

КАДРОВАЯ ПОЛИТИКА ПРЕДПРИЯТИЯ И РАЗРАБОТКА ПОРТАЛА АДАПТАЦИОННЫХ ПРОГРАММ ДЛЯ ПЕРСОНАЛА

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Мартиневич А.С.

Сторожев Д.А.—ст. преподаватель, магистр экономических наук

Основой любой современной организации являются люди. Вклад человеческих ресурсов в достижение целей организации зависит в первую очередь от того, насколько эффективно проводится работа по отбору персонала. Но даже лучшая система подбора способна обеспечить должный результат, если не уделить достаточно внимания вопросу адаптации сотрудников [1].

Для увеличения шансов на успешное вхождение сотрудника в рабочий процесс, организациями разрабатываются электронные порталы. Для изучения был выбран адаптационный портал компании «ЭПАМ Системз».

В начале, были проведены исследования по определению ряда важных параметров, влияющих на разрабатываемый сервис (среди которых дифференциация сотрудников в соответствии с проектной принадлежностью, технологической ориентацией их работы и др.). Проводилась аналитическая деятельность, опрос среди сотрудников компании. В итоге были определены требования и желаемый результат.

Основной задачей, стоящей перед порталом, являлась создание информативно полного, доступного, вписывающегося в уже существующие внутренние сервисы компании ресурса. Особый акцент был сделан на то, что часть сотрудников являются «новичками», и, как следствие, нуждаются в разъяснениях структуры компании, её особенностей.

В разработке портала принимало участие несколько подразделений: аналитический, проекционный, разработки и поддержки, тестирования.

Подробно остановимся на деятельности отдела разработчиков. Адаптационный сервис был написан на кроссплатформенном языке программирования Java [2], с применением фреймворков (Hibernate[3], Spring[4] и др.), собственных разработок компании. В качестве начальных средств были использованы те существующие внутренние продукты, что успешно функционируют в компании. В качестве СУБД была выбрана Oracle, отвечающая требованиям надёжности и эффективности.

Основной сложностью при реализации портала являлась отсутствие опыта в разработке электронных адаптационных ресурсов и нехватка соответствующей информации. Представленные на сегодняшний день продукты других фирм, являются либо коммерческими решениями, либо носят корпоративный характер, что не позволяет их пристально изучить.

Разработка портала велась в два этапа. Первоначально внедрение прошло в лабораториях компании ввиду относительной простоты этого процесса: небольшого числа её участников, примитивной организационной структуры. На этом этапе, функциональные возможности портала были следующими:

