

Wykorzystaj swoją niesamowitą wiedzę,
okiełznaj nieprzewidywalne momenty
w karierze i osiągnij sukces w świecie IT!

Geek

w świecie korporacji

Podręcznik kariery programisty



Michael Lopp

Hellon 

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991–2011

Geek w świecie korporacji. Podręcznik kariery programisty

Autor: Michael Lopp
Tłumaczenie: Tomasz Walczak
ISBN: 978-83-246-3143-8
Tytuł oryginału: [Being Geek: The Software Developer's Career Handbook](#)
Format: 158×235, stron: 248



Wykorzystaj swoją niesamowitą wiedzę, okiełznaj nieprzewidywalne momenty w karierze i osiągnij sukces w świecie IT!

- Jak zaplanować i realizować optymalną dla siebie ścieżkę rozwoju?
- Jak negocjować korzystne warunki swojej pracy i płacy?
- Jak współpracować z ludźmi o różnych typach osobowości?

W umyśle geeka świat jest jak komputer – możliwy do zrozumienia i poznania oraz skończony. Życie jak każdy system da się opanować, wymaga to tylko odpowiedniej ilości czasu i wysiłku. Można zgłębić jego budowę i zrozumieć obowiązujące w nim reguły, a także otrzymać odpowiedź, co i jak należy robić, żeby odnieść pożądany sukces. Jednak choć w komputerze dołożenie dodatkowej pamięci zawsze w spodziewany sposób przyspiesza określone działania, tak w pełnym usterek życiu niestety nie zawsze się to sprawdza... Jak zatem zrobić karierę w świecie pełnym sytuacji niezgodnych z regułami, niemożliwych do zdefiniowania, niepasujących do struktury systemu, gdzie najczęstszym źródłem błędów okazują się ludzie, których nijak nie da się naprawić?!

Jeśli przestało zadowalać cię samo pisanie kodu i pozycja eksperta w swojej dziedzinie, a zamarzyło Ci się stanowisko menedżera czy też kariera w większej firmie, musisz przygotować się na jeden pewnik – prędzej czy później trafisz na nieprzewidywalne zdarzenia, więc warto poznać reguły skutecznego stawiania im czoła. Oto zabawnie napisany podręcznik o robieniu poważnej kariery w świecie IT, napisany przez znanego amerykańskiego blogera Micheala Loppa – geeka z doświadczeniem w pracy dla takich firm, jak Apple, Netscape, Borland czy Symantec. Dzięki niemu nauczysz się, w jaki sposób podejmować najlepsze dla Twojej kariery decyzje i radzić sobie w czterdziestu zaskakujących sytuacjach, które dopadną Cię po drodze. Lopp omawia kompletny cykl zmiany pracy – od planowania kariery i rozmowy rekrutacyjnej, przez negocjowanie oferty, poznawanie firmy i współpracowników, aż po ostateczne uznanie, że pora poszukać czegoś nowego i bardziej rozwojowego.

Dzięki tej książce nauczysz się między innymi, jak:

- dobrać pracodawcę, branżę i charakter pracy
- wybierać właściwy moment na zmianę pracy
- przeświecić swojego przyszłego pracodawcę
- przejść z sukcesem przez rozmowę rekrutacyjną
- negocjować korzystne dla Ciebie warunki umowy
- pracować z ludźmi o różnych typach osobowości
- tworzyć i przedstawiać efektywne prezentacje
- poznać oczekiwania dyrektora wykonawczego
- radzić sobie z „kłamcami” i „ludźmi o niecnym zamiarach”
- zarządzać trudnym zespołem programistów

**Naucz się efektywnie współpracować z ludźmi
i obracać wszelkie trudne sytuacje na swoją zawodową korzyść!**

Spis treści

O autorze	11
Wstęp	13
CZĘŚĆ I PLAN KARIERY	
<hr/>	
<i>Rozdział 1.</i> Jak wygrać?	17
<i>Rozdział 2.</i> Trzy punkty	22
<i>Rozdział 3.</i> Swędzenie	28
<i>Rozdział 4.</i> Wstępny test	33
<i>Rozdział 5.</i> Nerwy	38
<i>Rozdział 6.</i> Przycisk	42
<i>Rozdział 7.</i> Biznes	48

