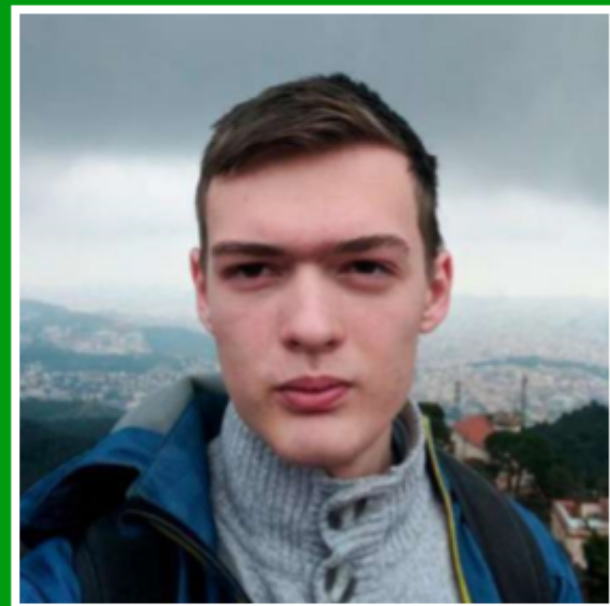


HACKING: РАЗРАБОТКА КАК ПРОЦЕСС

Maksim Diakov,
Co-founder of Russian Hackers & CTO

Второй тренер сборной – Максим Дьяков

- СТО & Основатель Russian Hackers
- Многократный победитель и призёр международных хактонов:
HEX (Eindhoven), Junction (Helsinki), HackUPC 2017 (Barcelona), Digital Aviation Hackathon (Moscow), NASA - Space Apps Challenge (Moscow), Yandex.Money Hackathon (Moscow), QIWI API Contest (Moscow)
Окончил London School of Economics and Political Science
- Организовал 9 хактонов



diakov@russianhackers.org

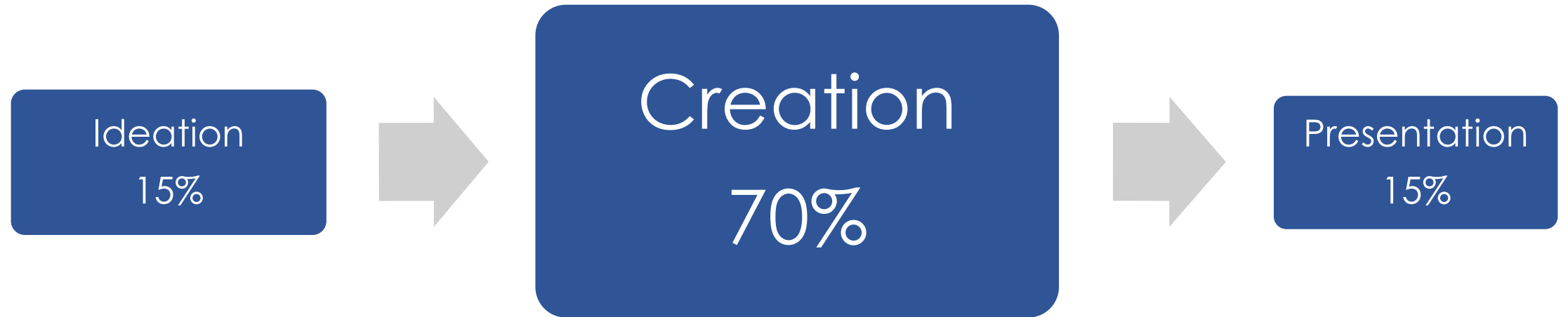
facebook: diakov2100



Hackathon: Expectation vs Reality



Hackathon Timeline: Expectation



Hackathon Timeline: Reality



Hacking Checklist

- все в команде понимают, что вы собираетесь делать?
- идея нравится большинству, а остальные готовы её делать?
- идею возможно реализовать за 36 часов?
- «заказчик» дал добро?

