

ПРИНЦИПЫ И КРИТЕРИИ УСПЕШНОГО ВЫБОРА ТЕХНОЛОГИЙ

ВСЕВОЛОД ЛЯПИН

ОБО МНЕ

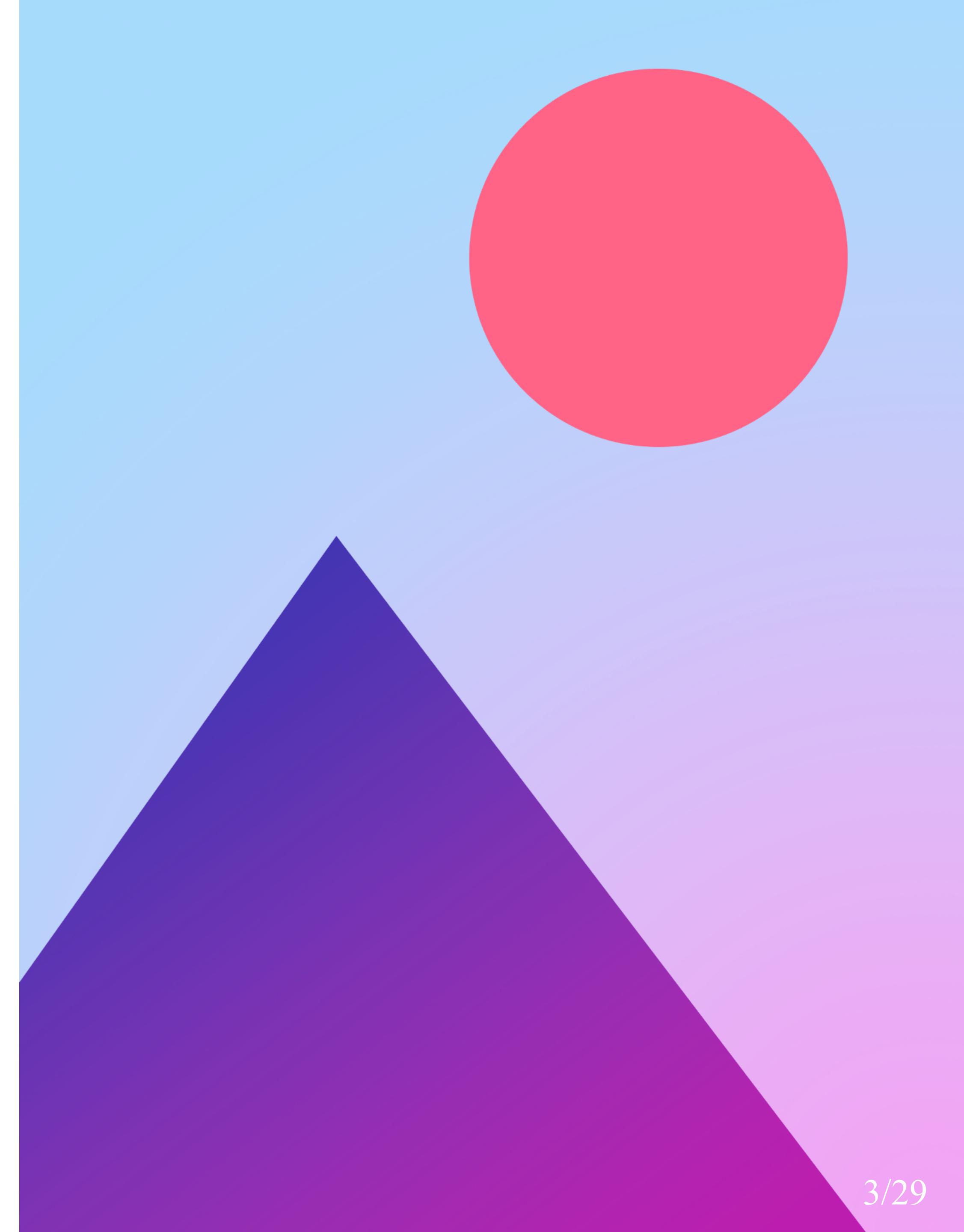


Всеволод Ляпин
АТІ

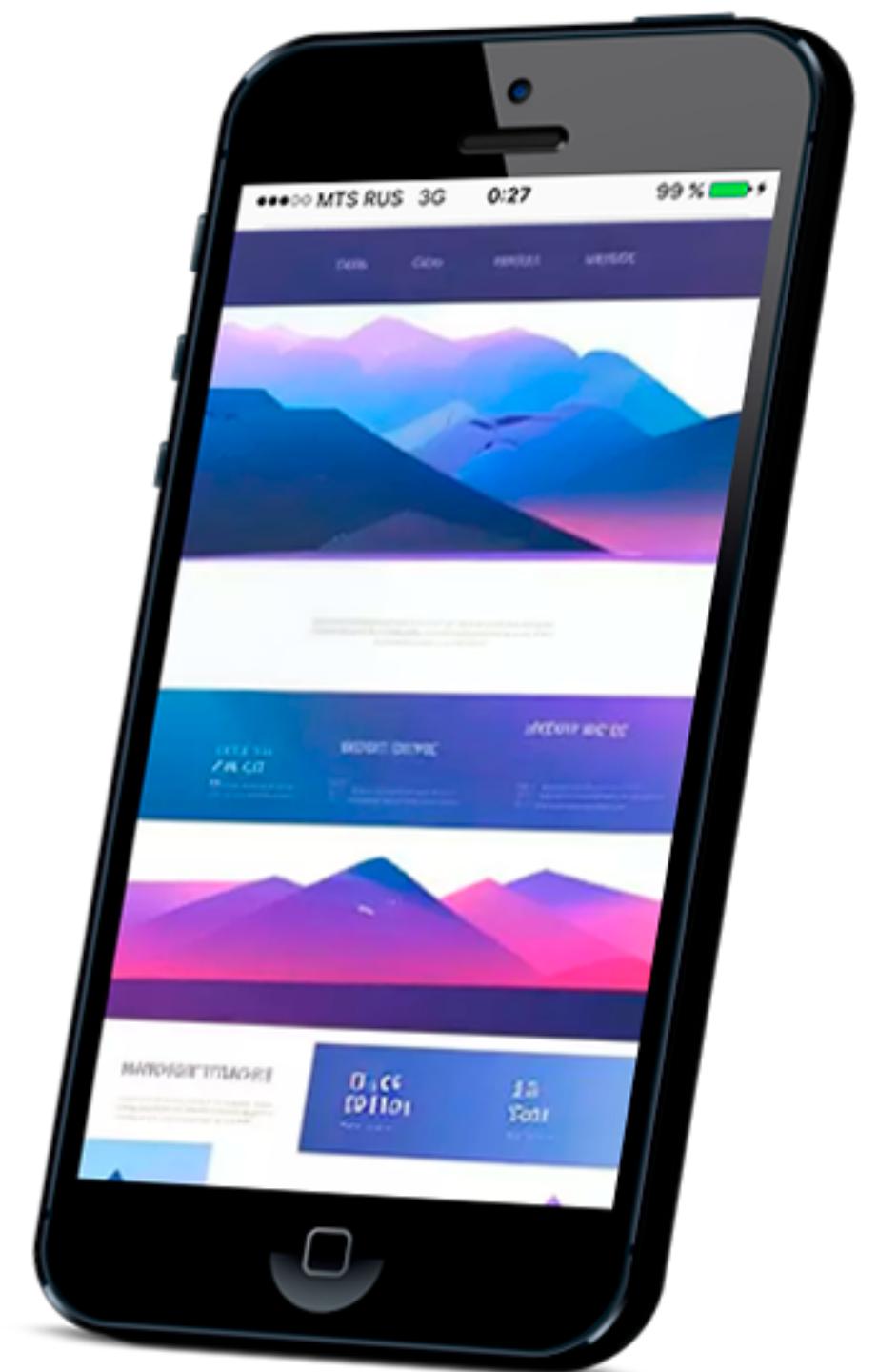
- Более 16 лет в IT, в основном во фронтенд-разработке, из них чуть более четырех в управлении командами и процессами.
- Области: FinTech, EdTech, GameDev.
- Любимые технологии: ExtJs, ReactJs, ES5, Agile, CI/CD.

