

Iestāšanas kurss

Mācību maksa 2014.gada ziemā pirmā semestra grupām ir samazināta par 10%!

Jaunu kursantu pieņemšana notiek līdz 10.janvārim.

Bez pārrunām tiek uzņemti:

- lietišķajās nodaļās skolēni sākot ar 5.klasi;
- programmēšanas sākuma un pamatnodaļās olimpiāžu godalgu ieguvēji un skolēni ar labām atzīmēm matemātikā (tas, kurš vēlas iestāties, uzrāda administrācijai diplomu vai liecību);
- programmēšanas sākuma un pamatnodaļās citu nodaļu audzēkņi, kas saņēma pasniedzēju rekomendācijas.

Citi skolēni tiek uzņemti pēc pārrunu vai iepazīšanās programmēšanas nodarbību rezultātiem. Uz šīm nodarbībām tiek aicināti 6.-11.klašu skolēni (gan kursu audzēkņi, gan arī tie, kas nav kuru audzēkņi). Skolēni apmēram 1 stundu programmē robotu pārvietošanas, bet pēc tam apmēram 15-20 minūtes risina atjautības uzdevumus.

Vairākas tādas nodarbības notiks arī decembrī un janvārī. Ir jāapmeklē viena no tām. Vienkārši sekojiet reklāmai mūsu mājas lapā. Uz šādām nodarbībām vienmēr ir iepriekš jāpierakstās. Lai to izdarītu, ir jāgriežas pie kursu administrācijas. Tālrunis: 67336035, 26428902.

Matemātiskie semināri.

6.-7. klašu attīstošais matemātiskais seminārs strādā piektdienās no 16.15. 7.-8. klašu attīstošais matemātiskais seminārs strādā otrdienās no 16.15. Par nodarbībām maksāt nevajag. Pieteikties: tel. 67336035 67336035, 26428902.

Nenokavējiet!

Līdz 15. janvārim jāsamaksā par apmācību caur banku (ailē mērķis/detaļas obligāti jānorāda: par kursanta vārds, uzvārds, personas kods apmācību datorkursos). Par apmācību programmēšanas sākumnodaļās un lietišķās nodaļās pirmā semestra grupās jāmaksā 43,58Ls (62 euro), bet par apmācību pārējos semestros – 48,49Ls (69 euro). Par apmācību programmēšanas pamatnodaļās pirmā semestra grupās jāmaksā 75,91Ls (108 euro), bet par apmācību pārējos semestros – 84,34Ls (120 euro).

Līdz 15. janvārim vajag izdarīt pieteikumu par vēlamu apmācības laiku pie kursu administrācijas (P.Brieža 6, ar maksājuma kvīti) vai pa e-mail kursi@progmeistars.lv. Pieteikuma paraugi izlikti šīs nodaļas "reflektantiem > uzņemšanas noteikumi >" beigās.

Programmēšanas pamatnodaļās darba režīms. Vienas nodarbības ilgums ir 3 stundas: 1 stunda - lekcija, 2 stundas - prakse. No rudens līdz pavasarim nodarbības notiek 1 reizi nedēļā. Darba dienās standarts nodarbību sākums - 17.30, retāk – 16.30, 17.00, vēl retāk -18.00. Brīvdienās – visa dienas garumā (pirmās grupas sākums - 9.00, pēdējās grupas sākums - 16.00).

Programmēšanas sākumnodaļās un lietišķās nodaļās darba režīms. Vienas nodarbības ilgums ir 1,5 stundas. Ceturtajā un piektajā semestrī katra nodarbība dalās 2 daļās: pusstunda- lekcija

un stunda- prakse. No rudens līdz pavasarim nodarbības notiek 1 reizi nedēļā. Darba dienās standarts nodarbību sākums - 16.00, 16.30, 17.00, retāk – 17.30, vēl retāk -15.30. Brīvdienās – visas dienas garumā (pirmās grupas sākums - 9.00, pēdējās grupas sākums – 16.30).

Kursi atstāj aiz sevis tiesības:

- ja līdz 15. janvārim nebūs apmaksas un/vai pieteikuma, tad neiekļaut kursantu nodarbību sarakstā;
- galējas nepieciešamības gadījumā, mainīt sarakstu semestra pirmās nedēļas laikā, ja šīs izmaiņas nav pretrunā kursanta pieteikumam;
- neatgriezti samaksāto kursiem naudu, ja saraksts nav pretrunā kursanta pieteikumam vai kursants piedalījās kaut vienā nodarbībā.