Planning First



Planning First

Тратите 30 минут на планирование

экономите 6+ часов на разработку



Planning Checklist

- задачи демо
- план минимум
- технологии
- дополнительные фичи

Задачи демо – показать на практике

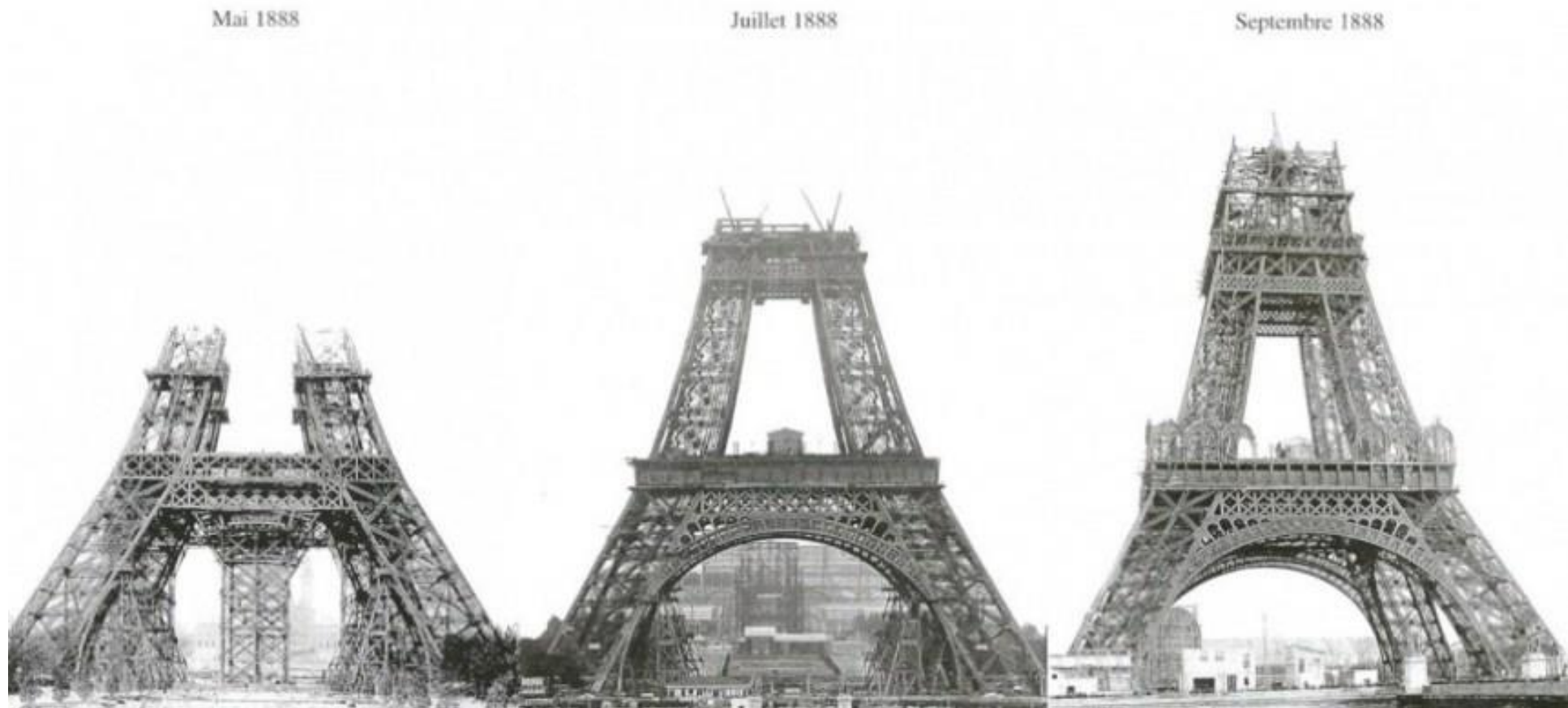
- что идея реализуема
 - как продукт решает поставленные задачи
 - ВАШИ СКИЛЛЫ
- + запомниться
- + унизить ребят с «презентационными проектам»



