Hackathon

22 февраля 2023 г.

Боганов Евгений Игоревич, Front-end developer

В такого рода деятельности на данный момент я участвовал впервые. Мне было интересно, каково это, а также была заинтересованность получить опыт участия, профессиональный рост как в soft скилах, так и в технических, увидеть рождение чего-то в полевых условиях и непосредственно участвовать в этом процессе. Для начала начну описывать сугубо личные (субъективные) впечатления от данного мероприятия, позже постараюсь дать более объективную оценку.

В целом я могу описать день проведения хакатона несколькими словами: стресс, паника, непонимание, удовлетворение, счастье… Вызвал он у меня гигантскую бурю эмоций, только после полного завершения мероприятия я почувствовал, что я устал, хочу есть, хочу спать и другие жизненные функции, которые начали напоминать о себе. Но во время проведения вовсе было не до этого.

Первый этап я буду выделять как знакомство с окружением и непосредственно с командой, а также подготовка к началу работы. До этого дня я никого не знал, но это не стало проблемой, мы быстро начали общаться и перешли к обсуждению выбранной нами темы. Здесь мы так же начали выяснять, кто и какую роль может выполнить, чем будет заниматься. К сожалению, мы не собирались изначально, т. е. наша команда была собрана из одиночек, попавших на хакатон. Поэтому тут уже начинается ком проблем, с которыми, как по мне, мы столкнулись. Мы пришли на хакатон только с выбранной темой. Человек из команды имел опыт работы с интерактивными картами, поэтому он предложил общую идею, как это должно работать, приблизительно выглядеть. Отсюда можно вынести первую, одну из главных проблем, — это отсутствие должной подготовки к хакатону. Мы потратили приличное время на создание концепции прототипа.

Следующий этап был непосредственно рабочий процесс. Из первой проблемы вытекала следующая: ожидание/реальность. Я столкнулся с проблемой, что не могу реализовать в данный момент некоторую функциональность, или могу, но на этапе зародыша («приблизительно будет так»), но не как финальное решение. Также на начальных стадиях было принято решение отказаться от разработки backend. А также из-за разного подхода к реализации и использовании разных технологий у нас возникли проблемы написания общего кода. Так как я имел несколько наработок, которые могли помочь нам, было решено писать прототип на основе этих наработок. Разработка велась медленно, так как из-за перечисленных проблем, мы не смогли в быстрый срок развернуть прототип у другого участника. В рамках ограниченного времени возникла проблема написания кода, т. е. код был написан, чтобы в общем хоть какой-то функционал работал, из-за этого много костылей.   
 Завершающий этап. Был рад, что удалось реализовать хотя бы часть запланированного. Однако было стыдно за качество кода, и прототипа. Рад что познакомился с крутыми людьми, имеющими внушающий багаж знаний. Было приятно, как они верили в каждого, и поддерживали, даже если что-то у меня не получалось.  
И после результатов было приятно услышать себя среди призеров)

К минусам, или на то, что я хотел бы обратить внимание или уточнить. (Возможно из-за того, что опыт первый):

1. Хотелось бы более сбалансированную команду

2. Более четкую формулировку правил участия в хакатоне

К плюсам я бы хотел отнести:

1. Четкая организация проведения мероприятия (time-management, наличие еды и напитков в достаточном количестве)

2. Улучшение профессиональных навыков в короткие сроки

3. Полезные мотивационные знакомства

4. Возможность дальнейшего развития проектов участников и их внедрения

5. Приз;)

Мне хакатон понравился, дал возможность поработать в интересной команде, он оправдал мои ожидания по поводу прокачки навыков. Вынес для себя некоторые моменты, которые нужно обязательно исправить в дальнейшем. При возможности с радостью поучаствовал бы в подобном еще раз.