

ТВОЙ ШОП

Журнал студентов
Компьютерной академии Шаг
15-й выпуск



— 03. Слово редактора

Выпускники и студенты. «Их светлое будущее»

— 05. Юлия Шихат-Саркисова

— 08. Олег Викторович Гей

— 10. Владимир Яремко

Интервью

— 12. Руслан Валентинович Павленко

— 14. Imagine Cup. Макушенко Тимур Владимирович

С миру по нитке

— 16. Казань на связи

— 18. О трудоустройстве

«Мысли в пространстве». Польза от ИТ

— 20. Games

— 22. За что я люблю ИТ

— 23. ИТ-технологии

Проекты

— 25. Социальная сеть компьютерной академии «Шаг»

События. О случившемся

— 27. Луганский выпуск 2011 г

Хозяйке на заметку. Интересная и полезная информация

— 30. Бюро находок. Самое необходимое

— 31. Квест по Николаеву



Слово Редактора

О чем говорить? Так много хочется рассказать, показать, донести до ваших ушей, что каждый раз при выборе очередной темы я просто не знаю с какой стороны подходить. Опять это «не знаю». Зареклась не говорить такого никогда. Не получается. Как это я не знаю? Я знаю. Пусть это будет даже где-то самообман.

Тема номера, материал – Что? Где? – постоянные вопросы. Даже тогда, когда делается один номер, я прекрасно понимаю, что через месяц должен выйти другой.

И одни мысли, размышления я ищу везде, где только это возможно. И порой бывает трудно попасть в «десяточку» и чтобы всем угодить. Такого по определению не возможно.

Каждый месяц появляются новые люди, со своим «приветом» и, сами того не подозревая, они дают мне вдохновение.

Знаете, я уже не представляю себе жизнь без журнала, без постоянного нового потока информации, новых для себя открытий. Пусть многие считают для себя это пустой бумажкой, пустой тратой времени. Но я точно знаю, что есть люди, кому, как я сказала, эта «бумажка» поможет ближе понять жизнь ДО и ПОСЛЕ Шага. Для меня это и есть стимул.

Наверное, в силу того, что я ОЧЕНЬ любопытный человек, мне дают возможность делать то, что я хочу. У меня нет барьера между мною и тем, чего я хочу. Хотя, каюсь, возникает маленький барьерчик, но пусть лучше он будет, а то я буду нестись, сломя голову. Вот так, много текста о чем-то, в тоже время ни о чем. А вообще, как бы там ни было дальше, я хочу пожелать КАЖДОМУ, чтобы в его жизни произошло такое событие, которое перевернет его жизнь. Как в свое время перевернулась моя жизнь. А сейчас предлагаю в очередной, 15-й, раз прочитать простой, но с душой сделанный студенческий журнал «Твой Шаг»,

Искренне Ваша, Пчелка

Выпускники и студенты

«Их светлое будущее»



Юлия Шихат-Саркисова

На исходе дня наступает ночь, времена года сменяют друг друга, а в нашей жизни происходят ключевые события, навсегда разделяющие ее на ДО и ПОСЛЕ. Увидеть этот удивительный момент, сравнить свою жизнь, какой она была, с тем, какой она может стать, сегодня поможет человек, прошедший довольно долгий и не простой путь в поисках своего «я».

Представляю Вашему вниманию интервью с выпускницей Компьютерной Академии «Шаг», графическим дизайнером Шихат-Саркисовой Юлией.



— А.Б: Я так понимаю, до Академии Вы учились на совершенно другой специальности? Как так получилось, что Вы стали дизайнером? Поделитесь историей?

— Ю.: Да, я училась в Институте Искусственного Интеллекта на инженера-программиста. Но в итоге поняла, что это не мое. Поделюсь, конечно, с удовольствием...

Недавно услышала одно мнение: «В наше время дизайнерами становятся либо несостоявшиеся программисты, либо архитекторы». Я задумалась: ведь я когда-то тоже училась на программиста... На самом деле я еще в детстве на вопрос «Кем ты хочешь стать?», быстро отбросив вариант «балерина», отвечала: «Архитектором». Почему такой выбор? Дело в том, что мой двоюродный дедушка был архитектором, довольно известным в Москве, и две его дочери пошли по его стопам. Обнаруживая с младых ногтей способности в изобразительном искусстве, я решила, что у меня однозначно гены, и мне надо придерживаться зова крови. Но после того как меня обидела учительница рисования в художественной школе, не поняв замысла юного дарования, я расстроилась и передумала.

Не знаю, почему — возможно, просто в моей семье так считалось — во мне с каждым годом росла уверенность в том, что если человеку легко дается математика, то вот оно — призвание. Я спокойно закрыла глаза на то, что пишу стихи, которые пользуются определенным успехом, что я побеждаю из года в год на олимпиадах по русскому языку и литературе, где творческие навыки играли первую скрипку. «Физики и лирики», — говорили мне, и я почему-то думала, что за точными науками — будущее, в частности мое, а вот творчество и прочее — это вроде как хобби.

И вот я окончила лицей с золотой медалью и поступила на программиста в высшее учебное заведение. Не прошло и года, как меня постигло жестокое разочарование, я поняла, что программирование — это не мое.

Несколько лет моей жизни так и прошли в состоянии растерян-

ности, разочарования и полного непонимания, что делать дальше. Надо сказать, еще на первом курсе каждый из студентов моего потока уже знал, как работает «фотошоп», и даже вполне неплохо. Конечно, я была не исключением. Этот, несомненно, гениальный графический редактор стал моим хобби, спасающим от скуки длинными холодными зимними вечерами. А через некоторое время я освоила и еще некоторые программные пакеты, со рвением маньяка ваяя фотомонтажи, календари и визитки всем знакомым.

После третьего курса института я решила уйти на заочную форму обучения и заняться, наконец, делом. Одной из моих первых попыток оказалась фотостудия, в которой я целый месяц, шесть дней в неделю, обрабатывала довольно большие объемы фотографий. Но ни одно мое место работы не приносило мне ни денег, ни самоуважения, и я решила на какой-то крайний вариант — ушла работать в прокуратуру. . .

Почти два года я была окружена уголовными делами обвиняемых, личными делами обвинителей, романтикой общественных жалоб, а также в совершенстве овладела искусством заваривания чая. Хотя, конечно, именно там я поняла, что все люди, какую бы должность они ни занимали, — всего лишь люди, и ничто человеческое им не чуждо. Это хороший урок.

Итак, через два года я поняла, что дальше так нельзя. Нужно искать себя, и, кажется, я понимала, где и в чем. Помню робкое признание одному довольно близкому на тот момент другу о том, что я мечтаю стать дизайнером. Его смех. Его слова просто слышу, как будто это было вчера: «Ты же даже не знаешь английского! И вообще, вот у нас в журнале работает два дизайнера — вот они специалисты от Бога! В пиксел мышкой попадают!». . .

С тех пор прошло больше пяти лет. Теперь я знаю, что знание английского хоть и чрезвычайно полезно, но совершенно никакого отношения не имеет к профессии дизайнера. А также понимаю, что мышкой в пиксел попадать — занятие бесполезное и довольно странное. Хотя, знаете, недавно поймала себя на том, что глазомер с годами стал очень точным, и, пожалуй, если прицелиться, можно и посоревноваться с ребятами из того журнала!

— А.Б.: То есть, в Академии Вы учились на дизайнера, верно? А было ли желание у вас пойти еще на какую-то другую специальность?

— Ю.: Да, я училась на дизайнера, причем училась целенаправленно. Поэтому учиться на другой специальности я, как минимум, не видела никакого смысла.

— А.Б.: Перед поступлением в Академию Вы занимались уже дизайном чего-либо?

— Ю.: Как я говорила, искала я себя долго, но на тот момент, когда

поступала в «Шаг», я уже работала дизайнером-верстальщиком глянцевого журнала, а стаж моей работы, как дизайнера, был где-то года два. Я шла не учиться с нуля, а повышать квалификацию, скажем так.

— А.Б.: Как Вы узнали об Академии?

— Ю.: Об академии знала задолго до поступления. Мне кажется, с основания, уже не помню, откуда. Когда училась в институте, были мысли поступить на программирование, но сомнения по поводу того, нужна ли мне вообще эта специальность, не дали мне тогда это сделать, что, в общем, в итоге оказалось верным.

Я работала в журнале со странным названием «Коррупционер Украины», когда вдруг мне кто-то случайно, проходя, бросил фразу: «В Академию «Шаг» заканчивается набор, вроде как последняя неделя осталась». И тут у меня снова сработала природная спонтанность, и через пару дней я уже была зачислена на учебу в Академии.

— А.Б.: Оправдались ли Ваши ожидания по поводу обучения в «Шаге»?

— Ю.: Ожидания оправдались в полной мере. Что я могу сказать о своем обучении в «Шаге»? Я часто сравниваю его с составлением паззла. Такое впечатление, что у меня были разложены кусочки мозаики моих знаний в сфере дизайна, а каждое новое занятие добавляло мне еще один или несколько на законное место. Во многом я стала понимать правильность своих действий и намеченного пути, особенно помогала беседа с преподавателями во время перемен. К концу обучения я больше не произносила фразу «я — дизайнер» со знаком вопроса и явным сомнением в голосе. Я гордо несла знамя своей профессии, сменив знак вопроса, если не на восторженный восклицательный знак, то, как минимум, на спокойную и уверенную в себе точку.

Учеба заняла примерно столько же времени, сколько и последнее мое место работы — в гостиничном комплексе «Виктория». Это было два с половиной года пополнения теоретических и практических знаний и навыков. Наверное, поэтому я выбрала именно такую тему дипломного проекта: «Рекламная и имиджевая продукция гостиничного комплекса «Виктория»». Диплом я защитила на «отлично».

Все дело в том, что нужно хотеть учиться, чтобы получить знания. Это как в Библии: «Имеющий уши да услышит». Часто вместо того, чтобы ходить с группой гулять на переменах, я оставалась и «до-ставала» преподавателей беседой на профессиональные темы. Должна сказать, именно это дало мне 50% от полученного в Академии.

— А.Б.: Как человек, который уже закончил обучение, хотели бы Вы что-либо изменить в учебном процессе, чтобы улучшить качество непосредственно самого обучения?

— Ю.: Да, я бы многое хотела усовершенствовать. Не потому что было плохо, а потому что хотелось бы еще лучше. И, мне кажется, я выстроила для себя стратегию для этого, если мне доведется начать преподавание в Академии.

— А.Б.: Общаетесь ли Вы сейчас с кем-то из преподавателей или бывших одногруппников?

— Ю.: Конечно, общаюсь. У меня была очень хорошая группа, с теми, кто остался в моей аське, я периодически общаюсь с большим удовольствием! Ну а по поводу преподавателей... Я общаюсь практически со всеми, и дело не в том, что мой муж – завуч (смеется – прим. ред.). Просто у меня действительно очень теплые отношения с ними. С Александром Полтьевым, с Павлом Линником – особенно.

— А.Б.: Были ли у Вас уже какие-то четкие планы в процессе обучения по поводу того, чем вы будете заниматься, когда закончите учебу в «Шаге»?

