај софтверски гигант труди се да кроз то такмичење пружи могућност младима да на окосници такмичарског пројекта изграде самосталну каријеру. Значи, не да се запосле у Мајкрософту, него да својим пројектима изграде лични бизнис (отворе фирму, на пример).

Све на том такмичењу је подређено том циљу: од локалних такмичења у већини земаља света (прошле године учествовало је 300.000 студената из света) преко финала (које ће ове годи-



За тему такмичари бирају један од Миленијумских циљева УН

не бити у Њујорку) и до начина презентовања пројекта (пред ТВ камерама, публиком и жиријем). У изради се користе програмски пакети из Мајкрософта, а за тему радова такмичари увек бирају један од Миленијумских циљева које су прописале Уједињене нације.

А пројекти који достигну до финала нимало нису наивни. Прошле године, наш представник,

► **Програмерска кућа некада обезбеди долазак програмера у развојни центар, као што се то десило студентима Рачунарског факултета у Београду: њих пет позвано је у Фејсбуку**

тим из Зрењанина, освојио је друго место, а његов пројекат је, иако тешко објашњив, врло иновативан. Под називом „Неурокомуникатор“, они су направили веома употребљиво решење за непокретне и парализоване особе, које им омогућује да користе мобилни телефон, крстаре Интернетом и уопште – користе компјутер. За то се користе неуроимпулси, које мозак креира при покретању вилице или намигивањем, а који се читавају путем специјалних електрода.

Крајем априла, одржано је овогодишње локално финале. Стециште догађаја била је Свечана сала Ректората Универзитета у Београду, где се сусрело пет екипа које су дошле са факултета из Ниша, Крагујевца и Новог Сада, као и са Високе техничке школе из Суботице. Победник и путник на финале у Њујорку од 8. до 13. јула јесте тим „4К-Цоин“ са Факултета техничких наука Универзитета у Новом Саду. Њихов пројекат „Хаус“ (акроним од Home Automation Utility Service) бави се смањењем потрошње електричне енергије у домаћинству, а то се изводи преко мобилног телефона било где да се налазите у свету. Циљ пројекта је очување животне средине кроз смањење потрошње електричне енергије, па са даљине можете укључивати и искључивати потрошаче по кући, пратити колико сте до сада потрошили... Како истиче Зоран Субић, једна од круцијалних ствари за Мајкрософт јесте та што је употребљен оперативни систем за мобилне телефоне „виндоус 7 фон“ који је представљен 2010.

Затрпани политичким и осталим дневним догађајима, често заборављамо на праве вредности и не примећујемо светле примере које кроз истраживања и пројекте показују наше младе снаге. Програмирање, као права атлетска дисциплина мозга, треба да побуди интересовање таман колико и било који спорт.

* Аутор је главни и одговорни уредник „Светла комјутера“