CZĘŚĆ II ANALIZA ZARZĄDZANIA

<i>Rozdział 8.</i> Schemat organizacyjny	59
<i>Rozdział 9.</i> Zarządzanie menedżerami	63
<i>Rozdział 10.</i> Problemy z Głupkiem	70
<i>Rozdział 11.</i> Skoczek	77
<i>Rozdział 12.</i> Wróg	81
<i>Rozdział 13.</i> Dokonać niemożliwego	85
<i>Rozdział 14.</i> Odruchy	89
<i>Rozdział 15.</i> Głęboki wdech	96
<i>Rozdział 16.</i> System jako gra	101
<i>Rozdział 17.</i> Jak radzić sobie z wilkołakami?	107
<i>Rozdział 18.</i> BAB	111
<i>Rozdział 19.</i> Ważni ludzie	116
<i>Rozdział 20.</i> Chcemy cię	120
<i>Rozdział 21.</i> Toksyczny paradoks	126
<i>Rozdział 22.</i> Staw	131

CZĘŚĆ III PODRĘCZNY ZESTAW NARZĘDZI

<i>Rozdział 23.</i> Podręcznik obsługi nerda	139
<i>Rozdział 24.</i> Smak dnia	146
<i>Rozdział 25.</i> Lista małych kroków	152
<i>Rozdział 26.</i> Kryzys i kreatywność	158
<i>Rozdział 27.</i> Z pianą na ustach o wściekle dobrych narzędziach	162
<i>Rozdział 28.</i> Bez planu	169
<i>Rozdział 29.</i> Jak nie uciec?	173
<i>Rozdział 30.</i> Na głos	178
<i>Rozdział 31.</i> Bity, funkcje i prawda	184
<i>Rozdział 32.</i> Odkrycie	192

CZĘŚĆ IV NASTĘPNA PRACA

<i>Rozdział 33.</i> Scenariusz „załatwiłeś mnie”	201
<i>Rozdział 34.</i> Bez niespodzianek	206
<i>Rozdział 35.</i> Rozważnie prowadzona kariera	211
<i>Rozdział 36.</i> Przekleństwo Doliny Krzemowej	216
<i>Rozdział 37.</i> Ujawnienie faktów	221
<i>Rozdział 38.</i> Uwaga na lukę	227
<i>Rozdział 39.</i> Exodus	232
<i>Rozdział 40.</i> Złe wieści na temat Twojej świetlanej przyszłości	238
<i>Epilog</i> Pośpiech	243
<i>Dodatek</i> Reguły gry w Back Alley Bridge	245

Jak radzić sobie z wilkołakami?

Jeśli choćby drgnę, jestem martwy. Asia, która prawie na pewno jest wilkołakiem, skacze od jednego gracza do następnego, sprawdzając siłę woli i szukając słabości. Wypatruje oznak poczucia winy lub dyskomfortu — i nie ona jedna. Pokój pełen jest ludzi szukających kogoś, kogo można zlinczować.

Gra nosi nazwę *Wilkołak*. Jestem jednocześnie podekscytowany i przerażony. To dziwne, ponieważ płacą mi za to, abym codziennie grał w tę straszłą grę.

Niebezpieczny scenariusz

Wilkołak to gra imprezowa opisywana przez pomysłodawcę jako „gra oskarżeń, kłamstw, blefów, podejrzeń, zabójstw i zbiorowej hysterii”. Poznanie jej podstaw jest ważne do zrozumienia, w jaki sposób gra pomaga w rozwijaniu krytycznych umiejętności umysłowych potrzebnych w pracy.

Moderator rozpoczyna od wręczenia graczom kart określających ich rolę: wieśniak, jasnowidz lub wilkołak. Po rozpoczęciu gry każdy opisuje swoją rolę. Wszyscy mówią to samo: „Cześć, nazywam się X i jestem wieśniakiem”.

Niektóre osoby kłamią. Jest kilka wilkołaków, które się do tego nie przyznają, ponieważ wieśniacy chcą zabić wilkołaki, zanim te zabiją ich.

Moderator ogłasza następnie nadejście nocy. Wtedy wszyscy gracze zamykają oczy. Dwie rzeczy, których boją się wilkołaki, to — oczywiście — krowy i zombie. Dlatego wszyscy gracze wydają jeden z następujących odgłosów: „Móóózgiiiiii” lub „MuuuUuuuUuuu”.