— Ю.: Ну, вопрос немного странный для меня (смеется – прим. ред.). Поскольку еще до обучения и во время него я уже была тем, на кого меня учили. Поэтому ничем кардинально новым заниматься я не собиралась. Только лишний раз убедилась, что мое – это графический дизайн рекламы, айдентика (фирменный стиль, логотипы), верстка, но никак не веб-дизайн или 3D-моделирование.

— А.Б.: Что Вам больше всего нравилось в обучении (возможно, какие то приятные воспоминания) и, наоборот, что раздражало?

— Ю.: Меня ничего не раздражало. Разве что, когда кофеавтомат зажевывал мои деньги и не отдавал кофе (улыбается и подмигивает – прим. ред.). Приятных воспоминаний более чем. А в целом мне всегда крайне импонировала политика Академии в плане того, что преподавание ведется практикующими специалистами. Это дает уверенность, что ты не услышишь ничего ненужного и неактуального. А из воспоминаний, пожалуй, самое яркое – это как мы делали креативный портрет группы в конце обучения. Нам помогли и Александр Полтьев, и Павел Линник, первый нажимал

на спуск фотоаппарата, а второй присутствовал на фото, как наш рулевой. Дело было в морозный снежный день, причем из-за праздников музей железной дороги был закрыт, а мы планировали съемку именно там, и как мы умудрились все-таки сделать нужный нам кадр – это было большое и веселое приключение, которое, наверное, никто из нас не забудет!

— А.Б.: Что бы Вы могли пожелать нашим читателям, в частности, студентам Компьютерной Академии?

Пожалуй, я хотела бы дать несколько советов всем тем, кому это нужно. Друзья мои, никогда не слушайте тех, кто не верит в вас, если вам нужно чье-то одобрение – найдите тех, кто поверит. Не опускайте руки ни при каких обстоятельствах, ищите себя, идите к мечте, несмотря ни на что. Не бойтесь начинать новую жизнь, сколько бы лет вам ни было, никогда не поздно обрести свое призвание. Поверьте, будут моменты, когда вы начнете сомневаться в правильности своего пути, но не спешите – многое приходит просто с опытом, вы еще научитесь тому, что сейчас кажется вам невероятным, нужно только очень много работать. Но ведь оно того стоит, правда? Ведь, согласитесь, наверное, каждый из нас мечтает сказать, как говорю сегодня я: «Мое хобби стало моей профессией...»

Я хочу пожелать всем, кто меня читает: пусть ваши мечты сбываются, дерзайте и будьте счастливы, а я буду болеть за каждого из вас!

Что ж, хочу подвести итоги: за пусть и неслишком длинный период учебы в Компьютерной Академии я общался с разными людьми, каждый из них, поступив сюда, преследовал свои цели и шел к своей мечте. Но мне, на самом деле, настолько же интересна жизнь после «Шага», и, наверно, как и всем нам, чрезвычайно интересно, чего можно достичь, имея полученный багаж знаний. И вот так, в ходе бесед с выпускниками, «по маленькому пазлику» – цитирую Юлию – складывается такая важная для нас картина ДО и ПОСЛЕ. Успехов всем нам.

Автор: *Артем Барановский.*
Корректор: *Шаповалова Анастасия.*

Олег Викторович Гей

«Я – обычный человек. С необычной фамилией, разве что».

Немного биографии:

— Родился 2 ноября 1971 года в г.Светловодск, Кировоградская область, Украина.

— **1979-1989** – учёба в СШ №3 г.Светловодска. ДЮСШ (волейбол, футбол, виндсёрфинг).

— **1989-1992** – учёба в Харьковском авиационном институте им. Н.Е.Жуковского. Факультет: «Летательные аппараты». Специальность: инженер-конструктор.

— **1992-1994** – армия (г. Одесса).

— **1999-2004** – учёба в Одесском художественном училище им. М.Б.Грекова. Факультет: «Дизайн». Специальность: художник-дизайнер.

— **2001-2002** – годовой курс немецкого языка в Баварском доме г.Одесса.

— **1994-2010** – работа на Одесской студии мультипликации: художником-аниматором, веб-дизайнером, креатором, 3D. Состою

в креативной группе студии: участвую в “мозговых штурмах”- (придумывание идей клипов, сценариев, роликов...)

— **2006-2009** – учёба в Компьютерной Академии «Шаг», Одесса: ф-т «Дизайн и Интернет-технологии».

— **С 2010** – член Национального Союза Кинематографистов Украины (НСКУ).

— **2007-2010** – разработка и производство сайтов.

С чего все начиналось

— **А.Б.:** *Учились ли вы где-то помимо Компьютерной Академии Шаг?*

— О.В.: 3 курса в Харьковском авиационном институте им. Жуковского (факультет «Летательные аппараты»), после чего ушёл из него. Понял, что не моё. Затем армия – тоже своеобразная школа жизни... После армии закончил Художественное училище им. Грекова, Одесса (факультет «Дизайн»).

— **А.Б.:** *Перед поступлением в Академию вы занимались уже дизайном?*

— О.В.: Одновременно с учёбой я работал и работаю на Одесской Студии Мультипликации (www.osm.od.ua) в качестве 2D-аниматора и креатора.

— **А.Б.:** *Как вы узнали об Академии?*

— О.В.: Увидел по местному телевидению рекламные ролики. Заинтересовало обучение методом «полного погружения» – то есть 5 дней в неделю и выполнение домашних заданий. Понял, что в этой системе есть толк. Получается, что человек постоянно работает. А это очень важно в момент обучения)

— **А.Б.:** *Я так понял, Олег, вы учились на дизайнера. А было ли желание у вас пойти еще на какую-то другую специальность?*

— О.В.: Мне не хватало профессионального компьютерного образования. Голова кипит идеями, но для воплощения идей нужны знания. А факультет «Дизайн и веб-технологии» полностью отвечал моим запросам.

— **А.Б.:** *Оправдались ли ваши ожидания по поводу обучения в Шаге?*

— О.В.: Да, все усилия оправдались с лихвой! Во-первых, я стал заниматься 3D-анимацией и моделированием. Во-вторых, занимаюсь разработкой и продвижением сайтов. Сделал себе сайт-портфолио (www.olegey.com.ua). А также разрабатываю сайты и веб-порталы на заказ. Один из моих последних проектов – Футбольный портал ЕВРО-2012 (www.ef2012.com). В-третьих, в декабре 2010 я стал членом Национального союза кинематографистов Украины.



— **А.Б.:** *Тогда вам, как выпускнику, виднее, что можно было бы улучшить в учебном процессе Академии. Что вы предложите?*

— О.В.: Когда я учился единственное, что бы я изменил, это более глубокую специализацию по предметам. То есть человек поступает и 2-3 года изучает Мауа, но досконально! А не все вместе и по чуть-чуть))

— **А.Б.:** *Общаетесь ли вы сейчас с кем-то из преподавателей или бывших одногруппников?*

— О.В.: Да, я поддерживаю связь и с преподавателями, и с однокурсниками. Например, поддерживаю связь с Дмитрием Лях — он преподавал Мауа, а также с Ксенией Редуновой - Photoshop и веб-технологии.

— **А.Б.:** *Ведь все гладко не бывает: есть и плюсы, и минусы. Чего было больше?*

— О.В.: Минус был один — вставать 3 года подряд в 7-00. Еще плюс утренние маршрутки)) Я живу анимацией и кино, это моё))
Мой совет: будь собой, верь в себя - и всё получится!

Вот таким, успешным и необычно творческим человеком, мы увидели Олега. Но после интервью меня зацепили два факта:

1) «...Один из моих последних проектов - Футбольный портал ЕВРО-2012 (www.ef2012.com)

2) «..В-третьих, в декабре 2010 я стал членом Национального союза кинематографистов Украины».

В силу своего любопытства я снова разыскал Олега, и решил поставить все точки над «ё». Значит, первый факт он мне объяснил так: «Подходило время для дипломной работы в Шаге, и подвернулась идея футбольного портала к ЕВРО. Что такое портал и с чем его «едят», познавал на практике. Было желание + знания = футбольный портал. Это желание помочь болельщикам, фанатам, туристам адаптироваться к Украине, Польше» — говорит Олег.

На самом деле, мне уютней у него на сайте, чем на официальном сайте, так что, я думаю, такой сайт будет хорошим помощником для фанатов. Еще Олег пообещал парочку проектов, которые мы увидим ближе к середине лета. Будем ждать с нетерпением.

А так же меня погрузил в немаленький шок перечень тех проектов, работ, где он принял участие. Думаю, вы также будете поражены. Когда ты смотришь, то не задумываешься, кто это сделал, а когда ты уже вот-вот близко к создателю, черт возьми, это так приятно.

Перечень работ:

1. **«В стране Альхоков»** — полнометражный анимационный фильм.
 2. **Видеоклип «Я обиделась!»** для кабаре-дует «Академия». ГРАН-ПРИ фестиваля «ФАНТАЗИЯ-98» за музыкальный клип (Москва, 1998 г.).
 3. **Мультсериал «МАСКИ»** — 1-3серии по 10 мин, для ТО «МАСКИ». Получил БРОНЗОВУЮ МЕДАЛЬ фестиваля «WORLDFFEST-98» (Хьюстон, США).
 4. **Мульт-заставки:** «Джентльмен-шоу», «Каламбур», «Маски».
 5. **«Звериные войны»** — полнометражный мультфильм, 1 час 20мин, по заказу «AFL Production», USA.
 6. **«Новый Год на хуторе близ Диканьки. От заката до рассвета»** — 22 мин, для ТО «Маски», Одесса.
 7. **«Детский мини-сериал по пожарной и бытовой безопасности»**, для «MEDIA HOUS» Эр-Рияд, Саудовская Аравия. По заказу Министерства внутренних дел Саудовской Аравии 20x1 мин.
 8. **Юмористический сериал «S.O.S.»** — 31 серия по 1 мин, 31 меридиан, Одесса.
 9. **«Новогодние курьезы»** - юмористический сериал, 10 серий по 2 минуты, ОДАНИС, Одесса
 10. **«С Днём Рождения Одесса»** — политический-мультсериал Эдуарда Гурвица (1,5-2 минуты).
 11. **Юмористический мини-сериал "Женский день"**.
 12. **Анимационные заставки для спутникового канала «Мюзик Бокс» и «Юмор Бокс»**
 13. **Анимационные видео-клипы для таких исполнителей:** Анны Резниковой, Антона Макарского, Надежды Кадешевой и ансамбля «Золотое Кольцо».
 14. **Юмористический мини-сериал "ZOO-Новый год"**.
- И это ещё не все...

Вот так, сейчас мы стали ближе к человеку, который уже 20 лет, подумайтесь — 20 лет, своей жизни занимается одним делом, будучи «аниматором, веб-дизайнером и креативщиком».

«Я живу анимацией и кино, это моё»))

Совет! Будь собой, верь в себя - и всё получится!»

С наилучшими пожеланиями, Олег Викторович

Автор: Артем Барановский.
Корректор: Шаповалова Анастасия.

