মো: রুবেল হামজা সফল সফটওয়্যার প্রকৌশলী

মোহাম্মদ আব্দুল হক

মো: রুবেল হামজা। বাবা মো: আব্দুল কুদ্দুস একজন ব্যবসায়ী, মা মোসা: হেনা বেগম গৃহিণী। মো: রুবেল একজন সফটওয়্যার প্রকৌশলী। ১৯৮৭ সালের ২৭ মার্চ কেরানীগঞ্জের পূর্ব আগানগরে তার জন্ম। শিক্ষাজীবন শুরু হয় আগানগর সরকারি প্রাথমিক বিদ্যালয়ে। এরপর জিঞ্জিরা পিএম পাইলট উচ্চ বিদ্যালয় থেকে ২০০৩ সালে মাধ্যমিক এবং কবি নজরুল সরকারি কলেজ থেকে ২০০৫ সালে বিজ্ঞানে উচ্চ মাধ্যমিক পরীক্ষায় পাস করেন। মেডিক্যাল পড়ার ইচ্ছে থাকলেও সরকারি মেডিক্যাল কলেজে ভর্তির সুযোগ না হওয়ায় কিছুটা হতাশ হয়ে ঢাকা ভার্সিটি ছাড়াও কয়েকটি ভার্সিটিতে ভর্তি পরীক্ষা দেন। তবে কোথাও ভর্তি হওয়ার আগেই ঘনিষ্ঠ বন্ধু মোহাম্মদউল্লাহ মুন্নার পরামর্শে ডিআইআইটিতে একটা ডেমো ক্লাসে অংশ নেয়ার পরপরই সেখানে ভর্তি হয়ে যান। এখানে ক্লাস শুরু হওয়ার তিন মাস পর ক্যাম্পাসে একটি প্রোগ্রামিং প্রতিযোগিতায় অংশ নিয়ে দ্বিতীয় স্থান অর্জন করেন। প্রথম বর্ষের পরীক্ষার ফলাফল ছিল মোটামুটি।

ডিআইআইটির ছাত্র রকিবুল ইসলাম প্রোগ্রামিংয়ে খুবই ভালো, যার কাছ থেকে তিনি প্রোগ্রামিংয়ের ক্ষেত্রে যথেষ্ট সহায়তা পান। পরবর্তী সময়ে তারই ইচ্ছায় তার সফটওয়্যার প্রতিষ্ঠান অস্ফিমে যোগ দেন। এ প্রতিষ্ঠানে কাজ করেই তিনি বিভিন্ন প্রোগ্রামিং ল্যাঙ্গুয়েজ, ফ্রেমওয়ার্ক ইত্যাদিতে দক্ষতা অর্জন করেন। তিনি অফিসের কাজ শেষ করে প্রতিদিন সন্ধ্যায় ডিআইআইটির ক্যাম্পাসে যান এবং অ্যাকাডেমিক পড়াশোনা করতেন রাত ১১ থেকে ১২টা পর্যন্ত।

রুবেল এনসিসি এডুকেশনে IADCS (International Advanced Diploma in Computer Studies)-এ এশিয়া অঞ্চলে সর্বোচ্চ নম্বর পান। এনসিসি থেকে এজন্য আলাদা করে সার্টিফিকেট ও সম্মাননা দেয়া হয় তাকে।

তিনি দুই বছর ওডেস্ক ও ইল্যান্সে ফ্রিল্যান্সিং করেন পড়াশোনার পাশাপাশি এবং মাসে ২৫০০ থেকে ৩০০০ ডলার আয় করতে সক্ষম হন। এ ক্ষেত্রে প্রথমে কিছু সমস্যা হলেও পরবর্তী সময়ে তেমন কোনো সমস্যায় পড়তে হয়নি তাকে।

তার বাবার খুব ইচ্ছে ছিল, রুবেল যুক্তরাজ্যের একটি ভালো বিশ্ববিদ্যালয়ে উচ্চশিক্ষায় শিক্ষিত হবেন। তাই বাবার ইচ্ছে পূরণের জন্য তিনি যুক্তরাজ্যের বিভিন্ন বিশ্ববিদ্যালয়ে যোগাযোগ করে ইউনিভার্সিটি অব গ্রিনিচ ইউকেতে ভর্তি হন। এ সময়ে নিজের পড়াশোনার খরচ নির্বাহ করার জন্য আবার ওডেস্ক ও ইল্যান্সে ফ্রিল্যান্সিংয়ের কাজ করেন। ইল্যান্সে মোট ১ লাখ ৪৮ হাজার প্রোগ্রামারের মধ্যে রুবেলের অবস্থান দাঁড়ায় ৫০৮তম।