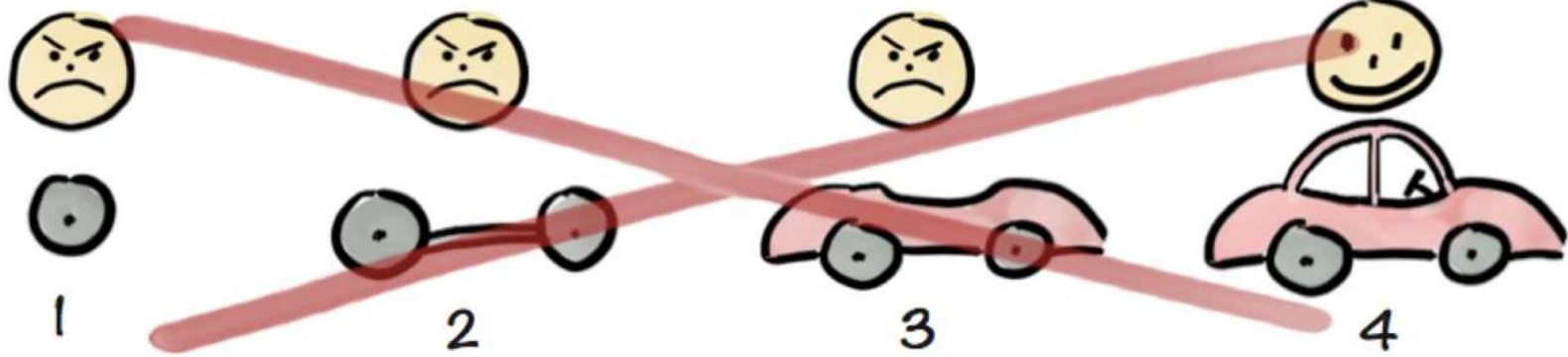
План минимум

Некоторые говорят, что проект на хакатоне это MVP, но
это не совсем правда...

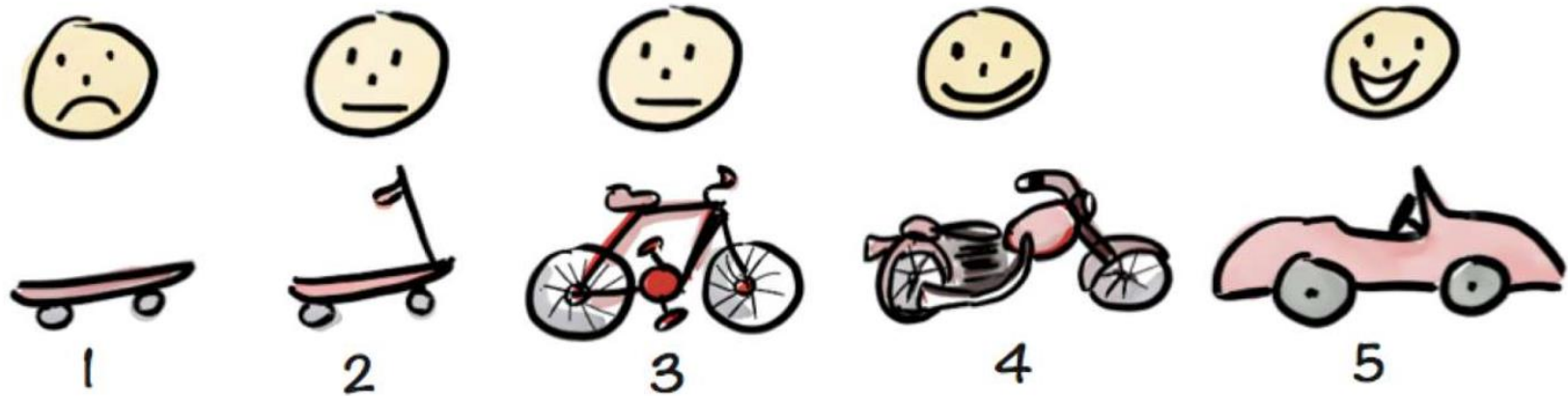
Разработка MVP



Not like this....



Like this!



by Henrik Kniberg

Как же составить план разработки решения на хакатоне?



#1 – цель решения

**цель определяется на стадии идеи и часто
исходит прямо из кейса**

Примеры:

- ~~– выиграть хакатон~~
- увеличить сессию пользователей

#1 – цель решения

Пример задачи:

Разработать решения позволяющее снизить процент возвратов в онлайн-магазине продающем дизайнерскую

Key words:

онлайн магазин, возвраты?, дизайнерская обувь

#1 – цель решения

Вывод из задачи:

сделать так, чтобы пользователь получил подходящую пару обуви из онлайн-магазина

- + высокий ценовой сегмент
- + людей цепляет картинка
- + нужно встроить в онлайн магазин

#2 – ключевой процесс

Пример задачи:

сделать так, чтобы пользователь получил подходящую пару обуви из онлайн-магазина



#2.1 – декомпозируем сложные этапы

«определение удобной обуви»



Как хакнуть?