Владимир Яремко

И замкнет сегодняшнюю тройку выпускников выпускник 2007 года Львовского филиала – Яремко Владимир.

Я задала один-единственный вопрос, решила отойти от стандарта «вопрос-ответ». Я спросила:

«Как сложилось у тебя после Академии?».

Вот что мне рассказал Владимир.

«Учился с 2005 по 2007 год на направлении «программирование». В группе было 5 человек. Преподаватель, Любинский Богдан Богданович, очень хорошо преподавал. Я очень увлекся программированием и на дипломную написал не простенькую сетевую программу. По завершении сразу через 2 недели нашел работу. Было 3 предложения, нужно было выбрать между C++ и C#. Выбрал .NET C# и не пожалел, уже 4 года работаю в должности .NET Developer, последний год – Team Leader.»

Дальше я не удержалась и задала еще пару вопросов.

— **М.А.: Что можно или нужно изменить в программе обучения на твой взгляд?! Какие самые лучшие моменты тебе запомнились из всего курса обучения?**

В.Я.: Узнал от друга, что программа поменялась. Добавилось боль-

ше часов на .NET, чего недостаточно было по моему мнению. Наилучший момент был, когда защищал дипломный проект: было приятно слышать похвальные слова от всей комиссии, некоторых удивил, что особенно приятно.

М.А.: Что можешь пожелать студентам, которые только начинают свой путь?

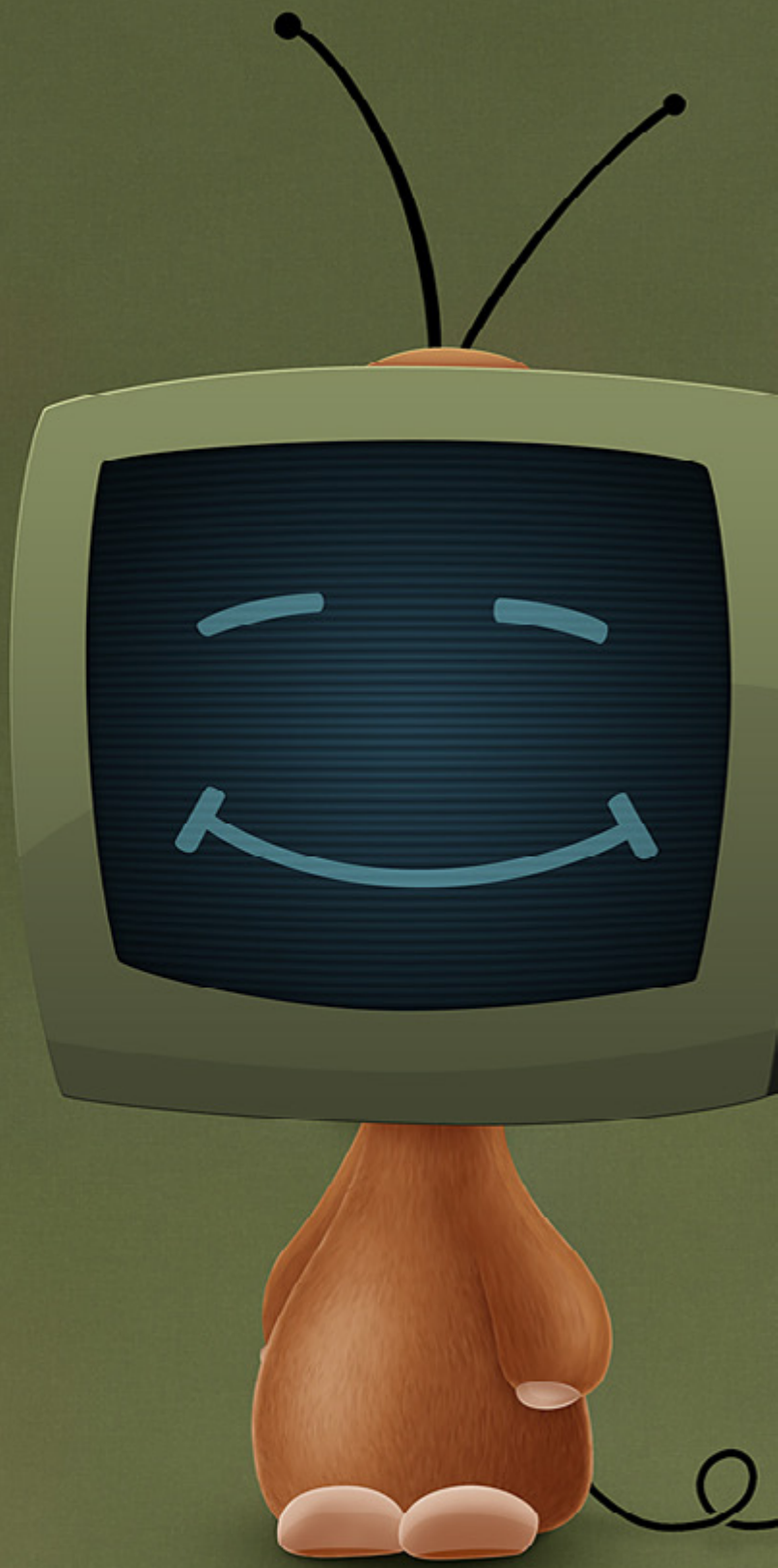
В.Я.: Хочу пожелать всем просто, чтобы было интересно и приятно заниматься своим делом потому, что если учиться только потому, что это престижно, а желания нет, тогда не получится.

Дорогие абитуриенты, да и не только абитуриенты, хотя для них сейчас самый тяжелый период, когда они стоят на распутье, куда податься и какую профессию выбрать. Так вот, запомните: решать только ВАМ. Не бойтесь своих самых откровенных, и в тоже время диких желаний, поверьте в себя, и сделайте свой собственный правильный выбор.

Гл. редактор: Мужчиля Анастасия
Корректор: Шаповалова Анастасия

Интервью

Опросы разных людей



Руслан Валентинович Павленко



Блиц:

Любимая улица в Запорожье: бульвар Шевченко

Любимое блюдо: торт Наполеон

Любимый праздник: 1 мая

Любимый фильм: «Игры разума»

Вернемся назад лет так на 10, конечно, в точной цифре я могу ошибаться. Вы были на тот момент простым абитуриентом, который выбирал свой дальнейший путь в жизни, а если брать ближе – то профессию по жизни.

... уже лет так на 20 :) Еще со школьной скамьи меня увлекали компьютерные технологии. В конце 80-х – начале 90-х, когда компьютеры были большими (еще до «эры» персоналок), было увлечение программированием сначала калькуляторов, затем ПК. Это сильно увлекло меня и определило в дальнейшем полужизнь профессии.

Что для вас означало быть студентом? Бесконечные гуляние, развлекательные места или все же вы отдавали предпочтения учебе?

Говорят, что студенческие годы – самые прекрасные, это правда. Учеба была очень важна для меня, но и отказываться от студенческих развлечений никто не собирался. Всегда находился компромисс.

Когда вы выбирали учебное заведение, какие факторы на вас более всего влияли?

Это было очень непростое время. 1991 год – развал Советского

Союза, образование новых независимых государств. Я поступал в МИФИ (Московский инженерно-физический институт), а заканчивал обучение уже в Одесском политехническом институте (ныне Университете).

Как все знают, студенческие годы – одни из самых запоминающихся, веселых и сумасшедших периодов в жизни. Чем ваша студенческая жизнь больше всего запомнилась?!

«Экватор», 3-й курс института после зимней сессии, а также ежегодные маевки (октябровки) с выездом за город с палатками на море. Позволю себе забежать вперед в том плане, что можно сравнить то время, когда вы были сами студентом, и сейчас, когда видите студентов Академии Шаг. Естественно, есть различия, и, я думаю, немаленькие. Какие черты по вашему мнению изменились в положительную сторону, и какие – в отрицательную. Я тоже выпускник ШАГа. Выпуск потока №1 г.Одесса. И оценивать учеников могу только субъективно.

Тех, кто поступал в ШАГ тогда (конец 1999г), мучал тогда «голод». ИТ развивались безумными темпами, институты просто физически не успевали перекавалифицироваться (да и сейчас не успевают). То, ради чего я поступил в институт, по окончании не было достигнуто.

Как вас свела жизнь с Компьютерной Академией Шаг?!

... И мне на глаза попала листовка ШАГа, потом, как и у всех, было собеседование, учеба, новая работа (уже через 4 месяца после начала обучения). Потом открытие новых филиалов и предложение возглавить один из них. Так я и переехал из Одессы в Запорожье.

Все понимают, что должность директора такого большого механизма требует очень много времени и терпения. Что вы делаете для того, чтобы Шаг шел только вперед и не оглядывался назад? Р.В На мой взгляд, наш главный «двигатель этого механизма» – это коллектив людей, работающих в ШАГе. Только благодаря коллективу нам удастся двигаться вперед. А моя задача сводится к управлению этим коллективом.

Семья, карьера, материальное положения – поставьте на первое место, что для вас на данный момент является важным?

Семья, карьера, материальное положения – все стоит уже правильно. Правда, за столько лет работы в ШАГе работа стала частью семьи. Людей, с которыми работаю уже долгое время, уже можно назвать семьей, т.к. времени на работе проводится много.

А сколько, простите, филиалу уже лет?

Дата открытия филиала – август 2002 г. Вернее, с этого момента я

в Запорожье, а официальная дата регистрации – 4 сентября 2002 года.

Так в следующем году у вас будет юбилей? 10 лет)

Да, время летит со скоростью развития ИТ :)

И не говорите, приедем, посмотрим и отметим вместе ваш юбилей) Надеюсь, не выгоните?

«Надеюсь, не выгоните?» – странная постановка вопроса... Мы всегда рады гостям и открыты. Есть желание собрать всех, кто учился на филиале за эти 10 лет, и устроить грандиознейший праздник!

Так ведь это замечательно. Думаю, выпускники с радостью соберутся. А какими были ваши первые успехи и неудачи с того времени, как вы возглавили филиал?

Успехи и неудачи – это ученики. Успехи – выпускники, открывшие свой бизнес, возглавившие ИТ-компании, устроившиеся на работу. А из неудач нужно делать выводы и делать так, чтобы их было как можно меньше. География, где работают запорожские выпускники – от Норвегии до Арабских Эмиратов, от Украины и России до США и Канады.

Вот в своем интервью генеральный директор Дмитрий Александрович сказал, что «Запорожье – самый рекламный филиал». Вы разделяете его мнение?

Дмитрию Александровичу виднее... А реклама, как и в любом другом городе Украины, у нас тоже есть.

Как обстоят отношения с кадровой политикой в Академии? Ни для кого не будет секретом, что есть студенты, которых не устраивает тот или иной преподаватель. Ясное дело, что всем угодить нельзя. Но, все же, вы обращаете внимание на мнения и высказывания студентов в адрес преподавателей?

Я ранее говорил, что основной «двигатель механизма» Компьютерная Академия ШАГ – это коллектив преподавателей и администрации. Моя задача – настроить этот двигатель на такую работу, чтобы «неудобных» преподавателей не было.

