

ROZMOWY JUBILEUSZOWE

30^{lat}



ARTUR
GRABARSKI

DYREKTOR PROJEKTU
DEALER

PIERWSZE SPOTKANIE Z KOMANDOREM

Reprezentujesz Dział Oprogramowania. Przybliż nam swoją sylwetkę i powiedz, czym tak naprawdę zajmujesz się w firmie Komandor.

Pracuję w Komandor SA na stanowisku Dyrektora Projektu Dealer. Jestem odpowiedzialny za rozwój produktu Designer7. To jest ta część oprogramowania System7, która pozwala na wizualne projektowanie szaf i zabudów w przestrzeni 3D. Obecnie mieszkam w Krakowie i pracuję w tutejszym biurze (filia Działu Oprogramowania). W moim zespole pracuje obecnie 6 osób – 4 programistów i 2 testerów. Moja praca polega przede wszystkim na zbieraniu i analizowaniu wymagań dotyczących D7 i przekazywanie wybranych wymagań do realizacji przez programistów. Oraz oczywiście kontrolę realizacji tych zadań. Prowadzę również szkolenia z programu D7 dla użytkowników. To pozwala mi na bieżąco uzyskiwać informacje o tym, jakie są oczekiwania i uwagi Dealerów i Projektantów odnośnie programu. Oczywiście współpracuję też na co dzień z Twórcami Bibliotek, którzy zajmują się rozszerzaniem bazy danych System7 o kolejne elementy. Jestem też w stałym kontakcie z pozostałymi programistami, z którymi często wymieniamy się uwagami i pomysłami dotyczącymi rozwoju oprogramowania.

Jesteś osobą, którą wiele osób kojarzy ze szkoleniami z Designera. Jak to się w ogóle stało, że zacząłeś pracę w Komandorze, czyli jak zaczęła się Twoja przygoda z firmą?

W 2001 roku, po zaliczeniu 4-go, przedostatniego roku studiów informatyki na Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie, zacząłem się rozglądać za pracą na pełny etat. Wcześniej pracowałem dorywczo jako administrator sieci i systemów Linux. Taka praca pozwalała mi łączyć studia dzienne z możliwością zdobycia dodatkowego doświadczenia i jako źródło dochodów. Szukałem pracy jako programista C++, przeglądając oferty z Krakowa i Warszawy. Tak trafiłem na ogłoszenie z Komandor SA na stanowisko Projektant/Programista. Do aplikowania zachęciły mnie dwie rzeczy – po pierwsze interesujący i unikalny program. Po drugie to, że potrzebowali nie tylko programisty, ale również osoby, która będzie w stanie analizować wymagania i samemu wypracowywać rozwiązania. Było to więc stanowisko w dużej mierze samodzielne. Rozmowę kwalifikacyjną przeprowadził ze mną Artur Ornatowski – mój późniejszy przełożony. Pamiętam, że byłem trochę zaskoczony tym, że bardziej zwracał uwagę na umiejętność logicznego myślenia i rozwiązywania problemów, niż na znajomość technik programowania. Najwyraźniej spełniłem jego wymagania, bo od września 2001 do dziś trwa moja przygoda z Komandorem.

Co prywatnie daje Ci praca nad D7? Czy oprócz programowania rozwija Cię także pod względem artystycznym lub technicznym?