О ЧЕМ ДОКЛАД

- Когда выбираем технологию
- Какие цели преследуем
- По каким критерием выбираем
- Как получить дополнительные плюсы от выбора



ВЫБОР ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ WEB МОБИЛЬНОЙ ВЕРСИИ ПРОДУКТА



Выбор UI фреймворка

Внешние условия и требования (2015 год)

Простой в освоении
текущей командой
(ExtJs и ES5)

Легкий при
загрузке на
клиент

Имеет большое
число готовых и
функциональных UI
компонентов

Хорошая
документация
и поддержка

Бесплатный
или не дорогой

Технологии - кандидаты

ExtJs Touch



Технологии - кандидаты

ExtJs Touch



jQuery UI +
Bootstrap



Технологии - кандидаты

ExtJs Touch



backbone.js + CSS Framework
(Marionette + Materialize)



jQuery UI +
Bootstrap



Технологии - кандидаты

ExtJs Touch



backbone.js + CSS Framework
(Marionette + Materialize)



jQuery UI +
Bootstrap



Mobile Angular
UI



Технологии - кандидаты

ExtJs Touch



backbone.js + CSS Framework
(Marionette + Materialize)



Kendo UI



jQuery UI +
Bootstrap



Mobile Angular
UI



Технологии - кандидаты

ExtJs Touch



backbone.js + CSS Framework
(Marionette + Materialize)



Kendo UI



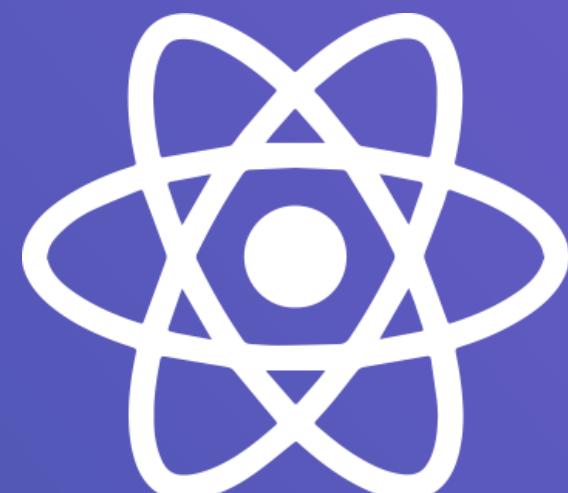
jQuery UI +
Bootstrap



Mobile Angular
UI



ReactJs



Критерии оценки

- Легкий в изучении
- Доступная и понятная документация
- Наличие туториалов, примеров, шаблонов и сообщества
- Условно бесплатный (лицензия GPL)
- Широкие возможности в использовании под нужды проекта
- Развивающийся проект (поддерживаемый коммерчески)
- Неочевидные дополнительные плюсы

Сравнение на 2015 год

	ExtJs Touch	jQuery UI	backbone.js	Mobile Angular UI	Kendo UI	ReactJs
Легкость освоения	Сложный (?)	Простой	Средний	Средний	Средний	Сложное
Документация	Отличная	Отличная	Средняя	Средняя	Хорошая	Хорошая
Сообщество	Среднее	Огромное	Маленькое	Маленькое	Маленькое	Среднее
Лицензия	Платная	Бесплатная	Бесплатная	Бесплатная	Платная	Бесплатная
Набор UI компонентов	Большой	Хороший	Небольшой	Хороший	Большой	Большой
Стабильность и Развитие	Высокое	Хорошее	Хорошее	Среднее	Слабое	Высокое