Słowa mają zagłuszać to, co dzieje się w nocy, kiedy moderator prosi wilkołaki o obudzenie się i wskazanie zabijanego wieśniaka. Wilkołaki po tym, jak po cichu wskażą ofiarę, ponownie zasypiają. Moderator budzi wtedy jasnowidza, który wskazuje jednego gracza. Za pomocą podniesionego lub opuszczonego kciuka moderator informuje jasnowidza o tym, czy gracz jest wilkołakiem. Kiedy wszyscy ponownie zasną, moderator budzi wieś i ogłasza, kto zginął.

Wtedy rozpoczyna się gra. Wieś musi wspólnie ustalić, którego domniemanego wilkołaka zlinczować. Wybór odbywa się na podstawie niejasnych informacji zebranych w czasie przedstawiania się lub opartych na tym, kogo zabito poprzedniej nocy. Danych nie ma zbyt dużo, trzeba jednak kogoś wyeliminować, ponieważ każdej nocy (w każdej kolejce) wilkołaki uśmiercają następną osobę. Jeśli pozostanie więcej wilkołaków niż wieśniaków, wilkołaki wygrają.

Nie można pozwolić zwyciężyć wilkołakom.

Opisałem mechaniczne podstawy gry, jednak nie pokazałem jej piękna. Uwielbiam *Wilkołaka*, ponieważ gra pozwala w bezpieczny sposób nauczyć się, jak radzić sobie z najgorszymi ludźmi, jakich spotkasz w najgorszych możliwych scenariuszach.

Jedni kłamią, niektórzy są źli, a inni chcą Cię oszukać

Od dawna jestem optymistą. To moje wyjściowe nastawienie. Zakładam, że zespół wspólnie stara się robić właściwe rzeczy. Jako strategia optymizm dobrze mi służy, są też jednak złe wiadomości:

- Ludzie są różni — od osób, które słabo się porozumiewają, po skończonych kłamców.
- Polityka i procesy często nie do poznania zmieniają systemy wartości ludzi.
- Złe rzeczy się zdarzają — czasem nieoczekiwanie.

W czasie kariery pracownika lub menedżera zetkniesz się z nieoczekiwanie trudnymi sytuacjami związanymi z ludźmi o złych zamiarach. Choć dział kadr z determinacją pracuje nad wymyślnie nazwanymi warsztatami dotyczącymi zarządzania konfliktami i przywództwa sytuacyjnego, nie da się zasymulować sytuacji, w której siedzisz naprzeciw osoby kłamiącej Ci prosto w twarz i musisz ustalić, co zrobić.

Prowadzi to ponownie do krytycznej części gry w *Wilkołaka* — etapu oskarżeń. Rano wieśniacy się budzą i muszą wybrać osobę do zlinczowania. Jaki proces do tego służy? Kto nim kieruje? Jak wybierany jest potencjalny wilkołak? Choć moderator kontroluje czas, wieśniacy sami zarządzają procesem wyboru.

Niezmiennie jeden z wieśniaków zajmuje pozycję lidera. Zaczyna zadawać ludziom pytania i steruje procesem rzucania oskarżeń. Dlaczego dana osoba dowodzi? Jakie są jej motywy? Każde słowo i posunięcie w tej sytuacji można oceniać w różny sposób. Jest to odpowiednik prowadzonego przez szefa spotkania całego zespołu, jednak na tym posiedzeniu umierają ludzie.

Kiedy grupa wybierze ofiarę, moderator pyta oskarżyciela, dlaczego uważa, że dany wieśniak jest wilkołakiem. Są różne sposoby argumentowania — od: „Jest nerwowy” po: „No cóż, musimy kogoś zabić”. Ofiara ma możliwość obrony, co — jeśli rzeczywiście jest wilkołakiem — oznacza, że z uśmiechem na ustach okłamuje wszystkich ludzi w pomieszczeniu.

Dlatego właśnie uwielbiam *Wilkołaka*. Gdzie indziej można rozwijać jedne z najmniej uchwytnych, ale też najważniejszych umiejętności potrzebnych w grupach ludzi?