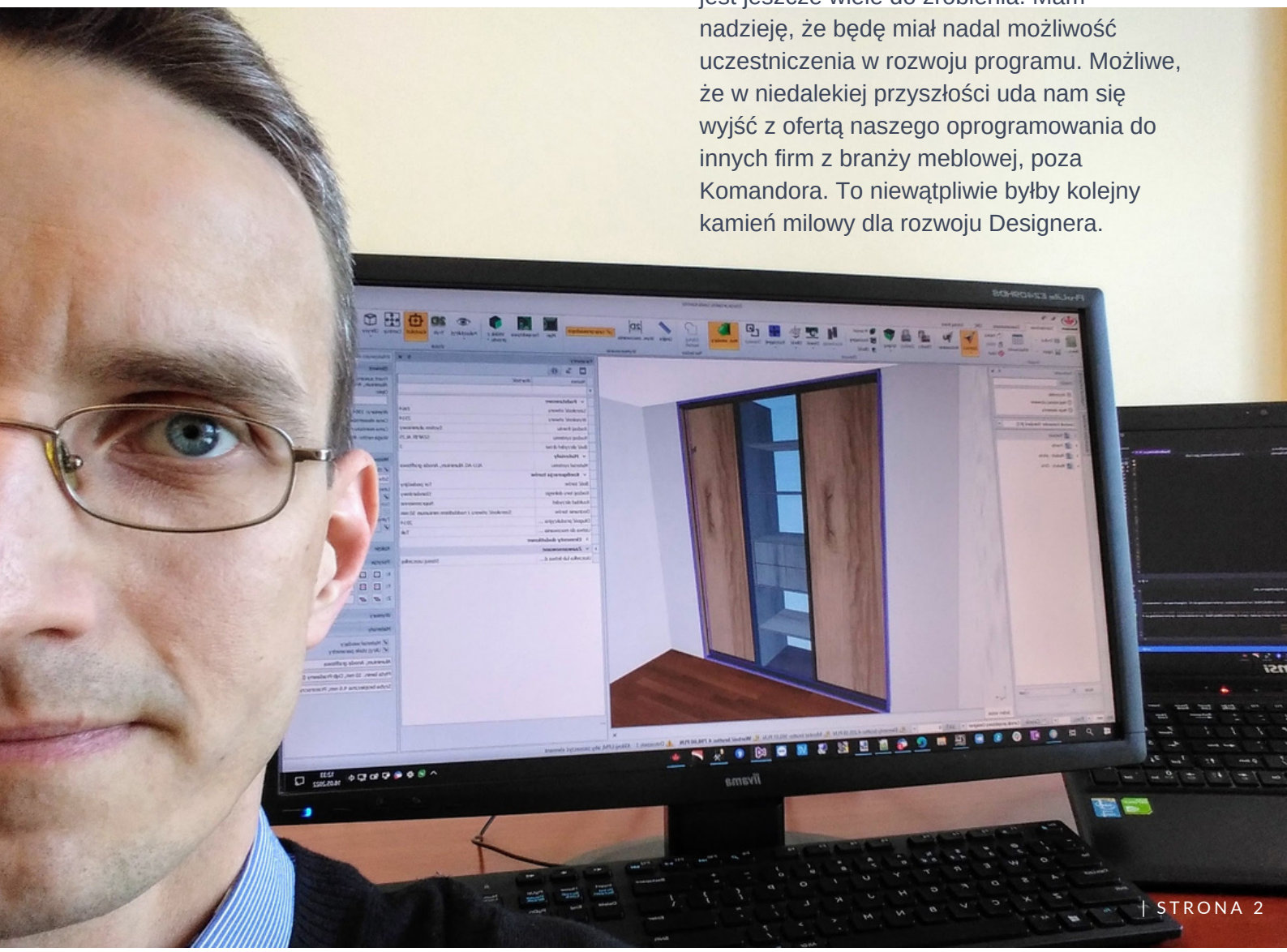
Przede wszystkim daje dużą satysfakcję. Szczególnie świadomość, że biorę udział w tworzeniu programu, z którego na co dzień korzysta wiele osób. To bardzo fajne uczucie, kiedy wyjeżdżam gdzieś na urlop i spacerując po mieście przechodzę obok salonu Komandora i widzę w środku jak projektant z Klientem wspólnie tworzą zabudowę w „moim” programie. W trakcie pracy nad Designerem nauczyłem się też bardzo wiele z dziedziny budowy mebli z płyty. Takie pojęcia jak nutowanie, frezowanie gniazda, CNC, złączki Rafix czy Minifix, to dziś dla mnie chleb powszedni. Dzięki tej wiedzy potrafię samemu zaprojektować dla siebie do domu takie meble, jakie mi odpowiadają. Oczywiście w programie Designer.