Технологии - кандидаты

ExtJs Touch



jQuery UI +
Bootstrap



backbone.js + CSS Framework
(Marionette + Materialize)



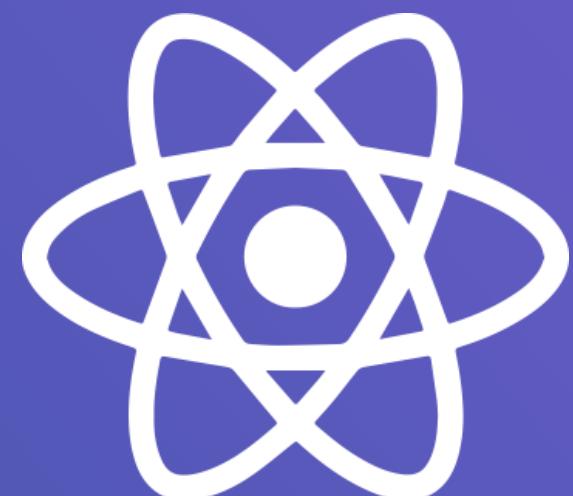
Mobile Angular
UI

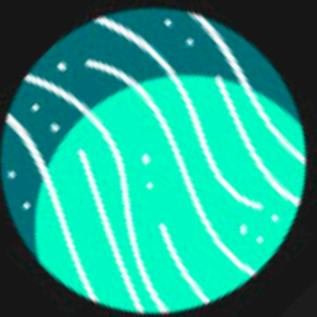


Kendo UI



ReactJs





Почему React?

- Новая технология
- Свежие и революционные подходы
- Развивающийся проект
- Коммерчески поддерживаемый
- Быстро расширяемое число последователей
- Создание библиотек UI компонентов отдано во вне
- Простой в освоении (быстро создать прототип)



Неочевидные плюсы

- Разработчикам интересно разбираться в новых технологиях
- Для реализации своих проектов компания получила стабильную развивающуюся технологию на годы
- Упрощается поиск новых разработчиков за счет использования хайповой технологии
- Спустя время компания технологически в тренде

БАЗОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В GAMEDEV СТАРТАПЕ

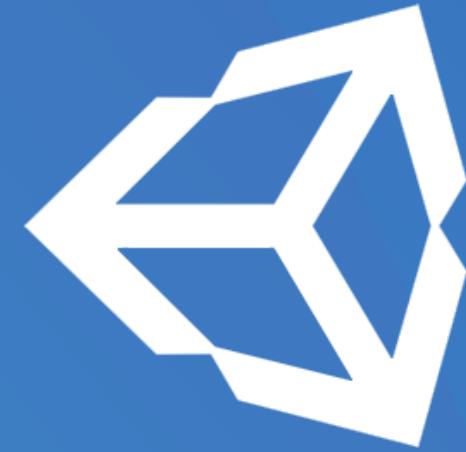


Стартовые условия и внешние факторы

- **НЕТ** команды
- **ОГРАНИЧЕННЫЕ** ресурсы
- **СЖАТЫЕ** сроки
- Внешние факторы
 - Санкции и импортозамещение
 - Тенденции ценовой политики игровых движков
 - Разворот интереса на другие рынки
 - «Просадка» отечественной gameDev индустрии

Технологии - кандидаты

Unity 3D



Unreal Engine



Construct 3



Godot Engine



Cocos Creator



Критерии оценки

- Язык разработки
- Лицензия
- Типы игр (2D/3D)
- Развитость и размер комьюнити
- Документация и туториалы
- Кроссплатформенность разрабатываемых игр
- Простота освоения
- Стабильность развития (как давно существует и как часто обновляется)