যুক্তরাজ্যে রুবেলের দ্বিতীয় সেমিস্টারের মাঝামাঝি সময়ে ওডেস্কের মাধ্যমে তার যোগাযোগ হয় লন্ডনের এক আইফোন অ্যাপ ডেভেলপমেন্ট কোম্পানির সাথে। কোম্পানির মালিক নাদের মোকাররাম, জন্মসূত্রে লেবানিজ। তার সাথে একটি অ্যাপের আইফোন কনভারশনের ব্যাপারে আলোচনা হয়, যা অন্যরা করে দিতে তিন মাস সময় চান, কিন্তু রুবেল তা মাত্র এক সপ্তাহে করে দিয়ে সবাইকে বিস্মিত করেন। এতে তিনি তার প্রতিষ্ঠানে কাজ করার প্রস্তাব দেন।

সে মাসেই রুবেল তার প্রতিষ্ঠান গেম ওডিসিতে (Game Odyssey) পার্টটাইমার হিসেবে যোগ দেন। তাদের অর্গানাইজেশনের তিনটি শাখা ছিল। একটি যুক্তরাজ্যে, একটি চীনে ও একটি সুইজারল্যান্ডে। তিনি প্রোগ্রামার হিসেবে যোগ দিলেও খুব কমই অফিসে যেতেন পার্টটাইমার হওয়ায়। তার প্রথম প্রজেক্ট Vocabularies (আইফোন গেম) নির্ধারিত ▸

রুবেল হামজার ডেভেলপ করা অ্যাপগুলোর একটি তালিকা নিচে দেয়া হলো

App name	Downloads (Android)	Downloads(IOS)	Monthly Revenue
Ant Smasher	> 805,000 (2 versions)	> 100,000	> $1800
My Hungry Fish	> 290,000 (2 versions)	> 47,000	> $600
Hungry Fish 3D	> 52,000	> 15,000	> $200
Unravel Me	> 18,000	> 31,000	> $400
Where's My car	> 70,000	Not released yet	> $300
Unblock my boat	> 21,000	< 10,000	> $100
Angry Tom Cat	>25,000 (new app)	< 10,000 (new app)	> $400
Engineer vs Zombies	> 69,000	< 10,000	> $400
Babys Cave Run	> 14,000	< 10,000	< $100
Gift tower	> 13,000	Not released yet	> $100
Bubble Shooter	< 10,000 (new app)	< 10,000 (new app)	> $100
Turn Me off	< 10,000	> 10,000	< $100
Pick All Bamboos	< 10,000 (new app)	> 37,000	> $200
Hungry fish journey	< 10,000 (new app)	> 13,000	> $100
Drunk pilot	< 10,000 (new app)	< 10,000 (new app)	< $100
Zombie Rush USA	< 10,000 (new app)	< 10,000 (new app)	< $100
Zombie Rush USA 2	< 10,000 (new app)	< 10,000 (new app)	> $200
Super Mini Golf	> 37,000	< 10,000	> $300
Feed the baby	> 43,000	> 23,000	> $200
Jetpack candyman	> 22,000	Not released yet	> $300
Zombie Shooter	> 15,000	> 42,000	> $400
The Impossible 4096 Puzzle	< 10,000 (new app)	< 10,000 (new app)	< $200
Tap Tap Football	< 10,000 (new app)	< 10,000 (new app)	> $200
Ninjas Hoop Jump	< 10,000 (new app)	< 10,000 (new app)	> $300
Hungry Bird	> 10,000 (new app)	> 10,000	> $300

সময়ের আগে শেষ হয়ে যাওয়ায় পরবর্তী প্রজেক্ট Bug Me Not (আইফোন গেম) তাকে দেয়া হয় এবং তাকে তাদের ইউকে অফিসের চিফ প্রোগ্রামার হিসেবে যোগ দেয়ার প্রস্তাব দেয়া হয় এবং ডালস্টন কিংসল্যান্ড তার জন্য একটি ফ্ল্যাট নেয়া হয়, যার মাসিক ভাড়া ছিল ১৯৫০ পাউন্ড।