Работа с людьми – это всегда разбор неких конфликтов. «Преподаватель поставил 2, а ученик хотел 12 – все, это плохой преподаватель»: вот и приходится выяснять и разбираться. Кроме того, в группах проходят ротации преподавателей.

А мнения учеников всегда важны для нас. При работе с преподавателями я стараюсь добиться от них такой отдачи, если бы на месте учеников были они сами. И требовали от своих преподавателей отдачи, которую ждут от них ученики.

В дальнейшем планируется расширить площадь Запорожского филиала?

С 2005 года мы находимся в здании, которое позволяет расширяться – более 2000 кв.м. Еще не все территории освоены, но будем стремиться.

Сформулируйте коротко: «Счастье – это...»

Жизнь.

На данный момент чего вы добились в жизни?

Запорожье – один из крупнейших филиалов Украины. Стабильный коллектив преподавателей. Жизнь заставляет постоянно совершенствоваться, а когда это происходит постоянно, то уже тяжело оценить «достижения» – они происходят каждый день и перестают считаться Достижениями :)

Традиционно – совет и пожелания нашим студентам:

В свое время мне кто-то сказал, что «шанс дается подготовленному человеку». Никто не знает, кем ты будешь завтра и где. Необходимо СЕЙЧАС и СЕГОДНЯ готовить почву, чтобы ЗАВТРА этот Шанс выпал именно тебе.

Информационные технологии – это та почва, которая дает многим такой Шанс быть успешным, быть востребованным, быть независимым. И только знания и трудолюбие позволяют правильно возделывать эту почву.

...Посему совет простой: учитесь, достигайте маленьких и больших побед на занятиях, не бойтесь в учебе совершать ошибок, вкладывайте в свое образование – и ШАНС обязательно Вас настигнет :)

Руслан Валентинович, спасибо вам, что уделили мне время. А от себя хочется пожелать вашему филиалу побольше студентов, которые тянутся к знаниям, которые понимают, зачем это им, а вам, как директору, не отступать перед трудностями и вести Запорожье вперед и только вперед.

И Вам спасибо за пожелания.

Imagine Cup. Макушенко Тимур Владимирович

Сегодня мы пригласили в гости Макушенко Тимура Владимировича, руководителя команды DigitalDream, также он является директором Харьковского филиала Компьютерной Академии «Шаг». Команда DigitalDream так же, как SoftwareDesign, будут представлять в финале Украину 8 июля в Нью-Йорке.

Тимур, расскажите, как родилась идея проекта?

Мой друг многие годы работает заслуженным врачом Украины в ожоговом центре. И специализируется на детях. Я много чего от него узнал, и даже увидел и понял, что проблема детского травматизма очень актуальна. Ну а, когда беда приходит, — уже поздно ее предотвращать.

На кого рассчитан проект?

Это больше социальный проект, чем реальный. Хотя и предложена вполне реально работающая система предотвращения попадания детей в опасную зону (электроприборы, тяжелые предметы, окна, из которых можно выпасть, кипящая вода). Он рассчитан на широкую аудиторию, которой иногда не мешало бы задуматься и на эту тему тоже.

В чем ключевые преимущества вашего проекта?

По сравнению с конкурентами? В том, что наш сюжет очень грамотно реализован с использованием нескольких технологий (видео, фото, рисунок) и удалось достаточно гармонично втянуть сложную идею в 60-секундный ролик.

Расскажите, как он создавался? Какие были трудности?

Трудности сопровождали все этапы процесса: от придумывания идеи и сценария до озвучки и эффектов. Прежде всего, из-за сжатых сроков на изготовление. Ну и из-за 60-секундного формата. Плюс — работали на слабом оборудовании. Снимали видео фотоаппаратом, рендеринг — вообще отдельный разговор. Ну и напоследок, с актерами, тем более детьми, ой как непросто. Снимали по десятку дублей. Но мы выдержали и актеры живы остались.

Сколько времени вы уделяли проекту?

Не тарифицируемо. Если можно как-то оценить время на монтаж и эффекты. То сценарий, идея обсуждались многократно и длительно.

Ближайшие планы развития?

Планы просты — попасть-таки на финал. Уж слишком много препятствий (поиск спонсоров, визы, приглашения, билеты). Это как в том мультике: «мало того что я полдня бегаю за зайцем, чтобы его сфотографировать, так еще потом столько же, чтобы отдать фотографию». Мы были бы просто счастливы, если бы занимались исключительно работой над проектами.

Тимур, хочу спросить у вас о вашей команде. Могли бы вы рассказать о составе вашей команды и функциях, которые выполняет тот или иной ее участник?

Владислав Ширококов, талантливый и работоспособный студент. Теперь уже выпускник. Елена Слуцкая — ментор, человек, умеющий доводить сложное дело до конца и делать это красиво. Ну и я — идеолог и projectmanager в одном лице. У каждого были свои задачи и свои роли. Иногда они пересекались, и тогда находилось коллективное решение. Но по большей мере каждый делал то, что может лучше всего.

А какова ваша роль во всем этом?!

Вот выше уже и ответил. И еще вселять веру в успех и поддерживать ее на должном уровне.

Кто придумал название команды? Что оно значит?

Не знаю. Наверное, Владислав. Ну а значит, наверное, именно то, что написано, то есть DigitalDream.

Расскажите о себе.

Кандидат наук. Автор изобретений. Наладчик станков с ЧПУ 5-разряда. Люблю спорт и горные лыжи. Длительное время руководжу замечательным коллективом харьковского филиала «Шага». Очень доволен сформировавшейся командой. Мы вместе можем многое и делаем многое. И студенты у нас тоже замечательные.

Чужое мнение значит много для Вас?

Конечно. Мне оно всегда интересно. Но до определенного момента. Например, когда уже решение принято и пора действовать. Я — человек действия.

Какие на ваш взгляд, проекты были недооценены, а какие наоборот?

Наверное, удивитесь, но меня мало интересовало то, что делают конкуренты. То, что я видел, мне не очень понравилось. Но есть и интересные наработки. У нас просто не хватает времени часто посмотреть по сторонам. Свои дела бы успеть сделать.

Традиционное пожелание всем начинающим стартаперам.

Я-то скажу. Только вот послушают ли? Каждый почему-то любит учиться на своих ошибках, а не на чужих. Так вот: ставьте высокие цели, глубоко изучайте суть вопроса, обязательно учитывайте опыт старших товарищей, особенно тех, кто уже достиг чего-то. А дальше действуйте. Активно, aggressively, без оглядки. И верьте в свой успех. Он уже не за горами. Гарантирую!



С миру по нитке

Работа и учеба



Казань на связи



Знаменательным событием 2010 года стало открытие нового филиала, и не просто в пределах Украины, совсем нет, а в России, в городе Казань. Наконец-то это произошло, и Компьютерная Академия «ШАГ» распахнула свои двери для талантливых, любознательных людей и в России.

В 2010 году в Казани произошел запуск первого осеннего набора студентов. Мы все помним тот торжественный момент, когда начался первый учебный день. В душе было волнение, радость и немного тревоги. Просто очень хотелось, чтобы все получилось – студенты получали действительно качественные знания, причем делали это с удовольствием и интересом, чтобы был сплоченным коллектив администрации и преподавателей... да много еще за что переживали.

Преподаватели у нас действительно замечательные: креативные, профессиональные, знающие, а, главное, любящие свое дело. Все они являются фанатами своего дела, практики-самоучки.

Наша Академия не случайно расположена в Инновационном Тех-

нопарке «Идея» – он аккумулирует в себе большое количество компаний, профилем которых являются IT-тематика. Поэтому у наших студентов есть возможность взглянуть со стороны, как полученные ими знания применяются на практике. Вместе с этим, студенты могут еще раз убедиться в актуальности и востребованности выбранных ими направлений обучения.

У нас очень дружный, ответственный и сплоченный коллектив, который с энтузиазмом подходит к развитию Академии. Во многом этому способствует молодой и пылкий ум сотрудников, средний возраст которых составляет 25 лет. Однако каждый из нас абсолютно компетентен в занимаемой должности и обладает всеми необходимыми знаниями и навыками для выполнения своих профессиональных обязанностей. Но мы не останавливаемся на достигнутом, а идем вперед и постоянно развиваемся. Ну и, конечно, во главе «корабля» стоит восхитительная женщина – руководитель Аледжанова Лариса Карловна, которая своей харизмой и проницательностью ведет его по заданному курсу.

И, наконец, наша самая большая гордость – это наши студенты.

Их пока не так много – около ста человек, однако они уже успели стать для нас родными. Они очень разные – по возрасту, социальному статусу, сфере деятельности, но всех их объединяет одно – стремление в познании нового, совершенствование ранее изученного и желание не останавливаться на достигнутом.

Ведь интересно, как у них там? Может, у них все по-другому? Другие методы обучения? Как вообще?

Так много вопросов, и столько же много должно быть ответов. Ведь человек устроен так, что его интересует все, что неизвестно или недоступно. Но мы приоткроем эту завесу тайны.

Казань на связи

«Помещение, где проходят занятия весьма удобные. Но создается ощущение, что нет системного администратора, многие компьютеры не подключены к локальной сети. Преподаватели – люди весьма подкованные в предмете, но у некоторых не хватает педагогических навыков. Это моё мнение, как выпускника педагогического ВУЗа» – рассказывает Руслан.

Еще одна студентка Казанского филиала – Царькова Алла

«Процесс обучения проходит согласно той программе, с которой нас ознакомили в начале обучения, внутренние мероприятия были вначале (креативное фото группы), сейчас я о таких не слы-

шала. Преподавательский состав меня полностью устраивает. Особенно хорошее впечатление оставила Анастасия Андреевна Битинева - она преподавала у нас Фотошоп, фотодело и теорию дизайна. Побольше бы таких преподавателей - настоящий талант. Очень жаль, что она больше не работает в Шаге. Нравится в обучении почти все, но без некоторых мелких нюансов нигде не обходится. Например, в рекламных листовках было сказано про сертификацию по Фотошопу, а сейчас нам сказали, что ее не будет. Почему - непонятно, а ведь это одна из веских причин для поступления. По Иллюстратору не было ни одного урока от Академии Шаг на русском языке, хотя до этого все уроки были всегда представлены на русском. Мое пожелание: больше учебного материала. А, в общем и целом, все хорошо! Наш деканат всегда следит за успехами и посещаемостью. Академию выбрала, как повышение квалификации для себя, для освоения новых программ и получения новых знаний в удобном для работающего человека режиме. Ну и ради сертификации... Очень надеюсь, что по остальным программам она все-таки состоится.»

Оказывается, выяснилась интересная деталь (вы заметили?) – «сертифицирование по фотошопу». А у нас такое есть?! О таком не слышала. И конкурсов у них маловато. Может, давайте им предложим в «Золотой байте-2011» поучаствовать?! Думаю, там много надеяться желающих. Даже, несмотря на то, что он является Всеукраинским.

