

Как совладать с собой и выработать навык удаленной работы? Почему управлять сотрудниками в распределенной команде может быть даже легче, чем в офисе? Что делать, если сотрудники могут, но не хотят переходить на удаленную работу? Мы рассмотрим эти и другие вопросы и попытаемся понять, что такое удаленная работа: свершившаяся революция или привычная нам практика, вдруг ставшая более актуальной.

В этой книге:

- настраиваем рутину и быт, привыкаем к новой реальности;
- управляем людьми, которых не видим вживую;
- решаем вопросы переезда организации по домам;
- размышляем о реалиях и будущем удаленной работы.

Удаленной работы не существует, есть просто работа. Для работы вне офиса и с виртуальным коллективом нам нужно научиться быть более продуктивными, эффективными и нацеленными на результат.

В книге собран взгляд на проблему с трех сторон: сотрудников, менеджеров и бизнеса. Прочитав все три раздела, вы будете понимать проблемы и страхи перехода на удалёнку с каждой из сторон. А это, в свою очередь, позволит вам более полно понимать вашу роль в этом процессе.

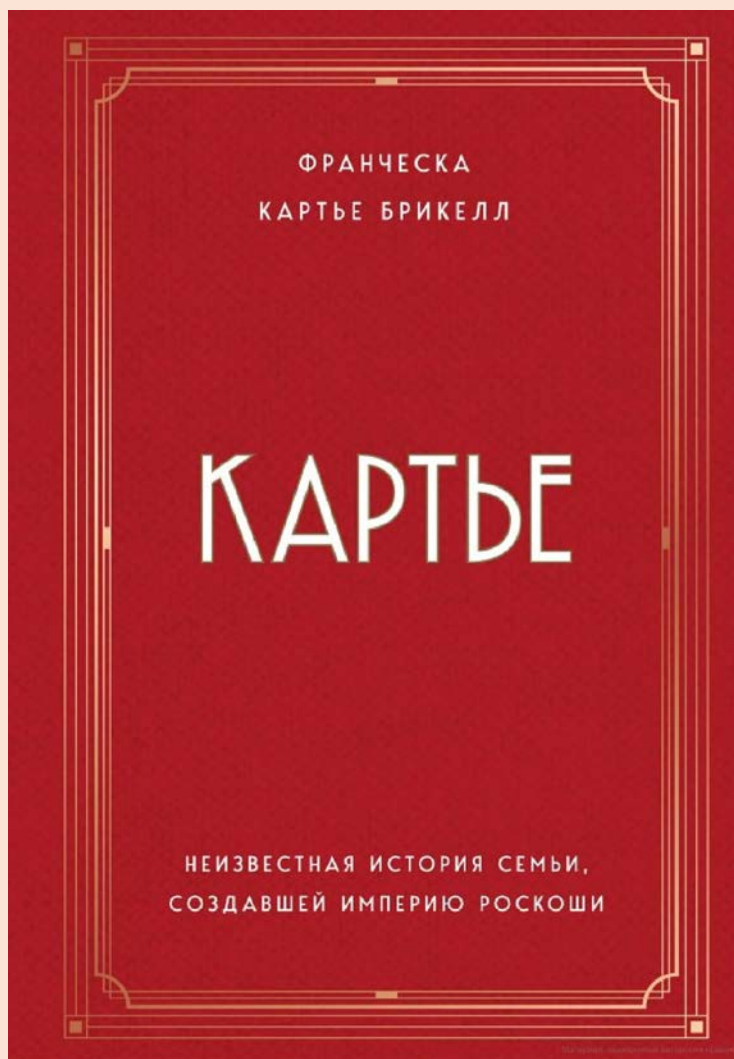
Мезин А. И. По домам : как превратить удаленную работу в преимущество / Александр Мезин. – Москва : Бомбора™ : Эксмо, 2020. – 206 с. : ил. – (Цифровое общество). – ISBN 978-5-04-113196-8. – Текст : непосредственный.