Сравнение технологий

	Unreal Engine	Unity 3D	Construct 3	Godot	Cocos Creator
Язык разработки	C++	C#	Не требуется	C#, C++	TypeScript
Лицензия и цена	Платная	Платная	Есть платные версии	Бесплатен	бесплатный
2D / 3D	3D	2D и 3D	2D	2D	2D и 3D
Кроссплатформенность игр	+	Полная	-	Не полная	Полная
Производительность	Хорошая	Высокая (?)	Низкая	Не высокая	Высокая
Документация	Отличная	Отличная	Хорошая	Среднее	Слабая
Комьюнити	Огромное	Огромное	Хорошее	Большое	Небольшое
Простота освоения	Среднее	Средняя	Легкий	Среднее	Доступная

Причины выбора Cocos

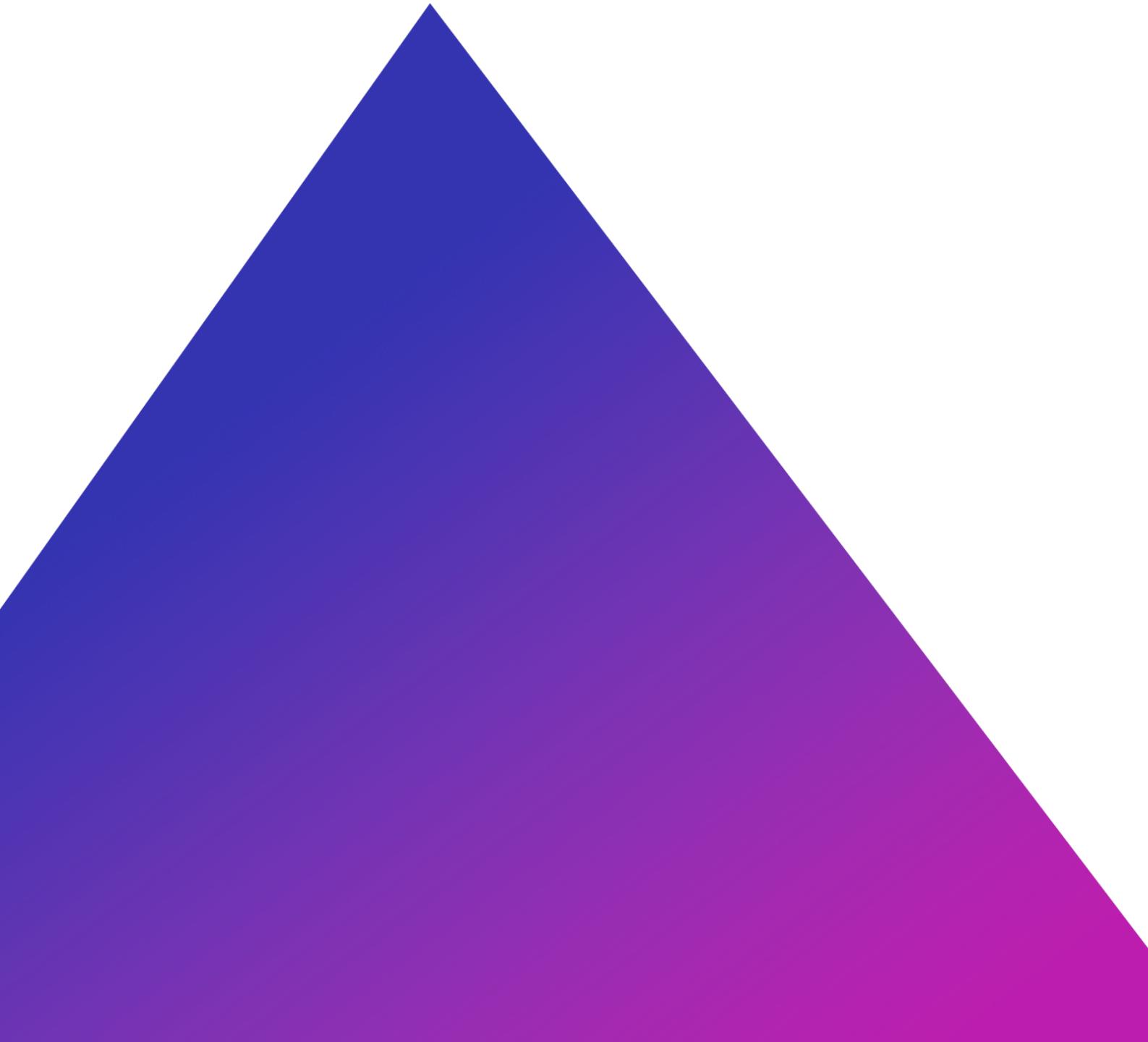
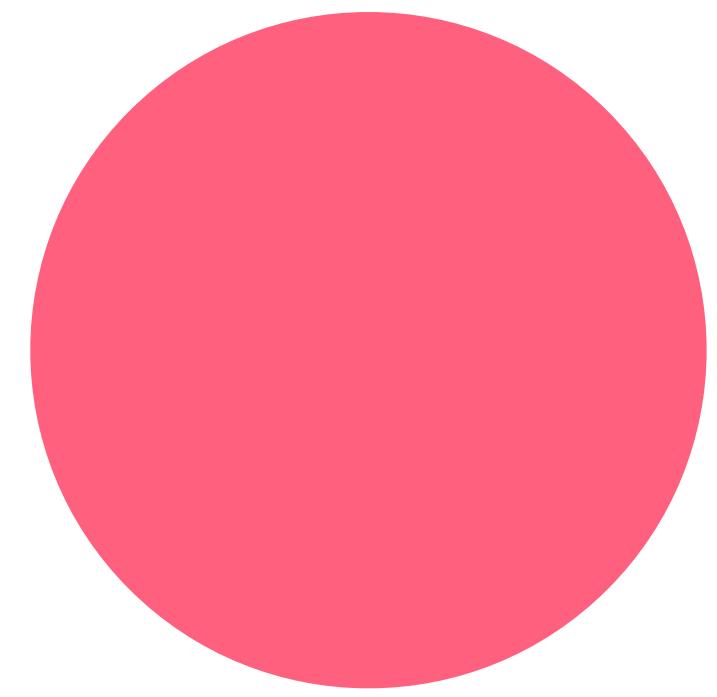
- Полностью бесплатный движок
- Интерфейс аналогичен Unity
- Язык разработки - TypeScript
- Разрабатывается и поддерживается коммерчески
- Давно существует - стабильная версия
- Разрабатывается в Китае:
 - Проще выйти на китайский рынок
 - Подходит как импортозамещения технологий недружественных стран