0 трудоустройстве

После учебы в школе, после получения высшего образования следующим этапом становится поиск работы. Каждый человек на Земле сталкивался с такой проблемой. Хотя, может, для кого-то это не проблема. Хочу заметить один факт: 60% работают совершенно не по специальности. Только не нужно громких выкриков, что это не так, дорогие мои, это так, А почему? Можно все списывать на недостаток рабочих мест, низкие зарплаты.

Но СТОП! Давайте оценим реальную ситуацию: люди хотят все и сразу, получил диплом — и начал лопатой грести деньги. Как по мне, такое только во снах. И то, кому повезет.

На самом деле нужно спустить с небес на Землю, и начинать маленькими, но уверенными шагами, пусть на первых порах у вас будет не то, что вы хотели иметь в действительности, но любая работа — это опыт. Бесценный опыт.

И так мы подошли к самому главному, почему мы вообще идем работать? Что нам от этого?

Естественно, любая работа должна оплачиваться. Зарплата.

— Говорить о зарплате нужно как можно позже, а пожелания требуют весомых обоснований. Чем позже начат предметный разговор о зарплате, тем больше шансов получить желаемое. Эксперты не советуют запрашивать больше 20% от среднего уровня. Если вы будете запрашивать больше, то, увы, ваши желания и желания руководителя могут лежать в разных плоскостях. И главное четко понимать, что вы умеете делать и сколько вы стоите. Только не забывайте.

Когда вы определились с размером своей заработной платы, следующий этап — резюме.

Профессиональное резюме — это краткая информация о себе как о специалисте. Резюме — это ВАША самохарактеристика, один из видов саморекламы, который потенциальный соискатель может себе организовать.

Я такой же человек, который ищет работу, и такая графа, как «хобби», да и вообще вопрос «А у вас есть хобби?», ставит в неловкое положение. Потому что тут можно либо выложить совершенно всю информацию, либо совсем ничего.

Но есть несколько «но»:

— Именно хобби помогает потенциальному работодателю сложить полный образ, ваш портрет, кто вы и что вы.

— Не нужно писать о 10-летних успехах, если вы давно этим не занимались.

— Укажите несколько увлечений без лишних слов и эмоций.

Следующий пункт, который хочется отметить — это знания.

Не преувеличивайте свои знания и умения. А если все же решились на такой «подвиг», то поддержите разговор, чтобы не окатиться в глупом положении.

А все же, если вы попадаете в неловкую ситуацию, главное не молчите. Можно изловчиться и представить даже банальные интересы нестандартно.

Теперь переходим к самому главному, без чего ни один соискатель не может обойтись в резюме. Цель.

Цель резюме — привлечь к себе внимания работодателя, и получить в ответ приглашения на собеседование.

ВНИМАНИЕ! Краткость — сестра таланта! Постарайтесь разместить резюме на одной, максимально двух страницах, и будьте уверены на все 100%, что каждое слово, отраженное в вашем резюме соответствует действительности. Хорошей вам работы.

Гл. редактор: Мужчиля Анастасия
Корректор: Шаповалова Анастасия

Мысли в пространстве

Полезьа от ИТ



Games

“Ты сделал(а) уроки?”, “Ты мусор вынес(ла)?”, “Ты почему не помыл(а) посуду?” и это далеко не полный список вопросов, которые многим любителям игр, таким как я, приходится слышать постоянно. И не важно, кто их задает: родители, жена, возможно, любимая бабуля. Единственно важной вещью является то, что все они считают наше увлечение пустой тратой времени, и ни в какую не пытаются поставить себя на наше место. У меня постоянно вызывает улыбку на лице фраза “Вот я в твои годы . . .”. Лично мне, выслушав подобные воспоминания глубокой молодости, хочется спросить: “А вы вообще когда-нибудь задумывались над тем, чем бы вы занимались, если бы родились лет так на 20 позже?”.

Но не будем заострять наше внимание на этом вопросе, а перейдем к теме видео-игр. Перед написанием данной статьи я просмотрел множество видео-интервью разных профессиональных психологов с впечатляюще серьезными физиономиями. Которые из шкуры вон лезли, чтобы убедить зрителя в том, что ПК-игры являются чуть ли не чумой 21 века, и делились своими банальными решениями игрозависимости. Не знаю как вы, а я все время считал, что для того, чтобы бороться с проблемой, нужно иметь серьезное представление о том, с чем имеешь дело и для лучшего результата самому пережить эту проблему на своей шкуре. Я не имею в виду, что каждый психолог, который занимается со своими пациентами, должен был хотя бы раз в жизни покорить солнечную систему, отдать жизнь за Нер’зула или отправить Шао Кана в санаторий для инвалидов. Я хочу сказать, что люди, которые пытаются помочь своим клиентам, как правило, имеют какие-то поверхностные знания в данной сфере и ПЫТАЮТСЯ начать мыслить как их пациенты (причем, не всегда удачно).

С таким же успехом можно пытаться бороться и с проблемами курения в стране, в которой, к примеру, каждый 5-ый человек ежедневно выкуривает в среднем по одной пачке сигарет. Как по мне, так с этим просто нужно научиться жить.

Разберем все игры по их жанрам и глубже посмотрим на вред/пользу, которую они вносят в нашу жизнь.

Пожалуй, стоит начать с жанра Action, т.к. он является одним из самых популярных в мире благодаря своей атмосфере и уникальности сюжета. Да и объединяет он в себя такие жанры как Shooter, Fighting и Platform games. Золотые были времена, когда мы проводили свои бесценные часы в обществе таких легенд как Doom, Quake, Duke Nukem, Mortal Kombat, Street Fighter, Super Mario Bros, и этот список можно продолжать очень долго.

Какой же вред несет за своими широкими (благодаря десятилетиям тренировок) плечами этот жанр? Пожалуй, единственный вариант, который приходит на ум, – это ухудшение зрения. Ну и в некоторых отдельных случаях необходимость по-

купать новый джойстик, мышку или клавиатуру после прохождения зубодробительно-сложного уровня Devil May Cry (проблему повышения уровня агрессии мы рассмотрим ниже). Вы, конечно, скажете: “А как же насилие в этих играх?”. Безусловно, жестокость в этих играх можно расценивать как негативный эффект на человеческую психику, но, в то же время, пусть лучше человек будет выливать всю свою накопившуюся агрессию на игровых персонажей, чем на реальных людей.

Теперь о пользе. Ее уровень здесь не особо велик, разве что можно отметить, что благодаря играм данного жанра очень даже неплохо развивается реакция. Хотя, если взять отдельно Shooter-ы, то благодаря им можно развить также умение работать в команде и начать мыслить стратегически. Также благодаря Stealth-action играм игрок развивает в себе качество, которого многим нам не хватает, – это терпение. Некоторые профессионалы даже зарабатывают немалые деньги на различных турнирах.

Следующий жанр - это стратегии. Честно признаюсь, что опять же кроме вреда для зрения ничего другого негативного я в них не вижу. Зато, как и некоторые Shooter-ы, они развивают в игроке способность мыслить стратегически. Именно от этой способности и зависит весь результат. Игроку не нужна особо быстрая реакция как в жанре Action, но все же в RTS она лишней не будет. Стратегии заставляют нас мыслить глобально, отбросив присущий человеку эгоизм, ведь, в конце концов, вы как минимум отвечаете за нескольких персонажей сразу. Можно с уверенностью сказать, что это именно тот жанр, который заставляет человека ДУМАТЬ. Благодаря некоторым стратегиям, основанным на реальных событиях, мы получаем уникальную возможность ознакомиться с историческими фактами.

Следующими тесно связанными жанрами, которые не позволяют нашему мозгу висеть в ждущем режиме, являются квесты, адвенчуры, приключения, головоломки и настольные игры. Вреда опять же такти практически никакого, разве что бессонные ночи у юных геймеров после прохождения игр из серии action-adventure, таких как Penumbra, Amnesia, Resident Evil.

Это те игры, которые без сомнения превратят вашу жизнь в сплошной кошмар, если вы невнимательный человек. Порой, приходится отбрасывать стандартный тип мышления, т.к. в некоторых квестах, порой, приходится принимать, на первый взгляд совершенно безумные решения, чтобы пройти дальше. В общем, так же как и то, что Internet Explorer является одной из самых популярных программ для скачивания браузеров, неоспоримым является то, что эти жанры игр являются наиболее полезными вне зависимости от вашего вероисповедания, любимого цвета или диагонали вашего монитора.

Следующие два жанра, отталкиваясь от моего субъективного мнения, наименее безобидны, но и в тоже время бесполезны. Это различного рода **Спорт-симуляторы**, да и вообще симуляторы чего-либо (на сегодняшний день их развелось бесчисленное количество) и игры жанра Racing. Я бы охарактеризовал их, как простой способ весело провести время. Многие, конечно, возразят и приведут мне в пример последние версии футбольных симуляторов, где игроку приходится не только участвовать в самих футбольных матчах, но и выступать в роли футбольного менеджера. Тем самым покупая новых игроков и разрывая контракты со старыми, нанимать различного рода вспомогательный персонал в лице медиков, тренеров и т.д. Но я все же останусь при своем мнении и скажу, что для того, чтобы клацнуть пару раз мышкой на иконке Криштиану Роналду, чтобы пригласить его в свой футбольный клуб, вам не нужно иметь высшее образование. Также, пожалуй, к наиболее бесполезным играм можно отнести различные музыкальные симуляторы, такие как Guitar Hero и Rock Band. Думаю, что многие со мной согласятся в том, что играть на настоящей гитаре куда круче, чем нажимать в ритм на кнопки на специальном контроллере.

Ну и последний гигант игровых жанров это, пожалуй, RPG. Я редко встречаю людей, которые негативно отзываются о данном жанре в целом. За последние годы РПГ-шки набирают очень большой популярности в мире, как отдельный жанр или как дополнительная примесь к Экшенам и Стратегиям. Да, действительно, как можно не любить игры, имеющие просто потрясающие нестандартные сюжеты, которые держат игрока до последнего, даже если сам геймплей уже порядком приелся. Хотя, конечно, именно эту зависимость от сюжета можно рассмотреть как негативный эффект жанра. Но лично я, как ценитель подобных игр, сравнил бы эту привязанность с захватывающей книгой, от которой сложно оторваться.

Но, все же, полностью это сравнение не оправдывает фанатичной зависимости некоторых геймеров от жанра RPG. Поэтому, пожалуй, основным, грандиозным и пагубным последствием таких игр является то, что многие люди чересчур много времени проводят за игрой, тем самым жертвуя многими вещами реальной жизни. По статистике никакой другой тип игр так пагубно не влияет на личную жизнь, карьеру, учебу и здоровье, как MMORPG.

Теперь о достоинствах. Помимо бесконечного потока эмоций и впечатлений, которые игрок получает от исследования новых миров и выполнения порой безумно-интересных квестов, мы также получаем возможность развить свою фантазию, т.к. некоторые

разработчики предлагают нам создавать свои собственные приключения на базе уже готовой игры. Также игры, вышедшие за последние годы, заставляют нас задуматься над выбором решения той или иной проблемы. Потому что так же, как и в реальной жизни, именно от наших решений зависят последствия. Порой, просто интересно сесть поудобней и, открыв журнал персонажа, ознакомиться с игровой вселенной.