#2.1 – декомпозируем сложные этапы

«определение удобной обуви» – варианты решения:

1. использование сканеров ступни
2. данные об обуви, которая уже есть у пользователя
3. использование специальных макетов в ближайшем магазине
4. изготовление слепка ступни
5. ...

#2.1 – декомпозируем сложные этапы

**Каждое решение влияет на «качество»,
«время» и «стоимость» - нужно
отталкиваться от заказчика**



#2 – ключевой процесс

Процесс определяет UX:


слишком сложный первый этап



вы потеряли пользователя и деньги

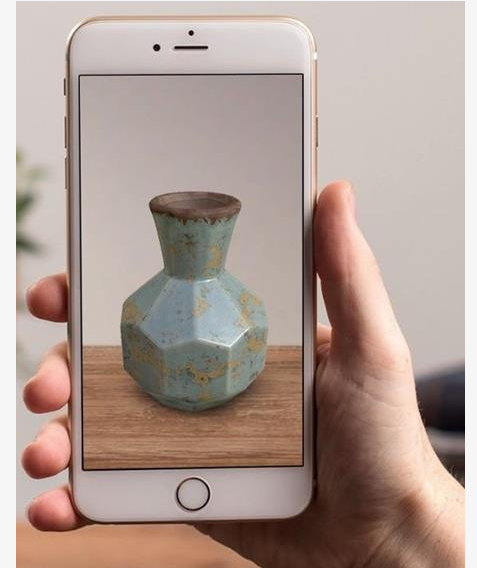
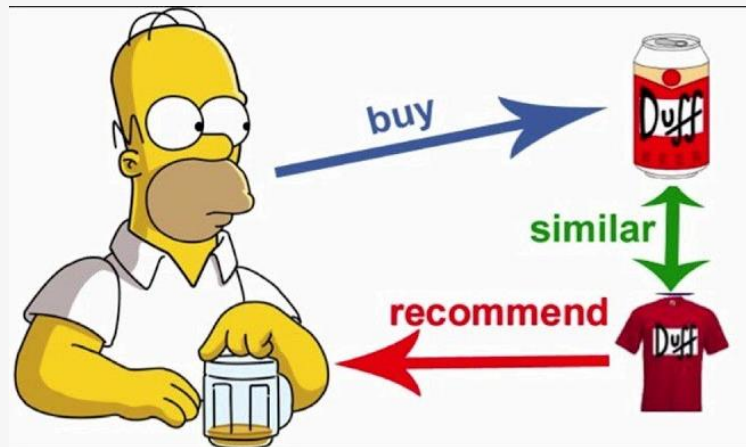
#3 – фичи под каждый этап

Виды фичей:

- обязательные
- ожидаемые (!= 100% рабочие)
- WAU 

#3 – фичи под КАЖДЫЙ этап

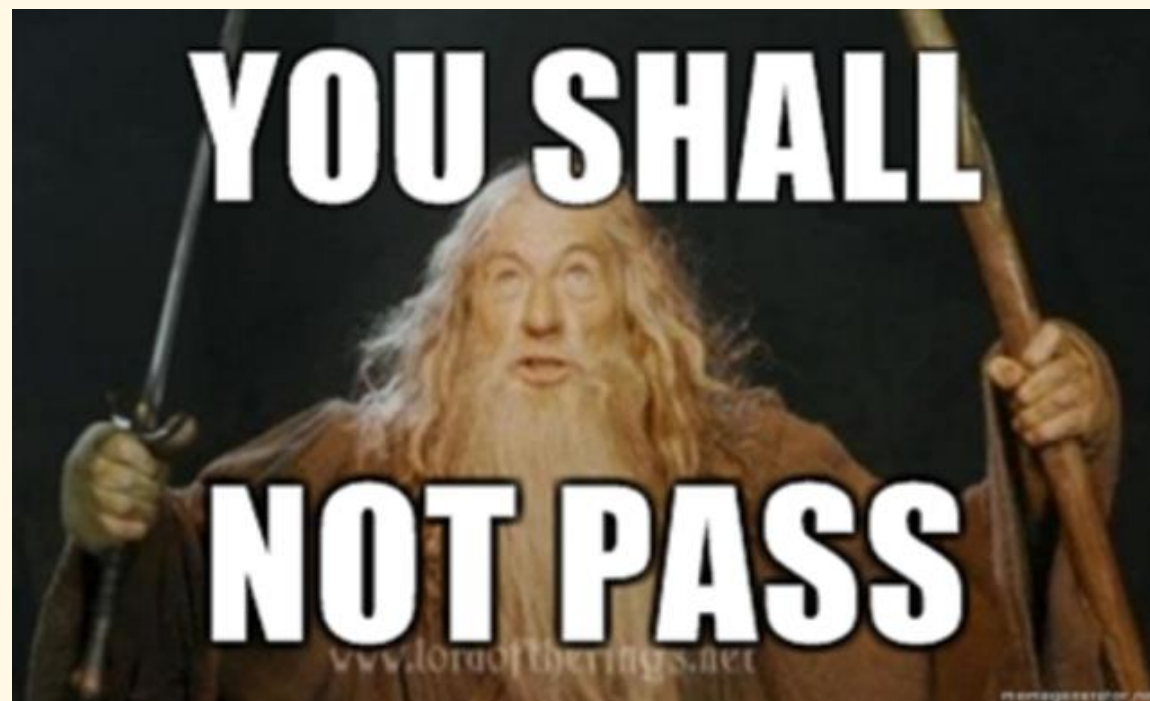
«выбор дизайна на сайте»