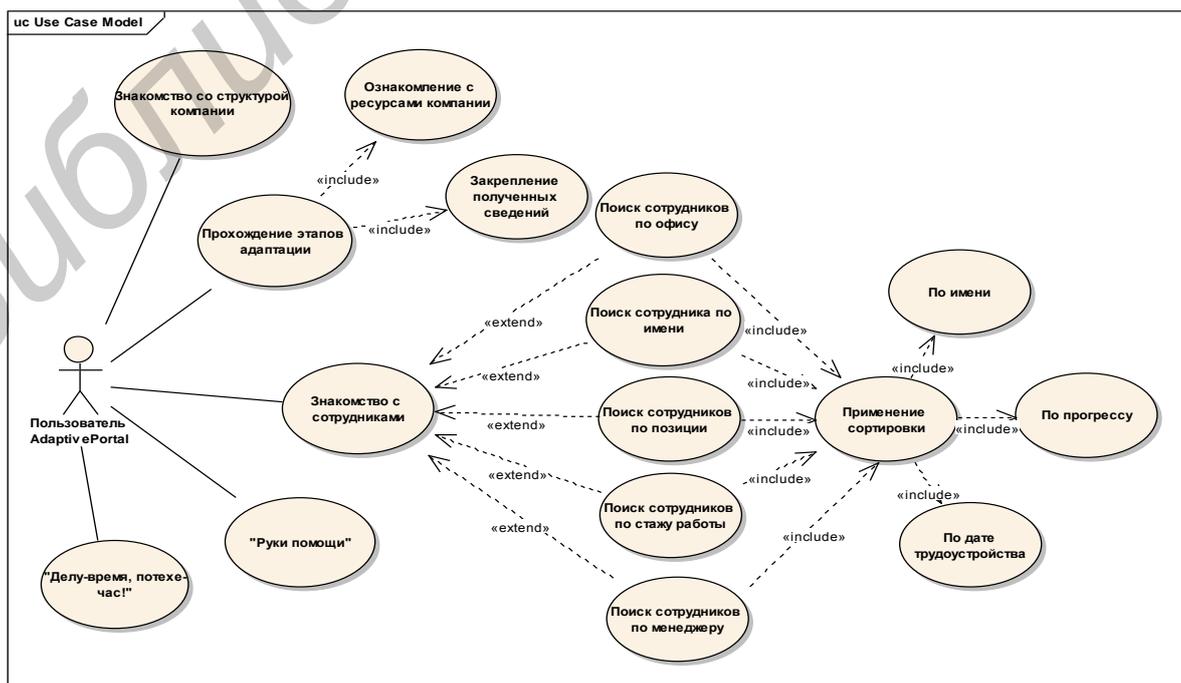


Рис. 1 – Функциональные возможности портала

Затем портал начал внедряться повсеместно в организации, и обзавёлся дополнительным функционалом: были добавлены контактная информация о сотрудниках, произошла глубокая интеграция портала с другими сервисами компании и др.

Для определения надёжности системы было проведено тестирование всех программных модулей проекта.

Таким образом, был разработан внутренний адаптационный портал компании «ЭПАМ Системз». Находясь на сегодня уже в открытом доступе для сотрудников фирмы, портал функционирует в режиме бета-разработки.

Несмотря на небольшой срок существования портала, руководством было отмечено, что его внедрение положительно влияет на ряд организационных показателей. Среди них сокращение срока вхождения сотрудника в компанию, улучшение коммуникации между работниками, более полное понимание сотрудниками структуры организации.

Список использованных источников:

1. HR – портал [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://www.hr-portal.ru/article/organizaciya-sistemy-adaptacii-novyh-sotrudnikov>
2. Википедия – Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Java>
3. Официальный сайт продукта [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://www.hibernate.org/>
4. Официальный сайт продукта [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://www.springsource.org/>

БЕЛОРУССКАЯ ИНДУСТРИЯ ВИДЕОИГР: НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Ласый А. М., Коптев В. Н..

Майракова Г. П. – преподаватель

На сегодняшний день IT-сфера охватывает огромное количество областей. Не является исключением и индустрия развлечений. Существует огромное количество компаний, занимающихся производством игр, и среди них есть и белорусские.

Индустрия видеоигр начала развиваться давно, ещё в 70-х годах, и с тех пор неуклонно растёт. Возможность создания своих собственных миров и историй неизменно привлекает людей, и многие из них начинают писать свои первые программы именно в надежде на то, что со временем будут создавать собственные игры. Однако это тоже бизнес, и в нём далеко не всё так просто.

На сегодняшний день ведущим производителем игр в Беларуси является компания Wargaming.net. Наиболее известна компания своим проектом World of Tanks. Эта игра, посвящённая танковым батальонам, стала очень популярной не только в Беларуси, но и в большом количестве других стран (как СНГ, так и дальнего зарубежья), количество аккаунтов в марте этого года достигло 50 миллионов. Характерной особенностью Wargaming.net является то, что большинство игр, выпускаемых компанией, посвящены периоду Второй Мировой войны. Этой теме посвящены такие проекты, как Операция Багратион и Order of War. Обе игры являются стратегиями в реальном времени.

Для Wargaming.net характерно то, что их игры изначально были нацелены исключительно на одну платформу – PC. Это можно связать с тем, что в странах СНГ, где находится основное количество потребителей продуктов компании, консоли гораздо менее популярны, чем PC, во многом из-за того, что лицензионные версии игр на PC стоят значительно меньше, чем версии для консолей, цена на которые доходит до 60 евро. Кроме того, жанр стратегий, в котором работала компания, не является популярным среди консолей. Однако не так давно, в январе 2013 года Wargaming.net приобрела за примерно 20 миллионов долларов компанию Day 1 Studios, которая, сменив название на Wargaming West займётся разработкой проектов, ориентированных на консоли. Также были приобретены компании BigWorld Pty Ltd и Gas Powered Games. Кроме того, за 45 миллионов долларов был приобретён австралийский производитель игровых движков Big World. Таким образом, в настоящее время Wargaming.net активно растёт и развивается и имеет в своём штате около 1400 сотрудников, работающих в Минске, Киеве, Москве, Париже, Берлине и т. д.

Стоит отметить, что хотя Wargaming.net изначально занимался производством стратегических игр (в частности, Massive Assault), после успеха игры World of Tanks, жанр которой разработчик определил как ММО-экшен, компания решила продолжать в том же духе и в настоящее время занимается разработкой схожих игр - World of Warplanes, посвящённой авиации, и World of Warships, посвящённой морскому флоту. Сеттинг в обеих играх, как и в World of Tanks, связан со Второй Мировой войной. Таким образом, в настоящее время компания бросила все свои силы на развитие онлайн-рогетков.