В заключение хочу отдельно немного сказать об агрессии, вызываемой играми. Как и в любой сфере нашей жизни все зависит только от нашего восприятия. Мне знакомы люди, которые даже самые легкие игры проходят с криками и ударами по столу. С другой же стороны у меня есть пара знакомых, которые с абсолютным спокойствием проходят самые безумно-сложные игрушки, при этом делают это абсолютно без эмоций. Лично я за свою игровую историю, которая длится уже 10 с лишним лет, могу похвастаться разве что только парой сломанных джойстиков, треснувшей кнопкой на мышке и несколькими трещинами на лицевой стороне системника и клавиатуры. И то, все эти достижения относятся к тому периоду моей молодости, когда я еще учился в школе. Лично я считаю, что любой может с возрастом научиться себя контролировать и не впадать в те полуэпилептические состояния, которые многие видели в различных роликах ну ютубе. Где парень эпически-мощными ударами уничтожает клавиатуру об стол или на вылет пробивает с помощью руки свой монитор.

Помощь психолога необходима только в том случае, если вы не просто нервничаете в процессе игры (это нормальное состояние так же, как и небольшое напряжение при написании курсовика в последний день перед сдачей), а если вы вообще сами по себе не контролируете себя в любых стрессовых ситуациях.

Тоже я могу сказать и про зависимость от игр. Нет необходимости в том, чтобы выбрасывать даром кровно заработанные деньги на беседы с незнакомым вам человеком, прохождения различных тестов и попыток завязать. Зачем бросать то, что приносит вам удовольствие? Я тоже люблю в свободное время оценить шедевры игровой индустрии, но только тогда, когда я точно знаю, что у меня не запланировано никаких встреч или у меня уже лежит приготовленная курсовая работа на флэшке для сдачи. Ко мне это пришло, конечно, не сразу. Но ведь, если я сам без особого напряжения смог забыть 2 года игры в различные там L2 или WOW и начать строить свою жизнь, то чем хуже любой другой геймер? Как сказал один человек, у которого я брал интервью: будь собой, верь в себя – и все получится!

Автор: Артем Барановский

За что я люблю ИТ

Как незаметно, но прочно вошел в лексикон термин «информационные технологии» или просто «ИТ». Началом развития ИТ считают 60е года XX века – вместе с появлением и развитием первых информационных систем.

На сегодняшний день под ИТ чаще всего подразумевают компьютерные технологии, но их предшественником было телевидение, а ещё ранее — печатное дело. При этом основой ИТ являются технологии обработки, хранения и восприятия информации.

Наш век уже очень точно нарекли «информационным». Никогда еще в истории человечества не было такого объема доступной информации. И эта особенность кардинально меняет жизнь, как отдельного человека, так и всего человечества в целом.

Основная польза ИТ — универсальность, программисты пишут программы, производства систематизируют и хранят данные, заядлые игроки покоряют новые вершины, пользователи смотрят фильмы или слушают музыку и так далее. Каждый найдет что-то полезное для достижения своих целей в ИТ.

Немаловажную роль в полезности ИТ играет Интернет, эту кладовку-барахолку вряд ли может что-либо заменить. В Интернете возможно бесплатно общаться с оппонентом из любой точки мира, совершать коммерцию, обучаться по разнообразным источникам, вести деловую переписку, строить бизнес и т.д.

За что я люблю ИТ?

Я невероятно счастлива, что родилась в информационный век!

Сравнительно недавно, до появления ИТ и Интернета, люди не имели возможности:

- прямого доступа к огромному объему информации, что все возрастает в просторах Интернета;
- бесплатно самостоятельно обучаться, не выходя из дома;
- реализовать свои умственные способности, будучи физически ограниченными;
- общаться с миром в режиме онлайн, а уж поддерживать при этом еще и видео связь было просто фантастикой;
- так легко находить собеседников и группы по интересам;
- прямо задавать вопросы специалистам разных профессий;
- быстро и удобно находить необходимую информацию;
- строить собственный бизнес с нуля;
- обмениваться фото, видео и тому подобным в считанные секунды;
- читать отзывы о товарах и услугах предыдущих пользователей и покупателей;
- завязывать отношения и находить спутников жизни, даже если они «за тридевять земель»;
- смотреть и слушать, что они хотят, а не то, что им показывают;
- покупать вещи и услуги на расстоянии;

Большую часть свободного времени я провожу в Интернете. Не потому что реальный мир скучен или я заядлый пользователь, а потому что Интернет предоставляет мне настолько неограниченные возможности общения, развития, впечатлений и всего иного, что отказываться от них просто глупо. Но отрываться от реальности тоже не стоит, во всем должна быть мера, только кто же ее знает :)

ИТ-технологии

Правильно будет начать так: «ИТ – это польза, . . . бла-бла-бла» и так далее продолжать по Википедии. Но тут мы поставили вопрос иначе. В сторону все умные и заумные термины, определения, мы решили написать так, как каждый человек видит эту самую пользу от ИТ.

Вот что думаю про это все я. «ИТ» и «польза», сами по себе, слова очень похожие. Пусть даже не на первый взгляд. Но на второй – точно. Информационные технологии – заметьте, какое громоздкое слово, в принципе, как и сама его сущность. Возьмем самый, что ни есть, примитив, я долго распыляться не буду.

Обработка информации

Раньше, проводилась обработка вручную, огромные стопки бумаг, и люди сидели и тряслись над ними. А что мы имеем теперь?! Все теперь делает компьютер. В том числе, он сократил время, количество используемых материалов и самое главное – людей. Раньше этот процесс выполнялся 10-ю людьми, а теперь выполняется двумя-тремя.

И куда ни копнуть, куда ни кинуться, грубо говоря, мы с вами живем с этими технологиями днем и ночью, они – повсюду, как бы это смешно ни звучало.

Ведь даже, чтобы обсудить эту тему с моими ребятами, мы воспользовались одной из основных функции ИТ:

— передача информации на значительные расстояния в ограниченное время. Только что «загуглила» понятие «ИТ» и нашла сайт, <http://www.itru.info/>. Если кому интересно, там очень подробно описаны этапы развития ИТ.

Вот, к примеру:

RoboDynamics Luna - персональный робот за \$1000

Компания RoboDynamics анонсировала базовую модель домашнего робота Luna. Эта полутораметровая «железка» спроектирована для работы по дому и несложных действий на улице. Например, выгуливания собаки, или разноса напитков для гостей. Загрузить различные программы поведения можно в магазине приложений Luna App Store, а разработчики ПО для этой милой роботессы смогут обмениваться разработками через сервис Luna CloudNet. Управлять роботом можно с помощью 8-дюймового сенсорного экрана, а в роли «глаз» устройства выступает пара камер в головной части корпуса. Создатели обещают, что функциональность их детища будет зависеть не только от установленного программного обеспечения, но и от аппаратных расширений, которые можно будет подключить к базовой модели Luna. Увы, со сроками начала продаж компания еще не определилась. Зато определилась с ценой, которая оказалась невысока — всего-то \$1000.

http://www.youtube.com/watch?v=7bcvT27d0ew&feature=player_embedded

Вот такой милый робот. Не правда ли!?

Хотя, честно говоря, мне становится страшно, от всего, что происходит вокруг. Вот сейчас вы читаете, а вдруг уже где-то изобрели что-то новое, такого, что мы не видели?

Вот, как появились Tablet PC, вы только посмотрите, какой на них спрос. Их втуливают, куда нужно и не нужно. Ведь это Технология, и не важно, нужно оно или не нужно, полезно или нет.

А вы задумайтесь сами для себя, и ответьте себе честно: «А мне оно надо?»

Проекты

Социальная сеть Компьютерной академии «Шаг»



Социальная сеть Компьютерной Академии «Шаг»

Мы такие разные, но нас объединяет одно: мы – Шаговцы. Академия уже 10 лет на рынке образования. И с каждым годом набирает обороты. Становиться более перспективным и развивающим учебным заведением.

С 1999 года из стен Академии, из 13 филиалов, выпустились сотни тысяч студентов, у которых сложилась своя жизнь после обучения. А кто-то только сейчас решает стать студентом. Но не важно, ты учишься или уже закончил обучения, ты – Шаговец. Это звучит гордо. И говоря обычным языком, мы сделаем виртуальный дом Компьютерной Академии «Шаг». Где у каждого будет свое место, свой уголок, начиная от абитуриента до преподавателя.

Социальная Академия организуется по инициативе студентов Академии. Организатор проекта – Железняк Дмитрий.

Вот, что сам Дмитрий думает по этому поводу:

«Зашел как-то на форум itstep, читал новости и наткнулся на тему «Знакомства», почитал немного, после чего пришла идея о создании социальной сети для Академии ШАГ. Сам я занимаюсь сайтами уже больше 3 лет, но в основном в качестве продвижения, ну и шаблоны верстаю на некоторые CMS. Собственно, основу во всем этом знаю. Идея сама по себе отличная, даже сразу решил тему создать по этому поводу – увидел, что всем тоже понравилось. Осталось только организовать и довести все до ума.. Плюсов много: реклама Академии, будет возможность знакомится, может, наконец-то ШАГ станет лучше общаться и т.д. ... Всякие социальные опросы, конкурсы и все в этом духе ...»

*Будем развиваться на благо студентов. Присоединяйся
Ждем предложений и пожелания по адресу:*

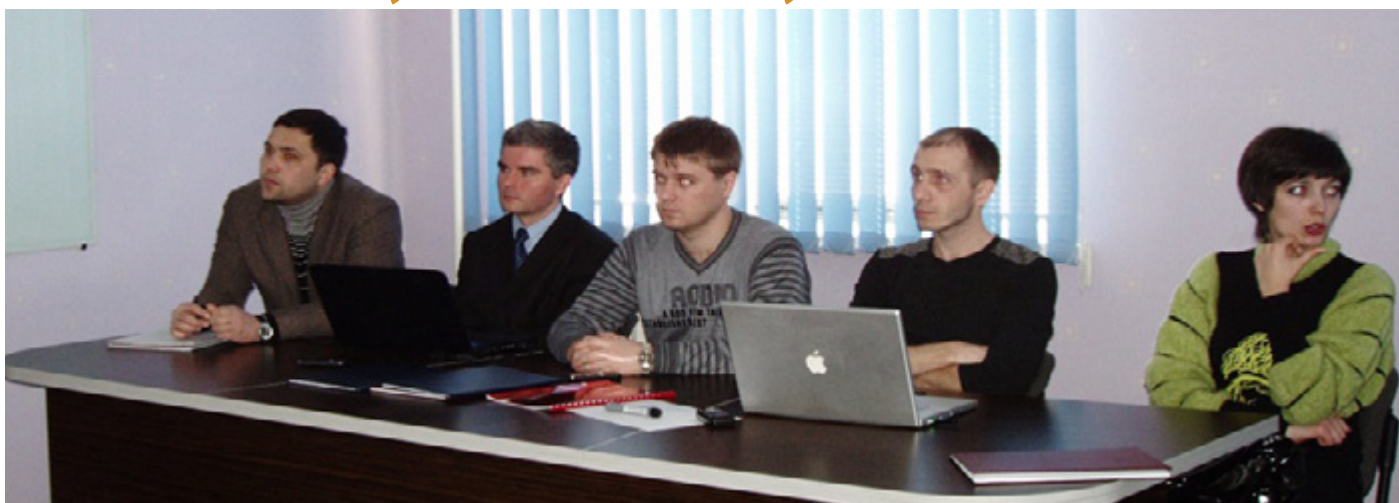
e-mail: yourstep@itstep.org

skype: p4elka199229

События о случившемся



Луганский выпуск 2011 г



Луганский филиал Компьютерной Академии «Шаг» успешно работает семь лет. За этот период были подготовлены специалисты высокого уровня квалификации по трем направлениям: Компьютерная графика и дизайн, Разработка программного обеспечения, Сетевые технологии и системное администрирование.