Накидываем максимальное количество фичей!

#4 – отбираем основные фишки

**«А давайте вот тут еще добавим
возможность оплачивать Bitcoin-ами?»**

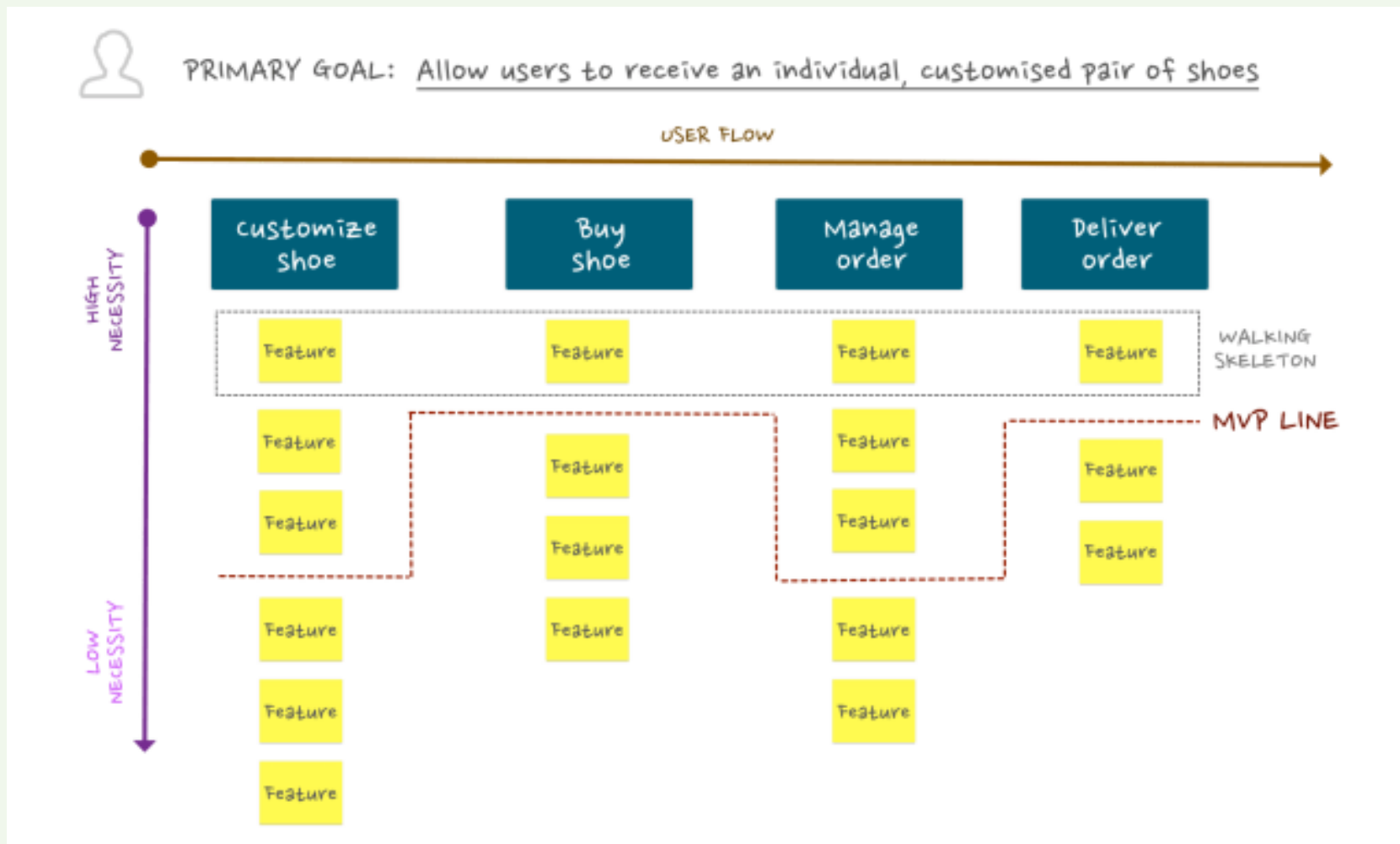


#4 – отбираем основные фишки

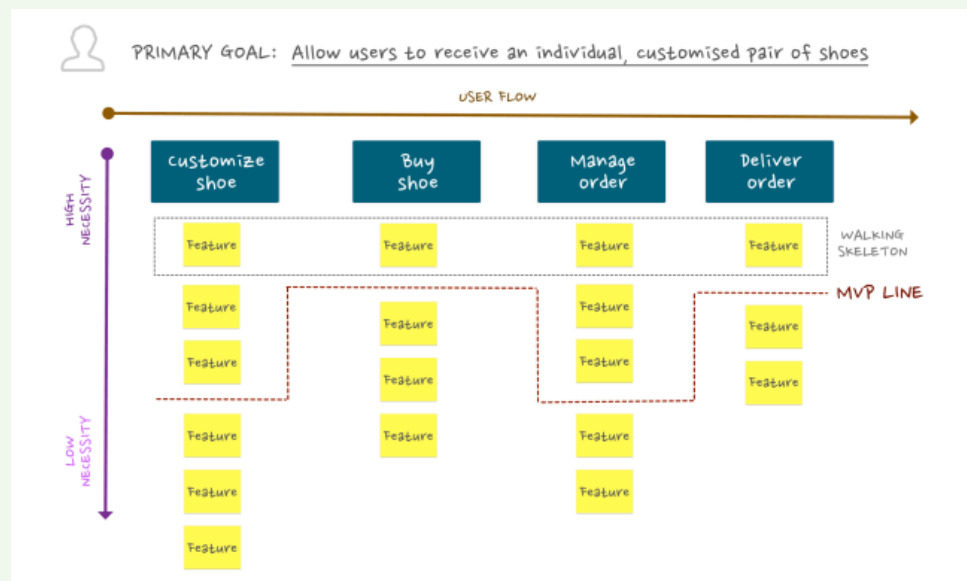
Выстраиваем приоритет:

- Насколько важна эта функция для завершения процесса?
- Какую ценность эта функция принесет клиенту?
- Насколько рискованна эта функция?

#5 – определяем план минимум



#5 – определяем план минимум



Walking skeleton -
наименьшее возможное
представление рабочего
продукта

MVP – это минимально
жизнеспособный продукт,
который позволяет получить
осмысленную обратную связь
от пользователей