Branża wnętrzarska to ciągle wyzwania, także w zakresie oprogramowania. Czy rozpoczniesz pracę nad nowym oprogramowaniem w Komandorze (takim, którego dzisiaj jeszcze nie ma)?

Kto wie, być może? To wszystko zależy od sytuacji i rozwoju rynku i branży. Technologia cały czas idzie do przodu. Pozwala nam myśleć o realizacji pomysłów, które jeszcze kilka lat temu można było traktować wyłącznie jako marzenia czy wizje science-fiction.

Czy System7 uważasz za swój sukces zawodowy?

Bez wątpienia tak. Praca w Komandorze to moja pierwsza praca „na etat”. Fakt, że pracuję już 21 lat – z tego sporą część poświęciłem na System7 – a tworzone przez nas oprogramowanie służy ludziom, chyba należy uznać za sukces. Oczywiście mam świadomość, że Designer nie jest programem idealnym, pozbawionym błędów. Przed nami jest jeszcze wiele do zrobienia. Mam nadzieję, że będę miał nadal możliwość uczestniczenia w rozwoju programu. Możliwe, że w niedalekiej przyszłości uda nam się wyjść z ofertą naszego oprogramowania do innych firm z branży meblowej, poza Komandora. To niewątpliwie byłby kolejny kamień milowy dla rozwoju Designera.





**To bardzo fajne uczucie, kiedy
wyjeżdżam gdzieś na urlop i
spacerując po mieście
przechodzę obok salonu
Komandora i widzę w środku jak
projektant z Klientem wspólnie
tworzą zabudowę w „moim”
programie.**