История легендарного бренда описана в десятках книг. Но ни одна из них, как бы великолепно она ни была изложена, не способна сравниться с трудом самого члена семьи. Франческа Картье Брикелл, прадед которой был самым младшим из братьев-основателей ювелирного Дома, провела более десяти лет, путешествуя по миру в поисках подлинной и неизвестной до сегодняшних дней истории Cartier.

Эта книга – невероятно захватывающий рассказ о трех братьях, превративших скромный парижский ювелирный магазин своего деда в мировую империю роскоши. Их девиз гласил: «Никогда не копируй, только создавай», и у каждого был свой талант: Луи – дальновидный дизайнер,

создавший первые мужские наручные часы, чтобы помочь другу-авиатору определять время, не отрывая рук от управления самолетом; Пьер – мастер сделок, купивший нью-йоркскую штаб-квартиру на Пятой авеню за кольцо из натурального жемчуга; Жак – эксперт по драгоценным камням, чьи поездки в Индию открыли Cartier доступ к лучшим в мире рубинам, изумрудам и сапфирам. «Картье» – это десять лет исследований, архивные фото, личные письма и свидетельства тех, кто когда-то работал или был знаком с семьей и брендом.



Картье Брикелл Ф. Картье : неизвестная история семьи, создавшей империю роскоши / Франческа Картье Брикелл ; [перевод с английского Е. Веселовой]. – Москва : ОДРИ, 2023. – 699, [1] с., [8] л. цв. ил. : портр., фот., табл. – (История моды в деталях). – ISBN 978-5-04-096171-9 (в пер.) – Текст : непосредственный.

Современная авиация – одна из самых высокотехнологичных отраслей промышленности XXI века. Не так давно крупнейшие державы мира похвастались выпуском истребителей пятого поколения. Американцы гордятся своими F-22 и F-35, но новый российский Т-50 – реальная угроза заокеанским соперникам, удачно сочетающая в себе превосходные летные качества, уникальные средства обнаружения противника и малозаметность. Будущее мировой авиации отдается беспилотным аппаратам – они позволяют выполнять маневры с перегрузкой, превышающей физические возможности человека, а также увеличить продолжительность и дальность полетов.

В этой книге собрана информация обо всех основных моделях современных военных самолетов и вертолетов, состоящих на вооружении у армий мира, а также о новейших разработках машин, которые увидят свет лишь в следующих десятилетиях. Здесь рассказывается и о предшественниках нынешней авиации, участвовавших в мировых войнах и в «холодном» противостоянии крупнейших держав, давших мощнейшие толчки в развитии летной техники. В отдельном разделе описываются необычные образцы летательных аппаратов, которые по своим характеристикам, размерам или способам применения выходят далеко за рамки серийных видов авиационной техники. Обычно они предаются забвению или попадают в анналы истории только как забавные парадоксы, но идеи, положенные в их основу, могут положить начало совершенно новому виду сокрушительного оружия. Издание предназначено для широкого круга любителей авиации.



Авиация : [энциклопедия : 600 иллюстраций] / автор-составитель Л. Е. Сытин. – Москва : АСТ, 2022. – 511 с. : ил., фот. – (Энциклопедия вооружения). – ISBN 978-5-17-146348-9

