Зачем мне GoIT?

Бутрин Алексей

Для меня этот проект скорее не GoIT, а в большей степени — Back2IT. В школе я хотел стать системным программистом и для этого поступил на факультет ВТ в ДонГТУ. Я неплохо писал на TASM и Turbo C, а также уверенно работал в популярной в то время среде RAD — Delphi. Учебу я не закончил по целому ряду причин, которые выходят за рамки данного эссе, однако я успел поработать по специальности, написав несколько СУБД для небольших частных фирм. Но именно системщиком я на работу нигде устроиться не смог, не было спроса, а возможно, что и не хватило навыков джобхантинга и самопрезентации. А писать СУБД на ходовых в то время Foxpro и Clipper мне было не просто не интересно, а невыносимо. Совершенно случайно меня занесло в типографское дело, издательский бизнес, а затем и в рекламу. Я успел поработать в отделе допечатной подготовки в типографии, оператором фотонабора, дизайнером, автором для более чем десятка журналов, редактором, замглавредом журнала и главным редактором сайта, выпускал свой IT-журнал в Донецке в конце 90-х – начале нулевых, работал в маркетинговом агентстве, занимался техническими переводами и все больше отдалялся от IT, хотя периодически подумывал о том, чтобы вернуться.

И вот — ВРЕМЯ ПРИШЛО. :)

За время моего отсутствия в индустрии наизобретали кучу крутых вещей, появились умопомрачительные IDE, новые языки и инструменты, которые сильно экономят время и превращают программирование в чистый кайф. Ну что ж — я только «за».

Я воспринимаю изучение связки JS+HTML лишь как начало своего возврата в профессию, плюс как дополнительный инструмент для реализации своих многочисленных творческих замыслов. Мой знакомый работает в компании, которая поглощает кандидатов со знанием Vanilla JS + Canvas в промышленных масштабах. Планирую сразу после курса или даже еще до окончания либо сразу «прыгнуть» туда на позицию мидла, либо с небольшим испытательным сроком начать как джуниор.

Основные мотивы: сменить вид деятельности на более интересный и прибыльный, получить дополнительные возможности для самореализации в смежных областях (геймдизайн).

Я абсолютно уверен, что у меня все получится. Эта область для меня родная, плюс я отталкиваюсь от внутренних ощущений. Я давно уже не испытывал такого творческого подъема и энтузиазма, как в течение этой недели, когда начал заниматься на курсе. Даже такие мелочи, как выбор инструментов (редакторы, плагины) и их кастомизация — все это приносит удовлетворение.

Безусловно, есть факторы, которые могут помешать и уже мешают реализации задуманного. У меня есть основная работа (к счастью, на фрилансе и с относительно свободным графиком), я активно ищу дополнительные подработки, помогаю жене в ее попытках начать бизнес, а также ищу варианты создания своего собственного. Я работаю дома в окружении трех детей и двух собак. :) Однако, раз я нашел время и возможности на написание этого эссе, скрупулезный просмотр всех видео в теор-блоках и выполнение теста и домашнего задания, я уверен, что справлюсь и с остальными затруднениями в своем напряженном рабочем графике.

Свою главную ответственность вижу в контроле двух вещей. Не поддаваться желанию перепрыгнуть через теорию в некоторых местах потому что «а, я это уже знаю», идти строго по курсу, упорядочивая и систематизируя как новые, так и старые знания. Плюс внимательно контролировать утомляемость и принудительно заставлять себя хорошо высыпаться для сохранения высокой работоспособности.