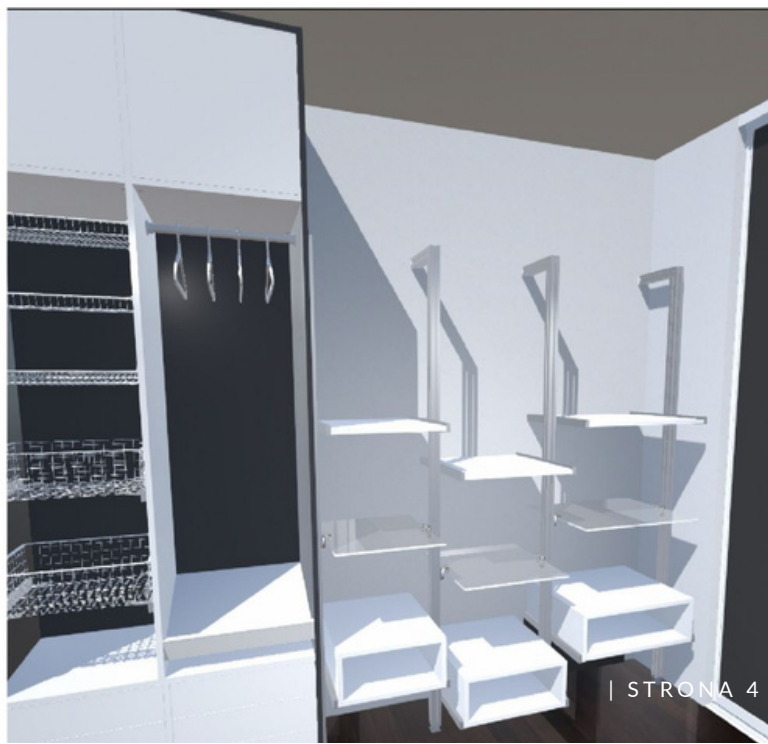
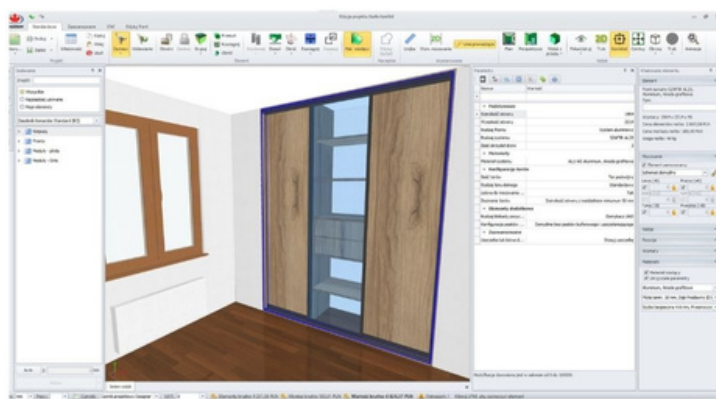
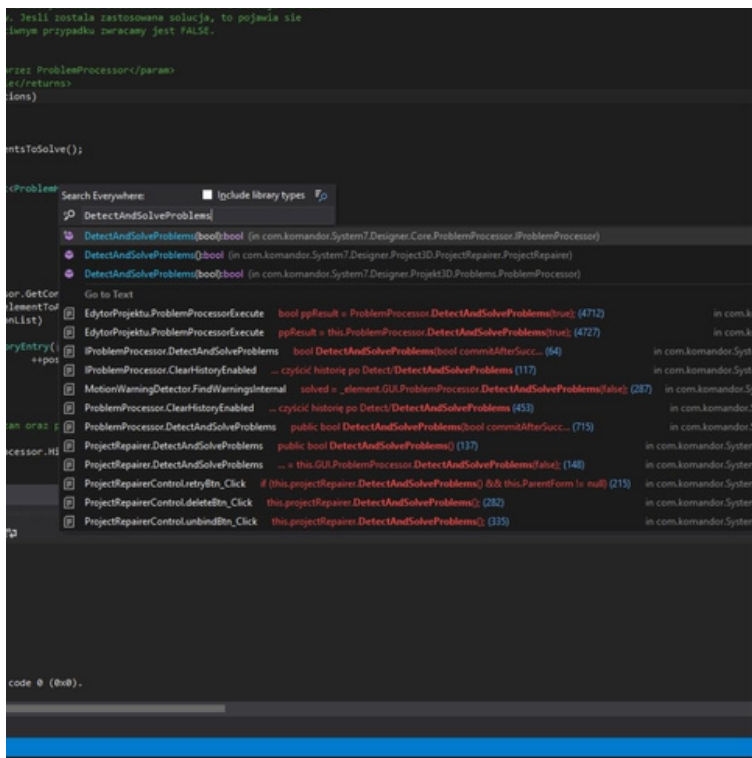
Artur Grabarski

DESIGNER

Można powiedzieć, że Designera znasz jak własną kieszeń. Jakie są według Ciebie 3 największe przewagi Designera nad innymi programami do projektowania?

Niewątpliwie największą zaletą Designera, która wyróżnia go na tle innych programów, jest wykorzystanie mechanizmu receptury dynamicznej do opisu elementów. To nasz własny „język programowania do opisu rzeczywistości”. Receptura pozwala opisać każdy element z otaczającej nas przestrzeni, nieważne czy jest to stół, krzesło, kwiatek czy wózek jezdny z systemów Komandora. Możemy w ten sposób wprowadzać do programu najróżniejsze elementy. Przymiotnik „dynamiczny” oznacza, że wybrane cechy opisywanego elementu mogą być modyfikowane przez Użytkownika – jak wymiary, materiał czy strona otwierania drzwiczek (Lewa/Prawa).

