

Korporacyjna Java

Daniel Górski

Kilka słów o mnie

- Daniel Górski, rocznik 1984
- Edukacja wyższa:
 - Uniwersytet Warszawski, wydział Matematyki Informatyki i Mechaniki: 2003 – 2010, magister informatyki, tytuł pracy magisterskiej: Analiza heurystycznych algorytmów dla problemu plecakowego 3D
 - Uniwersytet Wrocławski, wydział Matematyki i Informatyki: 2022 - , studia doktoranckie

Doświadczenie zawodowe

- 2004 – 2007: prace dorywcze, głównie HTML / PHP, administrowanie
- 2007 – obecnie: pełnoetatowa praca: głównie w korporacjach
 - Przez pierwsze lata fullstack z przewagą backend'u
 - Jedno stanowisko managerskie z prawdziwego zdarzenia: Configuration / Release Manager w PKO BP (blisko rok: 2010 / 2011)
 - Od roku 2014 tylko backend w szeroko pojętym świecie korporacyjnej Javy

Poza pracą technicznie

- Okazyjny udział w komercyjnych hackatonach:
 - 2 miejsce Hackyeah 2018: Detekcja Fraudów w Systemie Opieki Zdrowotnej (2 osobowy zespół)
 - 2 miejsce CuValley Hack 2022: Optymalizacja Energetyczna Zespołu Pompowego Układu Chłodzenia Pieca Zawieszinowego (3 osobowy zespół)
- Konkursy algorytmiczne
 - Kilka medali na Hackerrank'u
 - Kilkanaście razy top10, 3 razy na podium w Codility

Poza pracą technicznie...

- CodinGame
 - Rozpocząłem przygodę na początku 2019 roku
 - Po pół roku: top1000
 - Po 14-tu miesiącach: top100
 - Po 2 latach: top25, 1-szy w Polsce
 - Po 3 latach: top10, aktualnie 7-my

Przygoda z Uniwersytetem Wrocławskim

- Wiosna 2019: nawiązuję kontakt z dr Jakubem Kowalskim: głównym organizatorem zespołu CodinGame UWr
- 3 miejsce w Strategy Card Game AI Competition 2021 organizowanym przez Jakuba Kowalskiego i Radosława Miernika na IEEE COG
- Maj 2022: mój gościnny wykład na konferencji w Uniwersytecie Wrocławskim z okazji 5-ciu zwycięstw UWr w kategorii najlepsza uczelnia

Przygoda z Uniwersytetem Wrocławskim...

- Październik 2022: rozpoczynam studia doktoranckie na Uniwersytecie Wrocławskim
- Poświęcam na nie średnio jeden dzień w tygodniu w tym prowadzę w semestrze letnim swój przedmiot

Współuczestnictwo w kolejnych sukcesach Uniwersytetu Wrocławskiego

- Summer Challenge 2023:
 - <https://ii.uni.wroc.pl/instytut/aktualnosci/494>
 - https://www.linkedin.com/posts/daniel-gorski_quite-a-su
- Fall Challenge 2023:
 - <https://ii.uni.wroc.pl/instytut/aktualnosci/515>
 - https://www.linkedin.com/posts/daniel-gorski_our-studen
 - <https://www.wroclaw.pl/akademicki-wroclaw/wielki-sukce>

Cele przedmiotu

- Popracować kilka miesięcy w zespole nad jedną rozrastającą się bazą kodu
 - zobaczyć jakie problemy / wyzwania się pojawiają
- Przybliżyć pracę programisty osobom, które jeszcze nie pracowały
- Dać możliwość większego wykazania się osobom z predyspozycjami leaderskimi
- Jest to druga edycja tego przedmiotu, mam kilka wniosków praktycznych z pierwszej

Plan przedmiotu

- Pierwsze 3 wykłady:
 - Kilka słów o mnie
 - Ogólny wstęp o rynku IT, rys historyczny jak rynek się zmieniał z perspektywy programisty
 - Jak przechowywać kod, starsze repozytoria, GIT
 - Metodologie zwinne: Scrum i Kanban i jak to w praktyce wygląda
 - Pull-request'y: czyli jak zmieniać kod z którym pracuje wiele osób, jak to wyglądało wcześniej, dlaczego obecnie jest lepiej
 - Co GPT zmienia w świecie IT

Plan przedmiotu

- Pierwsze 3 pracownie
 - Pracownia 1: Ogólne rozmowy o prowadzeniu przedmiotu, jak to poukładać od strony technicznej,
 - Pracownia 2: Założenie / Odświeżenie kont na Github, stworzenie swojego repozytorium, ćwiczenia
 - Pracownia 3: finalizujemy kompletowanie 4 osobowych zespołów, stworzenie zespołowego repozytorium, dostępy, pierwsze pull-request'y
- Rozruch pracowni nie jest szybki: czekamy na ustabilizowanie się grupy

Plan przedmiotu

- Dalsze wykłady:
 - Budowa aplikacji
 - Clean coding, wzorce projektowe
 - Architektura, przejście od aplikacji stand-alone do microservice architecture
 - Formaty danych
 - Nowe wersje Javy i ekosystem bibliotek
 - Przedostatni wykład: podsumowania, praktyczne wskazówki / informacje o rynku pracy

Plan przedmiotu

- Pracownia
 - Jeden projekt tworzony zespołowo przez większą część semestru
 - Cotygodniowe oceny cząstkowe (60%, od 3-ciej pracowni) + ocena końcowa (40%)
 - Nie będzie to projekt trudny wzwyż: trudność nie będzie polegała na trudnym technicznie kodzie do napisania / złożoności algorytmów / wymagającej architektury
 - Będzie to projekt w pewnym stopniu trudny wszерz: cotygodniowe nowe wymagania: pod koniec semestru projekt będzie duży

Plan przedmiotu

- Harmonogram
 - Przed wykładem od 7:30 jestem dostępny na prezentację programu z wymaganiami z zeszłego tygodnia (od 3-ciej pracowni wymagania, czyli od 4-tego wykładu jestem wcześniej)
 - 8:15 – 9:45: Wykład
 - 9:45 – 10:00: Przerwa
 - 10:00 – 11:30: Pracownia: jestem dostępny na prezentację programu + bieżące pytania techniczne

Plan przedmiotu

- Prezentacje końcowe i wystawienie ocen na przedostatnim wykładzie i pracowni
- Ostatni wykład:
 - Zaproszę kilku znajomych aby opowiedzieli o swoich ścieżkach edukacyjnych i zawodowych w IT
- Ostatnia pracownia:
 - Poprowadzę próbne rozmowy techniczno – rekrutacyjne

Rynek IT w Polsce

- Porównanie połowy pierwszej dekady tego wieku ze stanem obecnym:
 - Obecnie dużo większe ustrukturyzowanie
 - Obecnie są możliwe dużo węższe specjalizacje
- Praca zdalna: czy to wreszcie jest standardem ?
- Czy to jeszcze rynek polski czy już światowy ?
- Jak zmieni się rynek w związku z GPT i innymi rozwiązaniami z zakresu AI

Samorozwój

- Junior Programista -> Programista -> Architekt
-> Lider Techniczny -> Manager ?
- Czy można być dobrym programistą bez studiów ?
 - Tester -> Junior Programista -> Programista -> ...
 - Junior Frontend -> Junior FullStack -> Programista
-> ...
- Czy można być dobrym managerem / liderem nie będąc wcześniej programistą ?