Błyskawiczne ocenianie osoby po sposobie wypowiedzenia jednego zdania

„Ja... jestem wieśniakiem”. Gdzie dana osoba patrzyła, kiedy to mówiła? Czy nawiązywała kontakt wzrokowy? Czy denerwowała się? Czy zwykle też się denerwuje? Dlaczego się zająknęła? *To wygląda... wilczo.*

Obserwowanie szybkich zmian ról w stresujących sytuacjach

Kto przyjmuje rolę lidera? Czy ktoś podważa jego pozycję? Czy dana osoba utrzymuje rolę? Dlaczego ten człowiek obecnie kieruje grupą? *Poprzednim razem siedział cicho.* Komu zadaje pytania? Jakiego rodzaju pytania zadaje? Jak wygląda jego mowa ciała? Dlaczego wygląda tak, jakby sprzymierzył się z przepytywanym graczem?

Ustalanie, jak płynnie zintegrować się z grupą obcych osób

W jaki sposób na podstawie niewielkiej ilości informacji powstają przymierza? Kto już się ze sobą zna? W jaki sposób ludzie się komunikują? Kto gra, a kto próbuje odkryć prawdę? Do kogo ciągle mam podobne zdanie? Dlaczego dopuszczono mnie do określonej grupy? *Nie ufam jej, ale ona z jakichś przyczyn stara się mnie chronić.*

Uczenie się kłamania bez poczucia winy lub możliwości wykrycia

Jaka jest różnica między pomyłką, przeinaczeniem faktów i oczywistym, ewidentnym kłamstwem? Kiedy wygodne w krótkim terminie kłamstwo prowadzi do długotrwałych problemów? Jak bardzo można skłamać, aby zachować uczciwość w czasie opowiadania historii? Jaki jest klucz do przekonującego kłamstwa? Co chce usłyszeć dana grupa osób? *Nie możecie mnie zabić. Jestem jasnowidzem i wiem, kto jest wilkołakiem — naprawdę.*

Agresywne przenoszenie uwagi z siebie na inną osobę, przy wykorzystaniu jedynie bezczelności

Kto jest najsłabszy w pokoju i z czego to wynika? Jak brzmieć wiarygodnie, ale nie nazbyt desperacko? Kiedy odpowiadanie pytaniem na pytanie jest dobrą strategią? Czy grupa potrafi dostrzec to, że agresywnie starasz się ukryć? Jak podważyć władzę i wiarygodność lidera? *Nie, nie jestem wilkołakiem, ale JESTEM PEWIEN, ŻE ONA NIM JEST!*

Opanowanie zachowywania pokerowej twarzy

Czy potrafisz ukryć emocje i reakcje? Jaki jest odpowiedni rodzaj kontaktu wzrokowego i jego ilość? Jak wygląda właściwy język ciała i ton głosu? Kiedy spokój jest wiarygodny? Kiedy nie jest? Komu możesz spojrzeć w oczy i zachować przy tym opanowanie? Kto jest niewiarygodny? Kiedy warto zupełnie zmienić osobowość, aby uzyskać określone korzyści? *Ja... jestem wieśniakiem.*

To nie jest gra fabularna — tu chodzi o śmierć i życie

Wilkołak to gra, a gry są fikcyjnym uproszczeniem rzeczywistości opartym na mitologii i zestawie reguł oraz umożliwiają badanie świata w niedostępnym zwykle sposób.

W życiu interakcje w grupie osób mają misterny i dostrzegalny przebieg. Występują standardowe role przyjmowane przez ludzi. Istnieją zauważalne reguły postępowania. Niestety, ich lista jest niezwykle długa, ponieważ zasady zachowania poszczególnych ludzi są tak różne jak oni sami.

W *Wilkołaku* zestaw reguł jest bardzo krótki:

- Wieśniacy zabijają wilkołaki tak skutecznie, jak potrafią.
- Wilkołaki zabijają wieśniaków tak skutecznie, jak potrafią.
- Należy spać, kiedy moderator tak powie.
- Należy zachować życie.

Sama gra jest powiązana z tymi regułami. W tym tkwi piękno dobrej rozgrywki w *Wilkołaka*. Jest to mieszanka dynamiki kontaktów międzyludzkich, improwizacji i intelektualnej walki. W ciągu zaledwie kilku godzin gry można w realistyczny sposób doświadczyć najgorszych scenariuszy spotkań, jakie można sobie wyobrazić, a także zmienności i niezwyklej motywacji do opanowywania sytuacji, ponieważ, no cóż, nikt nie chce zginąć.