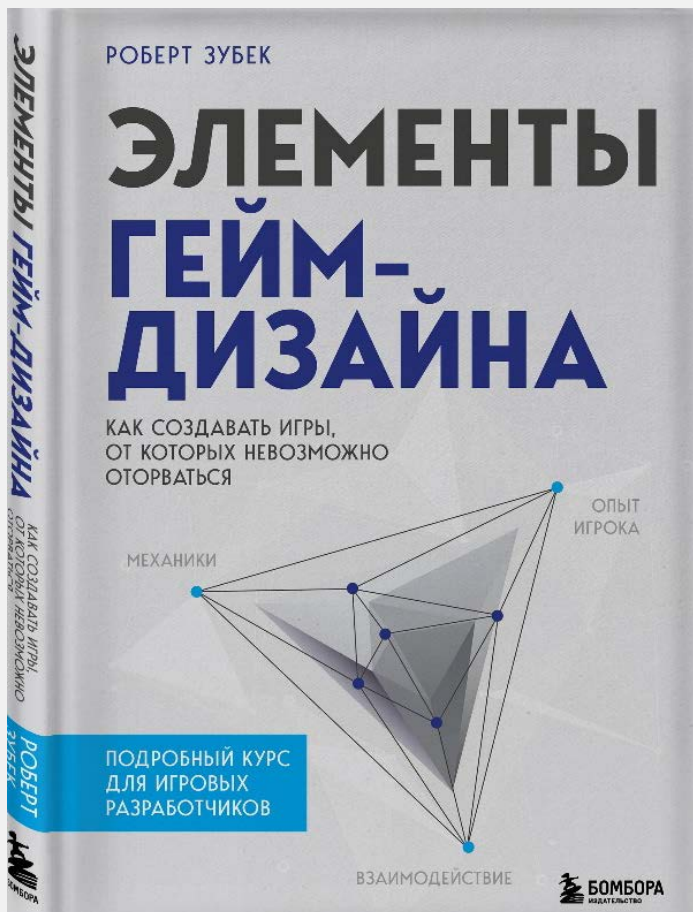


3D-моделирование и CGI – стремительно развивающееся направление в современной графике и дизайне, а профессия CG-художника является одной из самых востребованных на творческом рынке. Вместе с новой книгой вы получите базу для работы с персонажами в таких программах, как 3ds Max или ZBrush, а также советы от профессионалов индустрии. Иностранные дизайнеры, комиксисты и 3D-художники собрали на страницах этого пособия полный курс по созданию человека в компьютерных программах – от общего контура и пропорций до проработки мельчайших морщин и складок на теле. Начиная с

простых 2D-схем, вы полностью разберете особенности анатомии, построение различных типов фигур и поз, а также закрепите полученные знания, создав первые трехмерные модели мужчины и женщины.

Осваивайте новые профессии и программы и прокачивайте свои навыки вместе с пособием.

Анатомия для 3D-художников: курс для разработчиков персонажей компьютерной графики / [перевод с английского К. Кирилловой]. – Москва : Бомбора : Эксмо, 2022. – 285, [1] с. : ил., цв. ил. – (Учимся рисовать на компьютере и планшете). – ISBN 978-5-04-159056-7 (в пер.) – Текст : непосредственный.



Все о базовых техниках и приемах игровой разработки!

Книга Роберта Зубека поможет начинающим создателям игр получить ясное понимание о том, как устроена разработка. Автор разделяет процесс гейм-дизайна на три взаимосвязанных уровня и объясняет, как именно нужно с ними работать, чтобы игра получилась. Каждая глава книги содержит практические задания, что позволяет сразу же применять полученные знания на практике.

Роберт Зубек – гейм-дизайнер и сооснователь независимой игровой студии в Чикаго. Имеет богатый опыт игровой

разработки, работал в Electronic Arts/Maxis, Zynga, Three Rings Design. У Роберта также есть докторская степень в области компьютерных наук.

«Гейм-дизайн не зря порой сравнивают с работой режиссера: точно так же гейм-дизайнеру важно понимать каждый этап создания нового шедевра или блокбастера – от видения портрета довольной аудитории до мельчайшего винтика в отдельной механике игры. Благодаря насыщенному, концентрированному руководству Роберта Зубека, вы научитесь проектировать свои и оценивать чужие игры. Отдельно отмечу практические задания этого учебника – они направляют мышление в нужную сторону, убирая лишнее и неконкретное», – Святослав Торик (Head of Game Design компании Nexters).

Зубек Р. Элементы гейм-дизайна : как создавать игры, от которых невозможно оторваться / Роберт Зубек. – Москва : Бомбора : Эксмо, 2022. – 270 с. : ил. ; 24 см. – (Мировой компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн). – ISBN 978-5-04-123200-9 (в пер.) – Текст : непосредственный.



Вопросы непрерывности бизнеса (Business Continuity Management, или BCM) затрагивают практически каждого из нас. Мы переживаем очередную глобальный экономический кризис, равному которому не было ранее, и только приходим к пониманию таких новых глобальных угроз, как изменение климата, энергетическая безопасность, кибертеррор и киберпреступность.