তার ভার্সিটির আরেকটি প্রজেক্ট ছিল কোনো কোড না লিখে ওয়েবসাইট তৈরি করা। ড্রাগ অ্যান্ড ড্রপ করে কোনো ফিচার পছন্দ করবেন, আর সে আপনাকে কোড জেনারেট করে দেবে (অনেকটা wix.com ধরনের)।

ইল্যান্সের মাধ্যমে তার পরিচয় হয় Devid Burns-এর সাথে। ইউকেরে একটি প্রতিষ্ঠানে কিডস বুক এবং অ্যাপ বানানো হয়। এর সাথে কাজের ধরন-প্রকৃতির ভিত্তিতে একটি চুক্তি হয়।

এ প্রজেক্টের কাজ শেষ হওয়ার পর David Burns তাকে প্রস্তাব দেন এরা দু'জন মিলে আইফোনের জন্য অ্যাপ তৈরির কোম্পানি গঠন করবেন, যার অর্থ বিনিয়োগ এবং গ্রাফিক্স সরবরাহ করবেন তিনি, তার স্ত্রী Debura Burns মার্কেটিং অফিসার হিসেবে থাকবেন এবং রুবেল প্রোগ্রামিংয়ের কাজ করবেন। এতে লভ্যাংশ উভয়েই পাবেন ৫০ শতাংশ করে। চুক্তি অনুযায়ী রুবেল একটি গেম প্ল্যান করেন, যার ডিজাইন করা হয় মাইক্রোসফটের গ্রাফিক্স ডিজাইনার দিয়ে, যা অবমুক্ত হওয়ার কথা আগামী ক্রিসমাসের আগে।

রুবেল লন্ডন ছাড়ার আগে নাদের মোকাররামের সাথে কথা বলেন। সেখানে নাদের শেষ চেষ্টা করেন রুবেলকে ধরে রাখতে। ১৫ নভেম্বের ২০১২ পরীক্ষার রেজাল্ট প্রকাশ হয়। পরীক্ষায় ফার্স্ট ক্লাস পান। এরপর দেশে ফিরেই স্মার্টফোন ব্যবসায় শুরু করার উদ্দেশ্যে নিজের জন্য অ্যাপ বানানো শুরু করেন। তিনি অ্যাপল ও গুগলের সাথে ডেভেলপার হিসেবে রেজিস্টার্ড হন এবং নভেম্বর ২০১২-তে তার ডেভেলপ করা অ্যাপ আপলোড করেন। তার ডেভেলপ করা গেম অ্যাপ (Unravel Me) বেশ সফল হয়। আইফোন অ্যাপস্টোরে পাজল ক্যাটাগরিতে সেরা ২৫টি অ্যাপের মধ্যে এটি একটি। এরপর আরও কয়েকটি অ্যাপ তৈরি করে সফলতার স্বাক্ষর রাখেন তিনি।

তিনি চারজন লোক নিয়ে ঢাকার কেরানীগঞ্জে একটি অ্যাপ ডেভেলপমেন্ট প্রতিষ্ঠান হামজা গেমসের যাত্রা শুরু করেন ২০১৩-এর অক্টোবর মাসে। ওয়েবসাইটে তাদের তৈরি করা অ্যাপ সংখ্যা ৫৮। বর্তমানে এ প্রতিষ্ঠানের কর্মীসংখ্যা ৬ জন হলেও দেশের বাইরে কয়েকজন কর্মী আছেন, যারা চুক্তি অনুযায়ী কাজ করেন। এদের মধ্যে রয়েছেন ভারত, পাকিস্তান, যুক্তরাজ্য, চীন ও তিউনিসিয়ার নাগরিক। তিনি মাঝেমধ্যে কিছু ফ্রিল্যান্সারও ভাড়া করেন এবং প্রয়োজনের তাগিদে কিছু ডিজাইনারের রেডিমেড কাজও কিনে নেন, বিশেষ করে গ্রাফিক্স। সম্প্রতি ইন্টেল তার সাথে যোগাযোগ করে এবং তিনি তাদের কন্ট্রাক্ট পেপারে সাইন করেন নতুন ডিভাইস এক্স৮৬ভিত্তিক অ্যান্ড্রয়িড ট্যাবলেটের জন্য।