Jestem optymistą, a czasem realistą. Nie wierzę, że w normalnych warunkach ktoś celowo kłamie lub jest zupełnie zły. Myślę, że takie osoby mają plany niezgodne z moimi, dlatego odnoszą korzyści z działania wbrew mojemu interesowi. Jednak nie chodzi im o to, aby mnie oszukać. Chcą odnieść sukces — podobnie jak ja.

Wiem, że w życiu większość spotkań różni się od pełnych napięcia linczów, które przeżywają tylko najlepiej dopasowane jednostki. Wiele zebrań ma dobrze określoną strukturę i w ich trakcie nikt nie przelewa krwi. Wiem też, że każda wypowiedź w trakcie spotkania to moment, w którym skupiasz uwagę innych i możesz wyjaśnić, iż rozumiesz, co się dzieje, znasz niejasne reguły danej gry i zamierzasz wygrać.

Nie możemy pozwolić wygrać wilkołakom

Podejrzewam, że Asia jest wilkołakiem, ponieważ w tej kolejce kieruje grą. Stara się być w centrum uwagi. Oznacza to, że jest podekscytowana, ma mnóstwo energii i — jak podejrzewam — jest spragniona krwi. Czeka, aż dojdzie do mnie, aby mnie oskarżyć. Wiem, że to zrobi.

Siedzę cicho. Robię to celowo. Zastawiam pułapkę, ponieważ grałem z nią wcześniej i wiem, że myśli podobnie jak ja:

„Zabijemy tych, co siedzą cicho, ponieważ nie pomagają”.

W umyśle geeka świat jest jak komputer — możliwy do zrozumienia i poznania oraz skończony. Życie jak każdy system da się opanować, wymaga to tylko odpowiedniej ilości czasu i wysiłku. Można zgłębić jego budowę i zrozumieć obowiązujące w nim reguły, a także otrzymać odpowiedź, co i jak należy robić, żeby odnieść pożądany sukces. Jednak choć w komputerze dolożenie dodatkowej pamięci zawsze w spodziewany sposób przyspiesza określone działania, to w pełnym usterek życiu niestety nie zawsze się to sprawdza... Jak zatem zrobić karierę w świecie pełnym sytuacji niezgodnych z regułami, niemożliwych do zdefiniowania, niepasujących do struktury systemu, gdzie najczęstszym źródłem błędów okazują się ludzie, których nijak nie da się naprawić?!

Jeśli przestało zadowalać Cię samo pisanie kodu i pozycja eksperta w swojej dziedzinie, a zamarzyło Ci się stanowisko menedżera czy też kariera w większej firmie, musisz przygotować się na jeden pewnik — prędzej czy później trafisz na nieprzewidywalne zdarzenia, więc warto poznać reguły skutecznego stawiania im czoła. Oto zabawnie napisany podręcznik o robieniu poważnej kariery w świecie IT, napisany przez znanego amerykańskiego blogera Michaela Loppa — greka z doświadczeniem w pracy dla takich firm, jak Apple, Netscape, Borland czy Symantec. Dzięki niemu nauczysz się, w jaki sposób podejmować najlepsze dla Twojej kariery decyzje i radzić sobie w czterdziestu zaskakujących sytuacjach, które dopadną Cię po drodze. Lopp omawia kompletny cykl zmiany pracy — od planowania kariery i rozmowy rekrutacyjnej, przez negocjowanie oferty, poznawanie firmy i współpracowników, aż po ostateczne uznanie, że pora poszukać czegoś nowego i bardziej rozwojowego.

Michael Lopp przez osiem ostatnich lat pracował dla Apple'a, a od 2010 roku jest menedżerem technicznym w Palantir Technologies w Dolinie Krzemowej. Pod adresem <http://randsinrepose.com/> prowadzi popularnego w Stanach Zjednoczonych bloga dla programistów i jest autorem książki „Managing Humans”, zawierającej zbiór esejów na temat zarządzania oprogramowaniem.

W katalogu 0103

Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900

helion.pl
Księgarnia
Internetowa

Sprzedawca rozprowadza promocyjnie:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki naukowe i popularnonaukowe
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/newsletter>

Helion

Helion SA
ul. Kościuszki 7c, 44-100 Gliwice
tel.: 33 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

Cena 39,00 zł

ISBN 978-83-246-3143-8



9 788324 631438