Kursu absolventi par savu darbu.

Sergejs Pogorelovs – mūsu kursu 2006. gada absolvents, starptautiskas olimpiādes IOI2004 sudraba medaļas ieguvējs. Strādāja Progmeistarā kā pasniedzējs no 2006. gada septembra līdz 2012. gada septembrim. Pašlaik viņš strādā Rīgā, firmā CTE par programmētāju.



Mēs izstrādājam spēles feisbukam un citiem sociālajiem tīkliem. Es nodarbojos ar serversaida uzturēšanu, proti, ar pielikuma loģiku, kas ir aiz darbībām, kas parādās spēlētājam uz fleša. Tostarp ir jāpārdomā kā labāk datus uzglabāt datubāzē, lai pēc

tam tos būtu ērti un efektīvi izmantot. Funkciju uzrakstīšana datubāzē tā, lai tās darbotos ātri un būtu ērti nolasīt to kodu. Servera kods, kas pareizi apstrādā pieprasījumus no brauzera, izsauc funkcijas, kā arī sazinās ar pašu sociālo tīklu.

Dažreiz nākas kaut ko palabot arī attēlojamajā lapā, bet dažreiz arī uzrakstīt skriptu operētājsistēmai Unix. Pats interesantākais laikam ir – izdomāt, kā kodu un datu struktūras uztaisīt labi_, proti, lai tie gan strādātu efektīvi, gan arī būtu ērti lietojami (labi izskatītos). Taču ir arī cits radošais elements – var pašam izdomāt, kā uztaisīt pielikumu labāku un lietošanā patīkamāku, un ieviest šīs iniciatīvas, piemēram, piedalīties tekstu un dizaina ideju izdomāšanā (lai arī mums ir dizaineri, kas ar to nodarbojas visu laiku).

Serveris - Java 7, izvietots uzreiz uz vairākiem Uniņ tomkatkiem un uz Solaris. Datubāze – daudz-klasteru (t.i., arī dati tiek uzglabāti sadalīti) PostgreSQL 9 (starp citu, pirmo pieredzi gan ar Java, gan ar PostgreSQL'y es ieguvu tieši Progmeistarā).

Dmitrijs Kuzjmenko – mūsu kursu 1997. gada absolvents. Strādāja Progmeistarā kā pasniedzējs no 2004. gada oktobra līdz 2005. gada jūnijam.



Es strādāju **A9.com ASV**, tas ir mājas lapas **Amazon.com meitas uzņēmums**, kas nodarbojas ar meklētājprogrammām. Amazon.com ir pazīstams on-line veikals, kas agrāk pārdeva grāmatas, bet tagad pārdot visu – sākot ar mēbelēm līdz

pat zobu birstēm.

Pamatuzdevumu vidū, ko mēs risinām, var izcelt divus:

1. Pirmais – tā saucamais "scaling", burtiski tulkojot, tas nozīmē mērogošana, bet ar to saprot servisa palielināšanu, lai tas tiktu galā ar palielinātām slodzēm (vairāk dokumentu, vairāk pieprasījumu).

2. Otrais – rezultātu svarīguma uzdevums, lai lietotājam nepieciešamākie rezultāti tiktu rādīti augstāk par citiem. Tas arī ir milzīgs novirziens, kur tiek pielietotas lielu datu apjomu ("big data") apstrādes un analīzes mūsdienu tehnoloģijas, "machine learning" (mašīnu apmācība, viens no mākslīgā intelekta novirzieniem), sasniegumi statistikā un modelēšanā.

Es strādāju grupā, kas atbild par programmas kodolu (pieprasījumu indeksēšana un izpilde) un pārsvarā nodarbojas ar šī kodola scaling'u, jo datu un pieprasījumu apjomi gadu no gada ļoti ātri pieaug un tas pastāvīgi pieprasa jaunas optimizācijas iespējas un dažreiz lielas arhitektūras izmaiņas. Amazon aktīvi attīstās.