রুবেল বাংলাদেশে কাজ করতে গিয়ে বেশ কিছু সমস্যায় পড়েন। এর মধ্যে অন্যতম হচ্ছে ব্যান্ডউইডথ সমস্যা। বাংলাদেশে ভালো ব্যান্ডউইডথ বেশ ব্যয়বহুল (যুক্তরাজ্যে ২০ এমবিপিএস সংযোগ ব্যবহার করতে প্রতি মাসে লাগে ২০ পাউন্ড। কিন্তু এখানে প্রতি মাসে প্রায় ৩০ হাজার টাকা গুনতে হয় তার চেয়ে কম ব্যান্ডউইডথের জন্য। আরেকটি বড় সমস্যা হলো পেমেন্ট সমস্যা। বিগত দুই মাসে তিনবার তার পেমেন্ট ফেরত যায়, দুইবার অ্যাপল থেকে, একবার প্লেহেভেন থেকে)। ইনকামিং রেমিট্যান্সের পদ্ধতি আরও সহজ করলে দেশের রেমিট্যান্সের পরিমাণও বেড়ে যাবে। পেপাল না থাকার কারণে সমস্যা আরও প্রকট আকার ধারণ করেছে।

রুবেলের ডেভেলপ করা সব অ্যাপই ফ্রি। তিনি গেমের মধ্যে বিজ্ঞাপন থেকে আয় করেন। এখন পর্যন্ত তার সবচেয়ে সফল অ্যাপ হলো Ant Killer/Smasher, যা অ্যাপল ও অ্যান্ড্রয়িড এই দুই ধরনের ডিভাইসের উপযোগী।

সেন্সরটাওয়ার একটি অ্যাপ অ্যানালাইটিক প্রতিষ্ঠান। তাদের জরিপ অনুযায়ী হামজার গেমগুলোর বর্তমান বাজার মূল্য তিন লাখ ডলার এবং শুধু অ্যান্ট এসমেসারের মূল্য এক লাখ ডলারেরও বেশি। অ্যান্ট এসমেসারের ব্যবহারকারীর সংখ্যা প্রায় ১০ লাখ। হামজা গেমসের ওয়েবসাইট hamzagames.com, পাশাপাশি অরেকটি অনলাইন গেমিং পোর্টাল আছে, যেখানে অনলাইনে গেম খেলা যায়। সেই ওয়েবসাইটটি হলো hamzagames.online.com। রুবেল হামজার ই-মেইল আইডি হচ্ছে rubel_xpress@yahoo.com।

অ্যান্ট এসমেসার

নতুন যারা এ পেশায় আসতে চান, তাদের উদ্দেশে বলেন–'প্রথমে যেকোনো একটি বিষয়কে কেন্দ্র করে নিজের ভিত্তি তৈরি করুন। একসাথে অনেক বিষয়ে মনোনিবেশ না করে একটি বিষয়ে মনোনিবেশ করুন, যেকোনো একটি প্ল্যাটফরমে ফোকাস করুন এবং সেটাকেই নিজের ক্যারিয়ার হিসেবে চিন্তা করুন। একটি প্ল্যাটফরমে ভিত্তি তৈরি হয়ে গেলে অন্য প্ল্যাটফরমে খুব সহজে জ্ঞান অর্জন করা যায়।'

যারা অ্যাপ ডেভেলপ করতে চান, তাদের উচিত যদি গুগল ডেভেলপার অ্যাকাউন্ট নাও থাকে তাহলে তাদের বানানো অ্যাপ অন্য অ্যান্ড্রয়িড স্টোরে সাবমিট করুন (amazon, slideme ইত্যাদি) এবং আপনার বন্ধু ও পরিচিতদের রিভিউ করে দেখতে বলুন। যদি সম্ভব হয় ২৫ মার্কিন ডলার দিয়ে একটি গুগল ডেভেলপার অ্যাকাউন্ট কিনে নিন (গুগল ডেভেলপের লাইসেন্স ২৫ মার্কিন ডলার আজীবন এবং আইওএস ডেভেলপার লাইসেন্স ব্যক্তি উদ্যোগে হলে ৯৯ ডলার প্রতিবছর এবং কোম্পানি জন্য ২৯৯ ডরার।)