Te zmiany, poprzez wewnętrzne mechanizmy receptury, wpływają na wygląd elementu oraz na jego cenę. I tu dochodzimy do drugiej istotnej zalety Designera, jaką jest wycena i ofertowanie w czasie rzeczywistym. W wielu programach możemy tylko zapelniać scenę kolejnymi elementami, często nawet z lepszym efektem wizualnym. Ale nie wiemy, jaki będzie koszt realizacji takiego projektu. A to dla Klienta jest często najważniejsza informacja. W przypadku Designera, koszt projektowanej zabudowy podawany jest na bieżąco, co ma szczególnie istotne znaczenie jeśli AD projektuje nietypowe rozwiązanie (jak zabudowa pod skosem). Trzecia największa przewaga Designera nad innymi programami to fakt, że jest to nasz autorski program. I można powiedzieć, że jest „szyty na miarę” Komandora. Rozwija się razem z firmą. Zawarliśmy w nim wieloletnie doświadczenie wielu osób, które nie tylko współpracują z Komandorem, ale często też prowadzą własny biznes w branży meblowej.





Czy pamiętasz w którym roku wdrożono program Designer i w jaki sposób rysowane były projekty pierwszych szaf?

Początki programu Designer sięgają roku 1995, wówczas nie było mnie jeszcze w Komandorze. Ale z tego co wiem, to wtedy została wdrożona pierwsza wersja programu Designer. To była wersja z wizualizacją szafy w 2D (widok z przodu), trochę to przypominało szafę narysowaną w Paint'cie. Niemniej jednak, w tamtych czasach, to było rewolucyjne podejście do tematu współpracy z Klientem. Natomiast jeśli chodzi o rysowanie pierwszych szaf, to w firmie krążą różne legendy na ten temat. Jak zacząłem pracę w Komandorze to słyszałem historię jednego Dealera, który nie mogąc u Klienta zaprojektować szafy w programie narysował ją... na pudełku od zapalek. Ale ile w tym prawdy to do dziś nie wiem. Może to tylko taki żart, który starsi pracownicy opowiadają żółtodziobom.

Branża IT nie lubi stagnacji. Twórcy stoją przed coraz nowszymi wyzwaniami. Czy pracujesz z zespołem nad nową wersją Designer 8.0?

Cały czas pracujemy nad rozwojem programu Designer. Ale nie przywiązuję wagi do nazw czy numerów – bardzo często taka zmiana odzwierciedla nie tyle ilość zmian w oprogramowaniu, co raczej realizuje potrzeby marketingowe. To oczywiste, że mając stworzony tak duży system i niewielki zespół ludzi, nie da się po prostu odstawić „starego” D7 i zacząć pisać od nowa D8. Taki system nigdy by nie powstał, bo przecież ktoś musi utrzymywać wersję, na której codziennie pracują dziesiątki czy setki użytkowników. Staramy się więc rozwijać Designer'a ewolucyjnie, a nie rewolucyjnie. W kolejnych wersjach pojawiają się mniejsze bądź większe zmiany. Niektóre rzeczywiście mogą na tyle zmienić widoczną część systemu (tzw. interfejs), że można by mówić o kolejnej wersji. Ale na dzień dzisiejszy takiej zmiany numeracji nie planujemy.

MÓJ PRZYJACIEL KOMPUTER

Stres to w dzisiejszych czasach najgorszy wróg. Jak radzisz sobie ze stresem pracując nad tak skomplikowanym i dużym projektem?

Staram się... nie stresować. Oczywiście nie zawsze mi się to udaje. Stres jest nieodłączną częścią naszego życia. Według mnie wszystko się dzieje w naszej głowie, dużo zależy od naszego podejścia. Musimy pamiętać, że na wiele rzeczy nie mamy wpływu. Przykładowo – dokładamy wielu starań, aby wypuszczane przez nas kolejne aktualizacje były dokładnie przetestowane. Zespół testerów wykonuje ciągle testy regresji, testy eksploracyjne, manualne. Wiele procesów jest testowanych automatycznie (bez udziału człowieka). A i tak zdarza się nam wypuścić takie błędy, od których aż łapię się za głowę. Przy tak dużym i złożonym systemie wszystkiego nie da się po prostu przewidzieć. Ważne jest wsparcie zespołu w takich sytuacjach stresowych. Możliwość zrobienia „burzy mózgów” i wypracowania najprostszych i najszybszych sposobów na rozwiązanie problemów. Ważne jest też, aby znaleźć sposób na „ogarnięcie” wielu tematów i zagadnień, które pojawiają się każdego dnia. Kilka lat temu wdrożyłem w Komandorze system do zarządzania zgłoszeniami Bugtrack, który z powodzeniem wykorzystujemy do dziś. Dzięki niemu, w każdej chwili, wiemy co mamy do zrobienia, które tematy są pilne i wymagają naszej natychmiastowej reakcji, a które mogą poczekać. Poza tym jestem raczej optymistycznie nastawiony do życia, a to podobno też pomaga uporać się ze stresem.

