Пермский филиал федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования

«Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики» Пермь»

Факультет экономики, менеджмента и бизнес-информатики.

Рефлексия по заданию «Продмаг»

студента образовательной программы «Программная инженерия»

по направлению подготовки *09.03.04 Программная инженерия*.

Выполнил: Чепоков Е.С.

Руководитель: Плаксин М.А.

Пермь, 2018 год

# **Постановка задачи**

1. С точки зрения программной инженерии:
   1. Что было внове?
   2. Какой опыт приобрели?
   3. Что узнали?
   4. Чему научились?
2. С точки зрения организации самой игры:
   1. Понятна ли цель?
   2. Понятны ли способы ее достижения?
   3. Насколько они результативны?
   4. Что понравилось?
   5. Что не понравилось?
   6. Чего не хватило?
   7. Что надо делать не так?
   8. Насколько полезны/вредны такие методы обучения по сравнению с традиционной системой лекций-практик?

# **Введение:**

Заданием этой игры было удовлетворить потребности заказчика. Михаил Александрович выступал в роли заказчика, а учащиеся в роли исполнителя. Игра строилась на том, что заказчик даёт начальные условия, не разъясняя до конца что он хочет получить, и постоянно меняет условия задачи. Михаил Александрович в самом начале работы дал определенное задание на написание программы для поиска наименьшего элемента из 100 возможных, после чего уходил и возвращался каждые 10 минут, для введения новых требований, из-за чего каждое прошлое решение теряло актуальность.

# **Рефлексия**

## **С точки зрения программной инженерии:**

В новинку было написание массивной программы с нуля в очень короткий промежуток времени. Из-за чего было сложно скоординироваться и все успеть.

Приобрел опыт, что нужно изначально писать программу, которую в будущем можно легко изменить под новые требования, например, вместо обычного ввода и вывода данных, сделать в массив. Так же приобрел опыт коммуникации с коллективом, внедрения своих идей в их программы и их идей в свои.

Узнал про нового оператора – DateTime на языке c# и немного про работу с массивами.

Научился подстраиваться под требования заказчика и не злиться на непонятное изложение его мыслей. Как я уже говорил, научился тому, что нужно сразу писать максимально лояльную к изменениям программу.

## **С точки зрения организации самой игры:**

Цель самой игры ясна: научить студентов работе с заказчиком и работе в сжатые сроки. Но цель непосредственно в игре была непонятна (что от нас требовал заказчик и что он в итоге хотел получить)

Способы достижения тоже понятны, проявлять коммуникацию с коллегами и писать удобный код, так же в теории можно было разделиться на группы для написания отдельных частей кода и компоновки его в один. Идея с объединением в одну команду и разделением на части, которые отвечали бы за части программы, приходила к нам в головы, но мы побоялись так сделать, из-за риска получить “неуды” всей группой сразу.

Не совсем результативны (даже совсем) так как такое задание мы получили впервые и не совсем понимали, что нужно делать.

Понравилось то, что в такой среде тебе приходится быстро учиться и получать какие-то новые знания, о строении кода или просто о взаимодействии с окружением.

Не понравилось очень маленькое количество выделяемого времени, как по мне, 1ч 20 мин было мало для написания такой программы, и чтобы она работала правильно.

Не хватило в первую очередь времени, а во вторую очередь – знаний в написании программ. Если бы времени было побольше, то мы вполне смогли бы разобраться в структуре нового оператора и написать более-менее работающую программу.

Не так надо строить постановку задания, дать хотя бы небольшие ответы по написанию программы, не углубленные в само задание. (Например, сказать можно ли делиться своим кодом и отправить всей группой похожий друг на друга код, в рамках совместного написания)

Такие методы обучения несомненно полезны, но думаю, что в первый раз нужно было сделать поблажку (она никак не повлияет на будущие проводимые практики), чтобы обучающиеся поняли, что нужно делать и как, и привыкли к такому темпу работы. Так же такой метод обучения заставляет быстро адаптироваться и быстро принимать новые знания.

Ещё хотелось бы учесть, что крайне мало учащихся на первом курсе обучения владеют в достаточной мере знаниями и силами для написания таких проектов, из-за чего логичнее было бы проводить такие лекции под конец курса или на более поздних курсах (на 2, 3 или 4ом курсе).