অ্যান্ড্রয়িড অপারেটিং সিস্টেম জাভায় করা। আমাদের অনেকেরই ভুল ধারণা আছে যে, জাভা ছাড়া অ্যান্ড্রয়িড (আর অবজেকিভ সি ছাড়া আইফোন) অ্যাপ বানানো যায় না। আসলে প্রায় সব প্রোগ্রামিং ল্যাঙ্গুয়েজ দিয়েই অ্যান্ড্রয়িড এবং আইফোন অ্যাপ বানানো সম্ভব। যেমন, কেউ যদি শুধু এইচটিএমএল, সিএসএস এবং জাভাস্ক্রিপ্ট জানেন, তাহলে সেগুলো ব্যবহার করেও স্মার্টফোন অ্যাপ বানাতে পারবেন (Appcelerator) অথবা কারও যদি ফ্ল্যাশ/অ্যাকশনস্ক্রিপ্ট ধারণা থাকে তিনি অ্যাডোবি এয়ার ব্যবহার করে স্মার্টফোন অ্যাপ বানাতে পারেন। আর যারা একেবারেই কোনো প্রোগ্রামিং ল্যাঙ্গুয়েজ জানেন না, তাদের জন্য আছে GameSalad জাতীয় টুল, যার মাধ্যমে কোনো কোড লেখা ছাড়াই স্মার্টফোন অ্যাপ বানাতে পারবেন।

এখন জানা যাক, অ্যাপের আয় নিয়ে। আপনি স্মার্টফোন অ্যাপ থেকে কয়েকভাবে আয় করতে পারেন।

০১. প্রিমিয়াম : অ্যাপের একটি দাম থাকে এবং যারা খেলতে ইচ্ছুক তারা কিনে খেলেন (বেশিরভাগ প্রিমিয়াম অ্যাপের মূল্য টায়ার ১-এ হয়, মানে ৯৯ সেন্ট)।

০২. ফ্রিমিয়াম : আপনার বেসিক অ্যাপ যদি ফ্রি হয়, যার কিছু প্রিমিয়াম ফিচার থাকে, যেগুলো অ্যাক্সেস করতে কেনা লাগে (ইন অ্যাপ পারচেস)।

০৩. ফ্রি : পুরোপুরি ফ্রি অ্যাপ থেকে আপনি বিজ্ঞাপনের মাধ্যমে আয় করতে পারেন। সে ক্ষেত্রে চাহিদা অনুযায়ী বিভিন্ন ফরম্যাটে বিজ্ঞাপন পাওয়া যায় এবং এর জন্য আলাদা বিভিন্ন কোম্পানিও আছে, যাদের sdk আপনার মোবাইল অ্যাপে ব্যবহার করে বিজ্ঞাপন দেখাতে পারেন এবং সেই বিজ্ঞাপন থেকে আয় করতে পারেন। বিজ্ঞাপনের বিভিন্ন ফরম্যাটের মধ্যে সবচেয়ে জনপ্রিয় ব্যানার বিজ্ঞাপন এবং ফুলস্ক্রিন বিজ্ঞাপন এবং বিভিন্ন বিজ্ঞাপন সংস্থার মধ্যে রয়েছে playhaven, revmob, admob, adbuddiz, chartboost, iad সহ অনেক। বিজ্ঞাপন সংস্থাগুলো বিভিন্ন মডেলে রেভিনিউ শেয়ার করে থাকে (cpc, cpi etc)। আপনি প্রতি হাজার বিজ্ঞাপন অনুযায়ী আয় করবেন (ecpm)।

স্মার্টফোনে অ্যাপ ব্যবসায় সম্পর্কে কিছু বলতে গেলে বলতে হয়, ২০০৮ থেকে মোবাইল অ্যাপ ব্যবসায় শুরু হয়। একটি পরিসংখ্যান অনুযায়ী শুধু ২০১৩-তে ১০২ বিলিয়ন অ্যাপ ডাউনলোড করা হয়, যাদের ৯১ শতাংশ ছিল ফ্রি এবং যার থেকে এর নির্মাতারা আয় করেন ২৬ বিলিয়ন (২০১২-এ যা ছিল ১৮ বিলিয়ন ইউএস ডলার)। আরেকটি পরিসংখ্যান অনুযায়ী অ্যাংরি বার্ডের (একটি স্মার্টফোন গেম) ২০১২-তে প্রতিদিনের আয় ছিল ০.৪ মিলিয়ন। তাই রুবেল বলেন, এটি অনেক বড় একটি প্ল্যাটফরম, যাদের আগ্রহ আছে অবশই শুরু করতে পারেন কজ