

Dina Bravo: "IT struka više nije samo muška!"

Mlada programerka Dina Bravo Stojaković "blažena je među muškarcima" u profesiji koju većina još uvijek, ne samo u Hrvatskoj, već i u svijetu, percipira kao "mušku" te priznaje da je i dalje dosta muškaraca s nepovjerenjem gleda kada kaže da se bavi programiranjem. No kako ne smatramo da postoje "muški" i "ženski" poslovi, već samo uspješni i neuspješni stručnjaci, naglasimo kako upravo Dina, uz CoolAsh Studio, stoji iza totalno cool aplikacije za djecu - interaktivne slikovnice - koja je postala veliki svjetski hit - Avanture puža Slibbyja. Evo o čemu se točno radi...

U posljednje vrijeme puno se govori o uspjehu interaktivne dječje slikovnice za iPhone i iPad "[The Adventures of Slibby the Snail: The Stolen Food](#)" - kako je slikovnica nastala, tko sve iza nje stoji i koja je tvoja uloga, kao programerke, u njezinu nastajanju?

- Naš mali razigrani puž produkt je nekoliko kreativnih ljudi. Na ideju ove slikovnice došla je prijateljica koja puno vremena provodi sa svojom kćeri čitajući razne druge slikovnice. S obzirom da je popularnost digitalnih interaktivnih slikovnica u porastu, odlučili smo se na ovaj pothvat. Prvo je nastao scenarij, pa se malo po malo okupio većinom ženski tim i krenulo u realizaciju. Naša talentirana grafičarka provela je dosta vremena skicirajući likove i scene kako bismo postigli željeni grafički stil. Prvenstveno je bilo potrebno dizajnirati slikovnicu koja je djeci vizualno privlačna, a onda je tek mogao započeti moj dio posla. Moja uloga u cijelom projektu bila je oživiti Slibbyja kombinirajući priču i grafiku. Morali smo biti pažljivi kod realiziranja svih igrica i interakcije općenito, tako da djeca mogu nesmetano uživati u priči i pritom se dobro zabaviti.

Kome je slikovnica namijenjena, kako se koristi i u čemu je tajna njezine popularnosti?

- Slikovnica je namijenjena djeci starijoj od 3 godine. Teško je odrediti gornju granicu jer nemaju sva djeca iste interese i koncentraciju, ali mi smo surađivali s roditeljima djece u dobnoj granici od 3 do 6 godina i rezultati su bili odlični. Tu je najbitnija bila težina zadataka i mogućnost djeteta da prođe kroz cijelu priču. Priča je ispričana u 12 scena, svaka s određenim zadatkom koji pomaže Slibbyju da nastavi dalje. Naravno, ako dijete ne zna ili ne želi rješavati zadatke nego samo čitati priču dalje, može i tako.

Hehe, tajnu popularnosti vam ne smijem u potpunosti razotkriti, ali Slibby i njegova ekipica jamče dobru zabavu kroz poučnu priču i izazovne igrice.

Za sada je na engleskom jeziku... Hoće li izaći i hrvatska verzija?

- Da, Slibby trenutno govori samo engleski, ali naučit ćemo ga i nekoliko drugih jezika koji su u planu, među njima i hrvatski. Isto tako u izradi je i verzija za Android uređaje tako da oni koji nemaju iPhone ili iPad ne moraju još dugo čekati.

Pojasni nam malo što su aplikacije, kako nastaju i koje su tajne uspješnih aplikacija koje ljudi vole...

- Aplikacija je softver koji bi trebao korisniku pomoći u izvršavanju nekog zadatka ili mu priuštiti neku zabavu. Barem su nekada aplikacije imale tu misiju. Danas se raznorazni štosevi nazivaju aplikacijama (ako ste vidjeli recimo *iFart*, znate o čemu pričam), ali s obzirom da ih ima na stotine tisuća, nije ni čudo. Globalno, više od sedam milijuna ljudi bavi se osmišljavanjem i izradom aplikacija tako da se jako teško probiti na tržištu koje je zatrpano svim i svačim. Za uspjeh aplikacije je ipak od svega najbitnija kvaliteta, a odmah iza toga marketing. Kada dobite neku ideju, čisti je gušt (naravno uz malo neizbježnog stresa) tu ideju provesti u djelo. Međutim teži dio dolazi kada (konkretno u slučaju iOS uređaja) tu aplikaciju plasirate na *App Store* (Appleov online dućan). Tada slijedi borba da je što više ljudi zamijeti, kupi i dobro ocijeni i samim time širi dalje interes.

Koliko se dugo baviš programiranjem, kako je tekla tvoja karijera?

- Programiranjem se bavim nekih (uh, čekaj da izračunam...) otprilike 11 godina. Ali strast za kompjutorskim igrama je tu od osnovne škole kad sam dobila svoj prvi kompjutorčić. Imala sam tu sreću da je moj prvi posao bio upravo kao programer igara za PC. To je trajalo nekoliko godina, međutim u Hrvatskoj je nažalost još uvijek teško živjeti od toga. Trbuhom za kruhom, morala sam promijeniti posao, ali evo me opet par godina kasnije na sličnom poslu. Mobilne aplikacije radim tek godinu dana, ali nadam se ostati dugo u ovom poslu, sviđa mi se biti sama svoj šef, hehe.

U IT struci većinom su muškarci... Osjećaš li se "blažena među muškarcima"?

- Moram priznati da još uvijek dosta muškaraca s nepovjerenjem gleda kad im kažem čime se bavim. Lagala bih kad bih rekla da mi to barem malo ne laska, trep trep. Uvijek sam radila uglavnom s muškarcima jer oni dominiraju u tom svijetu, što ima svojih dobrih i loših strana. Ali moja iskustva su uglavnom pozitivna i ne mogu zamisliti da radim u nekoj drugoj struci.

Koji su tvoji daljnji planovi i projekti?

- Osim već spomenutog Slibbyja za Android, u planu je i nastavak ove slikovnice čiji je scenarij već u izradi. Osim toga, održavam Apliteku, blog o novostima u mobilnom svijetu i novim aplikacijama za pametne telefone. U sklopu Apliteke odnedavno je i mala škola programiranja koja bi trebala pomoći zainteresiranima s prvim koracima u

svijet razvoja aplikacija za iPhone.

Više informacija potražite na:

[Apliteka Facebook](#)

www.apliteka.net