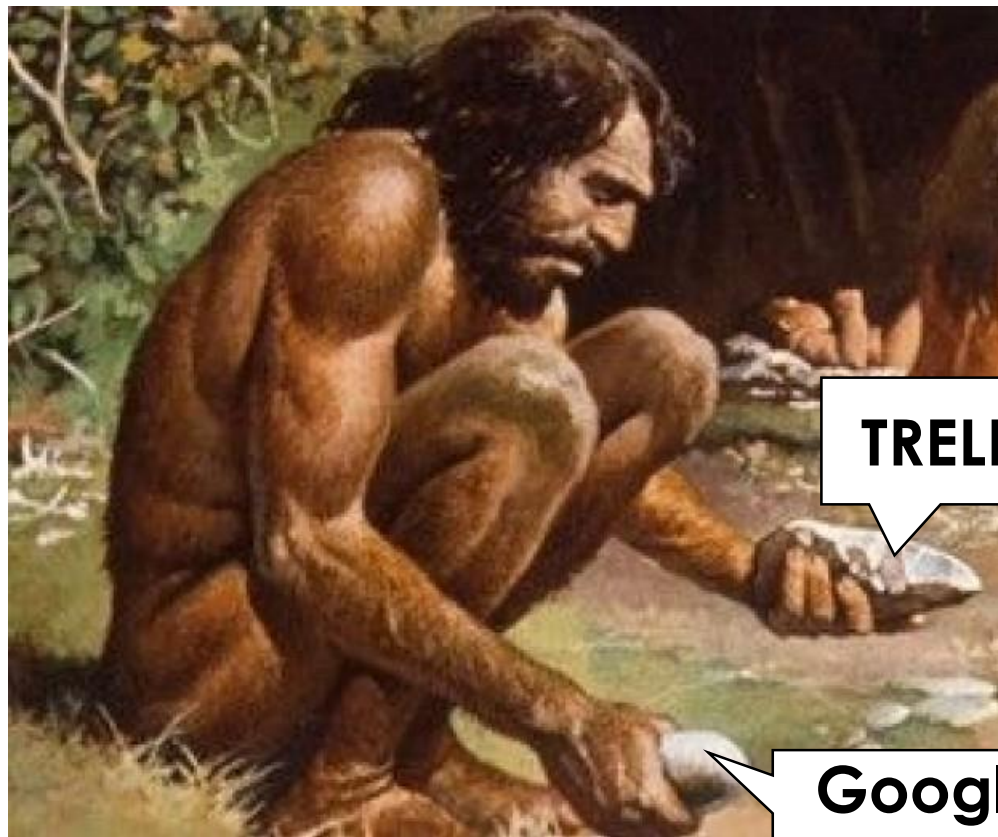
Проект на хакатоне это решение в интервале
[Walking skeleton; MVP)

Есть план - реализуем

Key points:

- В первую очередь фокус на корневой элемент
- Этап процесса – отдельный экран – дизайнер знает что делать
- Экраны можно замокапать просто картинками

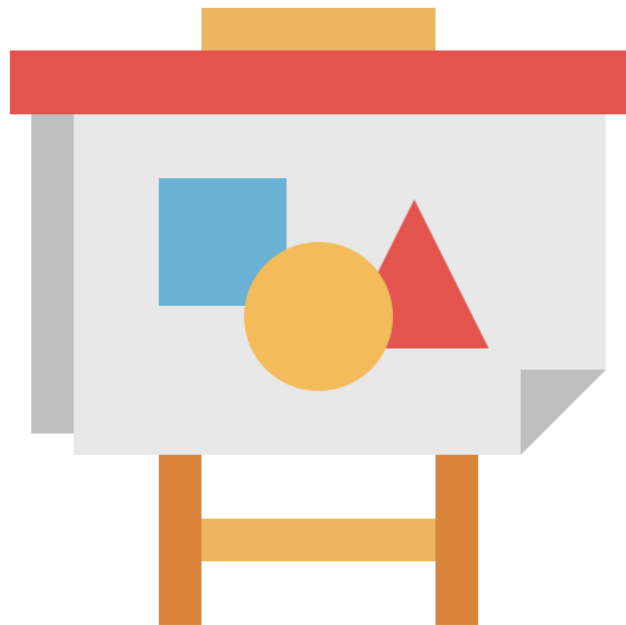
Как максимально эффективно создать такой план?



TRELLO

**Google
Docs**

Как максимально эффективно создать такой план?



Murshmellow challenge

<https://teachingame.ru/marshmallow>

Смысл челленджа прост: построить самую высокую башню из



20 спагетти



91 см скотча



91 см. верёвки (1 ярд)



одной маршмеллоу

ВРЕМЯ ПОШЛО

**Единственный способ проверить несущую
способность спагетти - сделать прототип**

Итеративность

Сделали

Потестили

Решили говно/не говно

Обсудили

Доработали



Mockup

Data



Visual



Data Mockup: Top Tips

API – пока работаете сделайте пример того что вы будете отдавать, а лучше сразу запустить сервер с заглушкой

Data Mockup: Top Tips

данные – размножьте одинаковый элемент 10 раз, чтобы приложение не выглядело пустым

Data Mockup: Top Tips

сторонние сервисы – захаркодьте примеры данных из документации

**Старайтесь сразу создавать *pipeline*
данных в вашем решении!**

Visual Mockup

Создать ощущение законченного продукта

вставляйте доработанные скрины других приложений, связывайте приложения между собой, делайте редиректы и т.д.