Twoja fascynacja komputerami trwa już wiele lat. Czy pamiętasz swój pierwszy komputer? No i czy znając tajniki programowania "zhakowałeś" kiedyś cokolwiek?

Oczywiście, że pamiętam. To był Intel 486 DX2 z procesorem taktowanym zawrotną prędkością 66 MHz, z pamięcią RAM wielkości 4 MB. Kupiłem go bodajże w 3-ciej klasie liceum i jak na tamte czasy był to całkiem dobry sprzęt. Procesory Pentium dopiero wchodziły na rynek, a na lekcjach w szkole korzystaliśmy z komputerów z procesorami Intel 8086 i 286. Od takich maszyn zaczęła się moja przygoda z komputerami. Dla młodszych osób parametry tych komputerów mogą wydawać się wręcz żartem – pierwszy z brzegu smartfon ma dziś większą moc obliczeniową. Ale nie zapominajmy, że w procesory 8086 był wyposażony komputer misji na Księżyc Apollo 11 w 1969 roku. Coś jednak na tych komputerach działało. Odnosnie „hackowania” to jakoś nigdy nie miałem takich zainteresowań. Chyba wolałem budować niż psuć. Ale podziwiam osoby, które znają języki programowania niskiego poziomu i potrafią zmienić działanie już zbudowanego programu. Dobrzy hackerzy to najlepsi specjaliści od bezpieczeństwa.



The background image shows a modern interior space, possibly a hallway or a room with a large window. On the left, there is a white wall with a metal rack holding several white hangers. To the right, there is a white shelving unit with multiple shelves. The floor is made of dark wood. A large, semi-transparent green circle is overlaid on the center of the image, containing the text.

**Staram się... nie stresować.
Oczywiście nie zawsze mi się to
udaje. Stres jest nieodłączną
częścią naszego życia. Według
mnie wszystko się dzieje w
naszej głowie, dużo zależy od
naszego podejścia. Musimy
pamiętać, że na wiele rzeczy nie
mamy wpływu.**

Artur Grabarski

Nowe technologie, oprogramowania... jak za tym wszystkim nadążyć? Czy cały czas się doszkalasz w nowych programach żeby być na bieżąco?

Staram się, choć nie jest to łatwe. Branża IT rozwija się bardzo dynamicznie – już dawno zrozumiałem, że nie da się być na bieżąco we wszystkim. Trudno nawet nadążyć za zmianami w tych technologiach. W procesie tworzenia oprogramowania najważniejsze jest osiągnięcie celu, jakim jest dostarczenie działającego programu spełniającego oczekiwania użytkowników. Niekoniecznie z wykorzystaniem najnowszych technologii czy nowinek. Te często bywają zawodne – to tzw. efekt „wieku dziecięcego” nowych rozwiązań. Dlatego przy tworzeniu Designera korzystamy przede wszystkim ze sprawdzonych technologii, niekoniecznie najnowszych.

ROZRYWKA CZY WSPÓŁZAWODNICTWO?

Komputer to nie tylko praca. Przecież jest tam wiele innych pokus, jak na przykład gry. Czy lubisz gry na konsolę, Xbixa czy jednak na komputer? A Jeśli tak, to jaka jest Twoja ulubiona?