Ja jums ir 1000 dokumentu (vai „preču”, ja tas ir veikals, sauksim tos par dokumentiem), dienā vēl pa 2 nāk klāt, kā arī vecajiem klāt nāk 5 atjaunojumi (teiksim, mainījās cena) un jums ir jāuzraksta meklēšanas sistēma, kas apkalpo pieprasījumus un ir ievadāma ar klaviatūras palīdzību (pa vienam), tad to var uzrakstīt students vai skolēns Paskālā. Dokumentus var glabāt teksta failā, bet atjaunojumus pierakstīt klāt failā. Meklēšanas rindu var sadalīt vārdos, atrast, kādos dokumentos ir sastopams katrs vārds, atrast iegūto kopu krustojumu (piemēram, atlasot ar pūslīša metodi, skrienot pa vienu masīvu un veicot meklēšanu citā ar pušu dalīšanu), un izdot iegūtos dokumentus.

Kad ir miljardi dokumentu, miljoni atjaunojumu desmitiem tūkstoši pieprasījumu vienā sekundē, bet produktivitātes prasības – sekundes daļas uz katru pieprasījumu, tad problēma no vienkārša uzdevuma, kas, varbūt būs skolas kursa darba līmenī, pārvēršas par milzīgu sistēmu, kas tiek izpildīta uz simtiem vai pat tūkstošiem datoru, kurā jau tiek izmantots milzums interesantu algoritmu, optimizāciju, un vienkārši, lai izprastu, kas un kā darbojas, daudz kas ir jāzina un jāprot, nerunājot jau par optimizāciju. Un ir gluži skaidrs, šādas sistēmas apkalpošana un izstrāde jau ir lielas speciālistu komandas, nevis viena cilvēka, darbs.

Sergejs Kozlovičs – mūsu kursu 2002. gada absolvents. Strādāja Progmeistarā kā pasniedzējs no 2003. gada februāra līdz 2006. gada septembrim.



Es strādāju Latvijas Universitātes Matemātikas un Informātikas institūtā (**LU MII**) par pētnieku un nedaudz pasniedzu LU. Šī gada maijā es aizstāvēju disertāciju. Disertācijā, lielākoties, tika aprakstīta interaktīvo sistēmu izveidošanas metode, kas līdzinās cilvēka smadzeņu uzbūvei. Tagad ir sācies jauns Eiropas projekts par atšķirīgu

datu iegūvi, apstrādi un atspoguļošanu.

Piemēram, lietotājs, balstoties uz operāciju sarakstu no internet-bankas, ar mūsu tehnoloģiju palīdzību varēs sākmā šiem datiem piešķirt semantiku, bet pēc tam tos analizēt. Proti, būs iespēja, tā sacīt, „aptaustīt” datus – uzzināt, cik daudz naudas viņš tērē saldumiem, parādīt to diagrammā, uzzināt, kādās vietās viņš apmaksā pirkumus ar karti, attēlot šīs vietas kartē, u.tml... Taču šis projekts tik tikko sākas. Mums pašiem vēl nav skaidrs, kāda tehnoloģija iznāks.

Jūrijs Moisejenko – mūsu kursu 2004. gada absolvents, Strādāja Progmeistarā kā pasniedzējs no 2006. gada marta līdz 2010. gada septembrim



Šobrīd es strādāju uzņēmumā **Sony Mobile, Zviedrijā**, pilsētā, kas saucas Lund (Lunda). Te mēs nodarbojamies ar Sony telefoniem, kas darbojas ar operētājsistēmas Android palīdzību. Es strādāju datordrošības nodaļā, komandā ar viltīgu

nosaukumu DRM - Digital Rights Management. Mūsu galvenais mērķis ir nodrošināt, lai katram, kas lejup lādē kādu no Media kontentiem (visbiežāk audio vai video failu, dažreiz – bildi) no noteiktiem servisiem, būtu licence šī kontenta izmantošanai. Bet bez licences nevarētu izmantot lejupielādēto failu. Jeb, vienkāršāk sakot: lai viņš maksātu par lejupielādētiem audio un video failiem. Proti, serviss piedāvā lejupielādēt kaut kādu failu un nopirkt licenci šī faila apskatei. Ja pēc tam failu nokopēt uz citu ierīci, tad bez licences tas būs bezjēdzīgs.

Šo visu procesu nodrošina dažādas DRM shēmas, kuras izdomāja un izstrādāja dažādas lielas kompānijas, tādas kā Microsoft, Sony, Samsung, Apple un citi giganti. Galvenokārt mēs te nodarbojamies ar šo risinājumu integrāciju telefonos un šo risinājumu uzturēšanu.

Ja pateikt pavisam vienkārši un īsi, mēs nodarbojamies ar Media datu drošību un ar to, lai Media dati nebūtu pieejami nesankcionētiem lietotājiem.