В марте 2011 г. защищали дипломные проекты слушатели полустационара.

На защите присутствовали:

Директор Крохин А.Н., Зав.уч. Погудин И.А., В комиссии: Калиниченко С.А., Лисогор А.Н., Козовякина Е.А., Кальницкая Е.С.

В сфере компьютерной графики и дизайна Гришин Роман работал над созданием ролика «Гонка хот-родов» с использованием Autodesk 3D Max и Adobe AfterEffects (для личного портфолио). Автомобили выполнены в традициях американского стиля «Hot Road Racing» 40-х годов XX века.

На защите присутствовали представители нескольких компаний занимающихся разработкой сайтов, дизайном и продвижением рекламы. «Браво!», — таков был комментарий генерального менеджера SYSIQ Сергея Остапенко — Делаю Вам предложение по совместному созданию интернет-портала по автогонкам в Украине.»

Вопрос Директора Л.Ф.:

- Что было самым сложным, трудоемким при создании проекта?
- Моделирование автомобилей.
- Сценарий?
- Авторская находка.

Дипломный проект защищен с оценкой 12 баллов.

С немалым интересом представитель SYSIQ отнесся к дизайнерским разработкам Мещерякова Егора, работавшего над соз-

данием анимационного ролика автомобиля ВАЗ-2103 с использованием Autodesk 3D Max, Adobe Premiere и Adobe AfterEffects.

Вопросы преподавателей:

- Какие сложности у Вас возникали при проектировании?
- Не хватало ресурсов компьютера.
- Почему выбрана данная тема?
- Стремился освоить анимацию.

Дипломный проект защищен с оценкой 10 баллов.

Слушатель Велько Ирина работала над моделированием персонажей из мультфильмов Уолта Диснея с использованием Autodesk Maya и Autodesk 3D Max (для личного портфолио).

Вопрос зала:

- Какова цель Вашего проекта?
- Совершенствование профессиональных навыков, развитие творческого потенциала, самореализация

Яковенко Иван создал информационный видеоролик, состоящий из нескольких фрагментов, — сайт «Новости» с использованием Adobe Premiere и Adobe AfterEffects с применением эффекта Chroma Key. Цель проекта, — продемонстрировать зрителю калейдоскоп событий за неделю: «Спорт», «Летний отдых в Крыму», «Экстренные сообщения». Тема выбрана не случайно, есть творческий замысел визуализировать ряд эффектов, донести их до зрителя.

Вопросы зала:

- Антон Бец «Интеллектуальные решения» ISUkraine. Как Вы собираетесь работать в будущем? К чему стремитесь? Работать на телестудии?
 - Работать на себя.
 - Компания готова предложить Вам технические возможности для реализации творческих замыслов, возможность работать на высоком техническом и профессиональном уровне.
- Данное предложение было принято с заметным энтузиазмом.

Дикий Денис работал над созданием 3D модели персонажа главного героя мультфильма «Повелитель стихий» с использованием Autodesk Maya, Autodesk 3D Max, UV Layout и Pixologic ZBrush.

Ткаченко Алена моделировала интерьер жилого дома с использованием Autodesk 3D Max и Adobe Premiere (для личного портфолио).

Вопросы зала:

— В какой стилистике выполнен дизайн интерьера?

— Нет какого-то определенного стиля. В основе, - функциональность помещений.

Проект защищен с оценкой 6 баллов.

Романенко Александр занимался разработкой online сетевой игры «Морской бой» с использованием технологий клиент-сервер, Java, MS SQL, Action Scuipt 3.0, ASP.Net, Java Script and Windows Forms. Дипломный проект защищен с оценкой 6 баллов.

Неунылов Александр разработал сервис удаленного контроля технологических параметров посредством GPRS — соединения и набора измерительных датчиков с использованием технологий WPF, MS SQL2008, Java и ASP.Net. Дипломный проект защищен с оценкой 11 баллов.

Потапов Михаил занимался разработкой системы управления казино с использованием технологий WPF, MS SQ2008 и XNA. Дипломный проект защищен с оценкой 7 баллов.

Белоусов Алексей разработал игровое приложение с online-синхронизацией с использованием технологий XNA и WCF. Дипломный проект защищен с оценкой 3 бала.

Иваняк Василий разработал сетевое игровое приложение с использованием технологий XNA и WCF. Дипломный проект защищен с оценкой 9 баллов.

Блинов Андрей разработал социальную сеть общего назначения с использованием технологий PHP, MySQL и AJAX. Дипломный проект защищен с оценкой 8 баллов.

Присутствовавшие на защите работодатели представляют Луганские филиалы украинских и иностранных компаний деятельность которых направлена на обслуживание интернет-порталов американских сетей. Цель визита — знакомство со специалистами, подбор кадров по интересующим направлениям.

Материал предоставлен Луганским филиалом

Хозяйке на заметку

Интересная и полезная информация

Бюро находок. Самое необходимое



Книга всемирно известного американского дизайнера и педагога о задачах и роли дизайнера в современном мире, об этике дизайна, о новых принципах и методах проектирования, о дизайне как универсальном виде человеческой деятельности, интегрирующем в себе самые разные знания, а также о новой системе подготовки дизайнеров.



В книге изложены концептуальные основы работы с цветом и его перспективы в современном мировом дизайне. Показано, как правильный выбор цвета может акцентировать сообщение, а неправильный — похоронить весь дизайн. Художники знают, как трудно дается выбор цвета — жизненно важного элемента любого дизайн-проекта. К счастью или нет, но именно цвет влияет на настроение и возбуждает реакцию клиентов и покупателей.

«Дизайн Цвета. Практикум» приглашает читателей взглянуть на цвет глазами профессионала. Являясь частью целой серии пособий, эта книга излагает не только фундаментальные основы графического

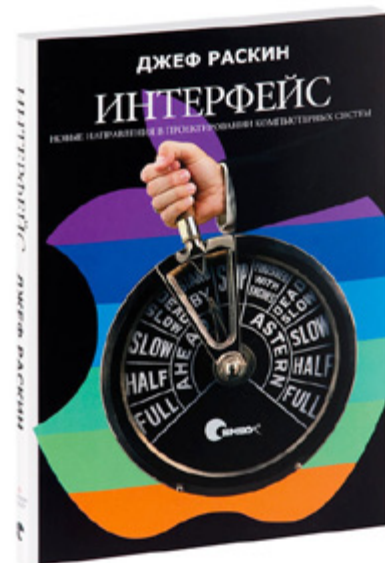


Дэвид Огилви — один из патриархов рекламной индустрии, основатель рекламного агентства «Огилви энд Матер» с годовым оборотом свыше 10 миллиардов долларов, классик теории рекламы, признанный «лучшим копирайтером мира», человек, включенный «Френч Мэгэзин» в список гигантов, которые внесли самый весомый вклад в Мировую Индустриальную Революцию наряду с Адамом Смитом, Томасом Эдисоном, Карлом Марксом, Дж. Д. Рокфеллером-старшим и другими.

Здесь даются мудрые советы о том, как обсуждать цветовую гамму с клиентом, грамотно использовать ее в презентациях. Даются базовые знания о различиях цветовосприятия, например, в символике различных культур.



Введение в процесс создания креативной рекламы с использованием визуализации и практических заданий для совершенствования творческих навыков. Издание описывает ключевые элементы процесса создания рекламы. Шаг за шагом читатель пройдет все ступени, включая планирование, при-



Сейчас много говорят об эффективности современных подходов к разработке интерфейсов. Раскин же демонстрирует, что многие из них ведут в тупик, и для создания компьютеров, с которыми было бы проще работать, требуются совершенно новые принципы разработки. Он объясняет, как осуществить эти необходимые сегодня изменения, и высказывает нестандартные идеи, демонстрируя дальновидность и способность к практическому взгляду на вещи.

Эта книга, рассказывающая о научном подходе к разработке интерфейсов, может быть полезна как для создателей программного обеспечения, так и для руководителей проектов.

думывание, воплощение, производство и управление рекламной кампанией.

В последнее время реклама начинает модифицироваться в крайне творческий и визуальный вид искусства. Книга «Фундаментальные основы креативной рекламы» основана на существующей практике и содержит богатый набор визуальных примеров из реальных кампаний на различных носителях. Фундаментальная теория подкрепляется практически заданиями, которые призваны стимулировать творческое мышление

Квест по Николаеву

Приближаются для выпускников проекта ЕКО госэкзамены. Ответственный и очень серьезный момент. Подготовка (заучивание билетов) и сдача. Как говорить «сделал дело – гуляй смело». И, чтобы облегчить участь студентов, которые приезжают в незнакомый город, мы проведем виртуальный квест.

Где можно разместиться, куда пойти отдохнуть – ведь все прекрасно понимают, что учиться 24 часа в сутки никто не будет – и как лучше ориентироваться в городе. Думаю, шаговцы, вам это будет полезно.

Гостиницы ★★★★★

Hotel Palace Ukraine — расположена в самом центре города Николаев. К услугам гостей ресторан, гостиница, казино и бильярдный клуб. Атмосфера уюта и комфорта в сочетании с благородством и аристократичностью создают неповторимую ауру комплекса.

Контактная информация:

Адрес: г. Николаев, пр. Ленина, 57

Электронная почта: info@palace.nikolaev.ua

Бильярдный клуб

+38 (0512) 58–27–04

Отель в Николаеве

+38 (0512) 58–27–00

Ресторан

+38 (0512) 58–27–03

Казино

+38 (0512) 58–27–07

Директор

+38 (0512) 58–27–27

Сайт: <http://www.palace.nikolaev.ua/hotel.html>

Гостиница «Император» - расположена на втором этаже ресторанно-гостиничного комплекса, порадует роскошным убранством и благородным интерьером. К вашим услугам просторные и уютные одно- и двухместные номера класса «Люкс», апартаменты с системой «климат-контроль», мини-бар, телефон, компьютер, факс, кабельное телевидение, домашний кинотеатр – всё сделано для приятного отдыха и подготовки встречи гостей. Ресторанно-гостиничный комплекс расположен в центре города. Рядом оборудована летняя площадка и стоянка для парковки автомобилей. По вашему желанию могут доставить завтрак и ужин в номер. Предоставление услуг по заказу авиа- и железнодорожных билетов. Есть возможность получить дисконтную карту постоянного клиента, которая дает возможность существенно экономить.