Lubię gry. Dawniej spędzałem nad nimi sporo czasu - dziś z uwagi na inne obowiązki już mniej, ale wciąż wracam do ulubionych tytułów. Gram na komputerze. Szczerze mówiąc nigdy nie miałem okazji spróbować gier na konsoli. Nie mam jej w domu i nie planuję zakupu. Chyba jestem konserwatywny pod tym względem. Tytułem, do którego stale wracam, jest seria Civilization. Gra polega na ciągłym rozwijaniu własnej cywilizacji konkurującej z innymi (sterowanymi przez komputer). Rozpoczynamy w epoce pierwotnej, przez czasy współczesne, a kończymy w futurystycznych czasach zasiedlania kosmosu. Ta gra ma już 31 lat, w tej chwili jest już 6 wersja. Wygrać można na wiele różnych sposobów – przez militarne podbicie innych cywilizacji, przez dyplomację, przewagę technologiczną czy handlową. Wariantów rozgrywek jest praktycznie nieograniczona ilość, dlatego nie sposób się nią znudzić.



COŚ OSOBISTEGO

Mówi się, że osoby pracujące w działach IT to raczej samotnicy, którzy nie przepadają za pracą zespołową. Jaki Jesteś? Czy lubisz pracę z ludźmi czy raczej pracę solo?

Z natury jestem raczej introwertykiem, a takie osoby zwykle lepiej się czują w pracy solo. Ale realizacja każdego niebanalnego projektu IT to ciągła praca z ludźmi – użytkownikami, programistami, testerami. Tego się nauczyłem już na pierwszym roku studiów, realizując różne projekty wspólnie z kolegami z roku. Nie mam więc problemów, jeśli chodzi o współpracę z ludźmi. Tym bardziej, że w Komandorze spotkałem i nadal spotykam wiele życzliwych i otwartych osób, z którymi bardzo dobrze się pracuje. A jako szef zespołu mam możliwość samodzielnego dobierania sobie osób, z którymi współpracuje. I jak dotychczas mogę powiedzieć, że mam szczęście trafiać na naprawdę wspaniałych współpracowników.

A teraz pytanie testowe, zero-jedynkowe, czyli z serii dobrze Ci znanych: czy masz w domu szafę Komandor? A jeśli tak to od jak dawna?

Mam oczywiście – typową szafę wnękową z drzwiami przesuwными w systemie aluminiowym Lazuryt. Zdecydowaliśmy się z żoną na ten system, ponieważ podobał nam się kształt profilu. Do wyboru mieliśmy stalowy Magnetyt albo aluminiowy Lazuryt. Ostatecznie o wyborze zdecydował kolor – drewnopodobna okleina. Szafę zamawialiśmy w 2015 roku. Do dziś spisuje się doskonale, mimo upływu lat. Co chyba jest potwierdzeniem trwałości i jakości systemów jezdnych Komandor.



Wiemy już, że czasami lubisz grać na komputerze i sprawia Ci to przyjemność. Na pewno są jeszcze inne rzeczy, które pomagają Ci odreagować, oderwać się od pracy i zresetować. Jakie jest Twoje hobby, co lubisz robić i jak odpoczywasz - czyli jak wygląda Twoje życie „poza” firmą?

Po pracy, w miarę możliwości, staram się odpoczywać od komputera. Lubię czytać, głównie fantastykę. Bardzo lubię słuchać muzyki, to mnie zawsze relaksuje. Preferuję dobre, gitarowe brzmienia – blues, rock progresywny (Pink Floyd, Camel, Jethro Tull). Lubię też posłuchać jazzu czy klasycznej muzyki filmowej. Wszystko w zależności od nastroju i pogody.

PASJE I ŚWIAT DOOKOŁA

Oboje z żoną bardzo lubimy spacerować po górach. Z Krakowa mamy bliżej niż z Warszawy, więc staramy się w miarę możliwości z tego korzystać i spędzać urlop w Tatrach czy Bieszczadach.