Чрезвычайные ситуации возникают чуть ли не ежедневно, поэтому в каждой компании наверняка задавались вопросами по обеспечению непрерывности бизнеса. Какие существуют методические указания и требования? Как правильно создать и внедрить экономически оправданную корпоративную программу? Какие имеются инструментальные средства и как контролировать управление ими? Как оценить и управлять затратами на поддержание и сопровождение корпоративной программы управления непрерывностью бизнеса? Ответы на эти и многие другие вопросы вы найдете в книге, материалы которой позволят создать и внедрить по-настоящему действенную и экономически эффективную корпоративную программу управления непрерывностью бизнеса (ECP – Enterprise Continuity Program).

Автор впервые обсуждает ряд проблемных вопросов разработки количественных метрик и мер обеспечения непрерывности бизнеса, а также предлагает результаты не только качественного, но и количественного изучения киберустойчивости.

Издание будет полезно топ-менеджерам компаний, руководителям служб автоматизации и служб информационной безопасности, специалистам в области непрерывности бизнеса (BCM), менеджерам по непрерывности и безопасности, специалистам служб внутреннего контроля, а также внутренним и внешним аудиторам, консультантам и тренерам BCM.

Петренко С. Кибер-устойчивость цифровой экономики : как обеспечить безопасность и непрерывность бизнеса / Сергей Петренко ; Российский фонд фундаментальных исследований. – Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2021. – 383, [1] с. : ил. – ISBN 978-5-4461-1763-5 – Текст : непосредственный.



Четвертая промышленная революция меняет мир. Искусственный интеллект, блокчейн, нано- и биотехнологии уже трансформируют общество. Грандиозный взлет и падение самой известной криптовалюты биткоин – результат действий миллионов людей, доверившихся технологии. Клаус Шваб, основатель и бессменный председатель Всемирного экономического форума, утверждает: «Действия, которые мы совершаем

сегодня, влияют на цепочку событий, трансформирующих мир. Технологии, которые нас окружают, меняются в результате наших решений, а затем меняемся и мы сами».

Все мы участвуем в формировании будущего, и чтобы создать мир, в котором мы хотим жить, нужно осознать масштаб происходящих изменений. Более 200 ведущих мировых экспертов в области технологий, экономики и социологии приняли участие в работе над этой книгой, чтобы продемонстрировать читателям максимально полную картину трансформации окружающего нас мира.

Шваб К. Технологии четвертой промышленной революции / Клаус Шваб, Николас Дэвис ; предисловие Сатья Наделла ; CEO Microsoft ; перевод с английского Константина Ахметова [и др.]. – Москва : Бомбора : Эксмо, 2022. – 317 с. : ил. ; 24 см. – (Клаус Шваб о будущем). – ISBN 978-5-04-095268-7. – Текст : непосредственный.



Книга Эндрю Таненбаума, всемирно известного специалиста в области информационных технологий, писателя и преподавателя, выходящая уже в шестом издании, посвящена структурной организации компьютера. В ее основе лежит идея иерархической структуры, в которой каждый уровень выполняет вполне определенную функцию.

В рамках этого нетрадиционного подхода подробно описываются цифровой логический уровень, уровень архитектуры команд, уровень операционной системы и уровень языка ассемблера. В шестое издание внесены многочисленные изменения, которые приводят книгу в

соответствие со стремительным развитием компьютерной отрасли.

В частности, была обновлена информация о машинах, представленных в качестве примеров: Intel Core i7, Texas Instrument OMAP4430 и Atmel ATmega168. Книга рассчитана на широкий круг читателей: как на студентов, изучающих компьютерные технологии, так и на тех, кто самостоятельно знакомится с архитектурой компьютера.

Таненбаум Э. Архитектура компьютера / Э. Таненбаум, Т. Остин ; [перевод с английского Е. Матвеева]. – 6-е изд. – Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2023. – 811 с. – (Серия "Классика computer science"). – ISBN 978-5-4461-1103-9. – Текст : непосредственный.

Главный библиограф ОТЭЛ Гайсумова Н. М.