Контактная информация

Адрес: г. Николаев, ул. Московская, 38

E-mail: hotel@imperator.nikolaev.ua

Телефон Ресторана: +38(0512) 47-73-53

Телефон Гостиницы: +38(0512) 47-61-40

Администрация: +38(0512) 36-21-23

Сайт: www.imperator.nikolaev.ua

Гостиница «Ингул» – расположена в центральной части города Николаева. Здание насчитывает 5 этажей. Общая вместимость гостиницы – 40 номеров. Для гостей гостиницы предлагаются одно- и двухместные номера со всеми удобствами категорий «Полулюкс», «Люкс» и «Апартаменты».

Контактная информация

Адрес: Украина, 54001, г. Николаев, ул. Адмиральская 34

Телефон / факс: +38 0512 53-55-77

Телефон: +38 067 514-10-10

E-mail: ingul1@ukr.net

Сайт: <http://www.hotelingul.com>

Гостиница «Коралл» – это одна из лучших фешенебельных гостиниц г. Николаев: для тех, кто ценит свое время, заботится о себе, желает приятно отдохнуть и расслабиться. Интерьер и убранство комнат, теплые полутона и до мелочей продуманная организация пространства создают приятную и даже интимную атмосферу. Здесь царит утонченная роскошь и покой. Отель «Коралл» предлагает своим гостям превосходный прием. Каждый номер оборудован спутниковым телевидением, телефоном, минибаром, индивидуально контролируемой системой кондиционирования, отопления и водоснабжения. Во всех номерах предусмотрены ванные комнаты с полной комплектацией, начиная с шампуня и геля для душа и заканчивая феном и банным халатом с одноразовыми тапочками. Всего в гостинице 11 уютных и просторных номеров. Если вы в Николаеве с деловым визитом или хотите провести уик-энд в комплексе, то вас ждут двухместные номера и номера люкс, способные удовлетворить самых требовательных клиентов.

Контактная информация

Адрес: Украина, г. Николаев, ул. Адмирала Макарова, 22

Телефон ресторана: +38 (0512) 36-89-00,

Телефон Отеля: +38 (0512) 48-98-37,

Тел./факс: +38 (0512) 47-97-77,

Мобильные телефоны: +38 (050) 502-45-65, +38 (050) 102-52-85, +38 (050) 394-08-38.

E-mail: hotel@koral.nikolaev.ua

Сайт: <http://koral.nikolaev.ua/>

Отель «Цезарь» – мир комфорта и роскоши. Апартаменты в древнеримском стиле, номера люкс, джакузи, бассейн, домашняя кухня, круглосуточная парковка и мойка машин – только здесь вы почувствуете себя императором или императрицей! Если вы ищете только лучшие отели и гостиницы, то предпочтёте именно «Цезарь»

Вы можете снять номер в гостинице Цезарь и оплатить проживание наличными (в гривнах), кредитной карточкой VISA, VISA Electron, Maestro, Master Card или по безналичному расчету.

Реквизиты для безналичного расчета:

54010, Украина, м. Николаїв, пров. Транспортний -6, свідоцтво БО2 № 253741, ІПН 1875602230, р/р 26007447131001 в Ф-я Дніпр.ЗАТ КБ ПриватБанк, МФО 326610,
Контактная информация
E-mail: info@hotelcezar.com
Телефон: (8 0512) 34-11-23;
Администратор гостиницы: 8 096 540 44 68;
Мойка: 8 067 395 37 74
Сайт: <http://hotelcezar.com/index.html>

Гостиницы ★★★★★

Гостиница «Nikotel» – расположена в центре деловых и культурно-развлекательных, торговых комплексов Николаева. Внимательный персонал и доступные цены непременно привлекут ваше внимание. Гармоничное сочетание организации сервисных услуг и безопасности – это атмосфера комфорта и уюта. Номерной фонд гостиницы составляет 90 номеров различной категории, которые полностью соответствуют мировым стандартам. Список достоинств: конференц-зал на 50 чел, автостоянка, трансфер, обслуживание в номерах (room service), банковское отделение, высокоскоростной доступ в Интернет, стирка и химчистка, бронирование авиа- и железнодорожных билетов, организация экскурсий и досуга, аренда автомобилей, служба охраны, поднос багажа.

Контактная информация

Адрес: 54001, Украина, пр. Ленина, 120
Тел. : (0512) 765271, 765272, 765273
Факс: +38 0512 467174
E-mail: hotel@continent.in.ua
Сайт: <http://www.nikotel.in.ua>

Гостинично-деловой комплекс «Александровский» – предлагает своим гостям широкий спектр услуг: отель, ресторан, конференц-центр, бильярд, фитнес-клуб, сауна, бассейн. Отель находится в непосредственной близости с двумя банковскими отделениями и офис-центром. Эффективно работающая служба безопасности и современная система видеонаблюдения гарантируют безопасное пребывание на территории Отеля.

Контактная информация

Отель: (0512) 48-95-83, 71-18-53, 094-94-34-85
Отель (факс): (0512)48-95-95
Ресторан: (0512) 48-95-62
Бильярд: (0512) 48-95-60
Сауна: (0512) 48-95-94
Фитнес-клуб: (0512) 48-95-84
Офисный центр: (0512)48-95-65
E-mail: alexthe1@rambler.ru
Сайт: www.alex.nikolaev.ua

Гостиница «Континент» – расположена в самом сердце города на улице «Советской» и является отличным местом для приема гостей. В гостинице 68 прекрасных номеров, оборудованных душем или ванной, телефоном, спутниковым телевидением, кондиционером, мини-баром, а именно всем необходимым для создания уютной, домашней обстановки и комфортного пребывания в г. Николаеве. Дополнительный спектр услуг и развлечений: конференц-зал, бар, ресторан, сауна с бассейном, бильярд-клуб, туристическое агентство, банковское отделение, высокоскоростной доступ в Интернет.

Контактная информация

Адрес: 54001, Украина, г. Николаев, ул. Адмирала Макарова, 41
Телефон: +38 0512 477520, 477521, 477522, 360224
Факс: +38 0512 472147
E-mail: hotel@continent.in.ua
Сайт: www.continent.in.ua

Гостиница «Техноконтракт» – в центре города. В номерах люкс, полу-люкс имеются телефон, кабельное телевидение, возможность подключения к Интернету. Гостиница располагает закрытой автостоянкой.

Контактная информация

Адрес: пр. Ленина, 101
Круглосуточный телефон администратора: (0512) 58-88-33
Гостиница имеет одно и двухместные номера.
Стоимость двухместного номера — 350 грн./сутки.
Сайт: <http://www.roadster.com.ua/hotel.php>

Отель «Находка» – современный, комфортабельный Отель, содержит 4 номера класса «Люкс». Заказ питания в номер. Бар. Банкетный зал на 40 персон, VIP-зал.

Контактная информация

Адрес: г. Николаев, ул. Очаковская, 162/1 (ул. Очаковская/Одесское шоссе)
Телефоны: +38 0512 48 04 53; +38 050 182 54 06
E-mail: info@nahodka.mk.ua
Сайт: <http://nahodka.mk.ua/>

Также можно еще снять посуточно квартиру:

<http://nikapart.ru/>

<http://rent.nikolaev.ua/>

<http://mirkvartir.ua/offers/apartments-rent/2036/13>

От жилья переходим к общественным местам, кафе, барам, ресторанам

«Сити-Центр»

Время работы: 8.00- 23.00

Адрес: пр. Ленина, 98

Пиццерия «Владим»

Адрес: ул. Садовая, 3б

Конт. тел. : 47-50-72, 47-61-77

Пиццерия «7-40»

Адрес: пр-кт. Октябрьский, 366

Конт. тел. : 25-05-77

Пиццерия «Сан-Ремо»

Адрес: г. Николаев,

ул. Пушкинская, 2

Конт. тел. : 35-84-27

Николаевский зоопарк

Площадь 18,48 га. Посещаемость 341 137 чел. Коллекция: 452 вида и 4485 экз. Директор: Заслуженный работник культуры Украины, Владимир Николаевич Топчий. Добраться до зоопарка можно таким городским транспортом как троллейбус №1,2, трамвай №6,7, маршрутное такси, выходить на остановке «Автовокзал». Стоимость билетов: для взрослых - 25 грн.; для детей - 15 грн. Время работы зоопарка в зимний период с 8:00 до 17:00, в летний - с 9:00 до 18:00, в выходные и праздничные дни - с 9:00 до 19:00, без выходных. Время работы кассы зоопарка в зимний период с 8:00 до 16:00, в летний - с 9:00 до 17:00.

Адрес: 54008, Украина, г. Николаев, пл. Н. Леонтовича

Тел.: +38(0512) 24-63-77, 55-60-45

Факс: +38(0512) 55-60-45

E-mail: root@zoo.nikolaev.ua, topchy_zoo@farlep.mk.ua

Сайт: <http://www.zoo.nikolaev.ua/>

Не потеряйтесь. Запутанного вам квеста по Николаеву.

Автор: Артем Барановский

Гл. редактор: Мужчиля Анастасия

Корректор: Шаповалова Анастасия



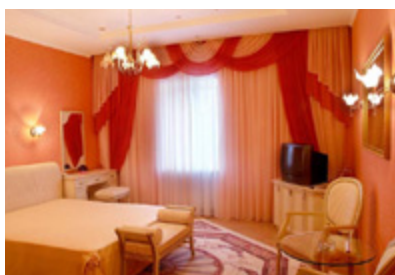
Hotel Palace Ukraine



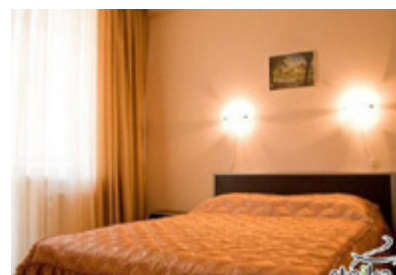
Император



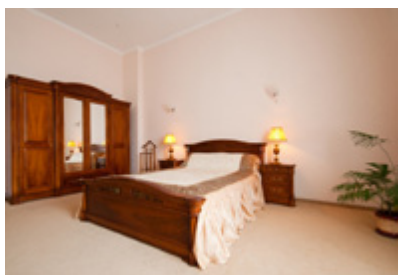
Nikotel



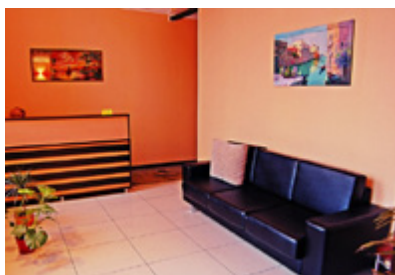
Коралл



Техноконтракт



Александровский



Находка



Цезарь

Не заплывайте за буйки
ПЖЛСТ...