Неочевидные дополнительные плюсы

- Независимость от турбулентности в ценовой политике других движков
(Пример - ценовые изменения Unity 3D)
- **Повышенный интерес** к компании даже от других крупных компаний
- **Прямые контакты** с представителями разработчика Cocos
- Интерес IT сообщества к компании и продуктам (конференции)
- Интерес сторонних разработчиков к технологии и компании

ИТОГОВЫЕ ПРИНЦИПЫ



3 кита идеального выбора



Закрываем
основную
потребность



Ищем
дополнительные
выгоды



Оцениваем
неочевидные
стратегические
выгоды

Закрываем основные потребности

Технологические
потребности
компании или
продукта

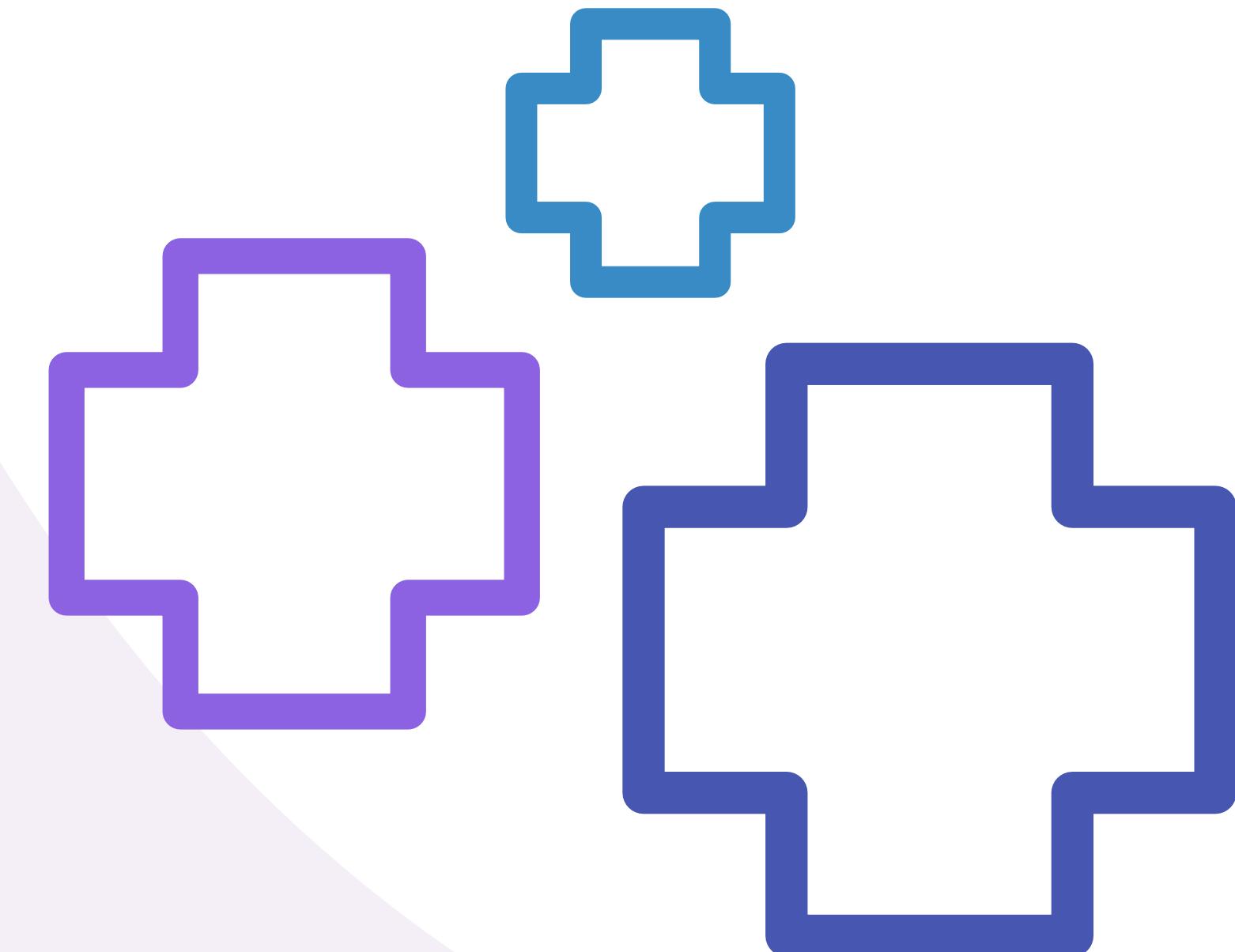


Коммерческие критерии
(стоимость технологии,
тип лицензии)

Повышение безопасности
продукта — технологической,
лицензионной,
информационной

Ищем дополнительные выгоды

- Дополнительная мотивация для разработчиков (в изучении технологии)
- Упрощение расширения команды (найм сотрудников)
- Создание общего технологического стека



Стратегическое мышление

Продвижение
бренда компании

Получение
дополнительных
контактов (в ИТ
сообществе или на
уровне
партнерства)

Получение новых
рынков для
продукта

Уменьшение
технологических
рисков





<https://t.me/+vpUT3ReS4uo4NzVi>



Всеволод Ляпин

