



RuStore

Как собеседовать

Мобильных инженеров

Системный дизайн

спешит на помощь

Codefather Inc.

Codefather Inc.

- Дон Кодлеоне, СТО Codefather Inc.



Codefather Inc.

- Дон Кодлеоне, CTO Codefather Inc.
- Карла Рекрутелли, HRD Codefather Inc.



Codefather Inc.

- Дон Кодлеоне, СТО Codefather Inc.
- Карла Рекрутелли, HRD Codefather Inc.
- Дон Кодлеоне рассказал капореджиме, что не может найти старшего разработчика



Codefather Inc.

- Дон Кодлеоне, СТО Codefather Inc.
- Карла Рекрутелли, HRD Codefather Inc.
- Дон Кодлеоне рассказал капореджиме, что не может найти старшего разработчика
- Нашли секретный документ, описывающий системный дизайн
- Codefather Inc. пригласили кандидатов и собеседуют их при помощи системного дизайна



Codefather Inc.

- Дон Кодлеоне, СТО Codefather Inc.
- Карла Рекрутелли, HRD Codefather Inc.
- Дон Кодлеоне рассказал капореджиме, что не может найти старшего разработчика
- Нашли секретный документ, описывающий системный дизайн
- Codefather Inc. пригласили кандидатов и собеседуют их при помощи системного дизайна
- Дон Кодлеоне нашёл новых участников Codefather Inc.



О чем поговорим?

01/

Что такое собеседования по системному дизайну

02/

Как подготовиться и провести собеседование

03/

Оцениваем навыки кандидата

Что такое собеседование
по системному дизайну?

Системный дизайн

Кандидат на основе скриншота или юзерфлоу должен собрать требования и нарисовать диаграмму решения

- Есть высокоуровневая проблема, нужно спроектировать эффективное решение
- Фокус на оценке навыков проектирования

Решение должно быть

- Масштабируемым
- Производительным
- Устойчивым к ошибкам



Системный дизайн

Плюсы

- Хорошо показывает реальный уровень кандидата
- Максимально приближено к повседневным задачам
- Показывает софт-скилы

Минусы

- Не подходит для джунов и ранних мидлов
- Задача требует предварительной проработки интервьюером
- Лишь косвенно показывает навыки кодинга
- Формат непривычен для кандидатов из СНГ

«Зачем инженеру уметь собирать требования, если в компании есть системные аналитики»

Системный дизайн и системная аналитика

Разработчик обладает наибольшей компетенцией в своей платформе и может улучшить качество требований



Системный дизайн и системная аналитика

Как разработчик может повлиять на требования:

- Валидация требований: насколько корректно сформулированы требования и реализуемы ли они в разумные сроки
- Верификация: есть ли всё необходимое для разработки — дизайн, юзерфлоу, внешние библиотеки
- Переговоры: предложить свой, более оптимальный вариант

Сравнение технических интервью

	Подходит для джунов	Подходит для сеньоров	Можно пройти без подготовки	Особенности
Алго	Да	Да	Нет	Показывает навыки в оптимизации
Викторина	Да	Да, если грамотно подобрать темы	Да	Наиболее гибкий вид
Лайв кодинг	Да	Нет	Да	Подходит для джунов и ранних мидлов
Системный дизайн	Нет	Да	Да, если рассказать про формат	Наиболее точно показывает, как кандидат работает, в т.ч. софт-скилы

Интегрируем системный дизайн
в свой процесс найма

Подготовка

Выбираем инструмент

Требования:

- Коллаборативный
- Поддерживает рисование диаграмм

Оффлайн

Что угодно, на чём можно
рисовать, но лучше белая доска

Онлайн

Miro, Excalidraw

Проработка задач

Подготовьте пул из 2-3 задач:

- Нарисуйте диаграмму классов самостоятельно
- Не зацикливайтесь на ней как на единственно верном решении
- Подумайте, что можно было бы спроектировать иначе и при каких условиях
- Разделите требования на основные и дополнительные

Виды требования

Функциональные

Как пользователь взаимодействует с приложением

Нефункциональные

Незаметны пользователю, но влияют на его опыт взаимодействия с приложением

За скоупом

То, что не учитываем при проектировании

Тайминги интервью

5 минут

Знакомство с кандидатом
и процессом

40-45 минут

Собеседование

5-10 минут

Вопросы кандидата
о компании

Проводим

собеседование

Знакомство с кандидатом

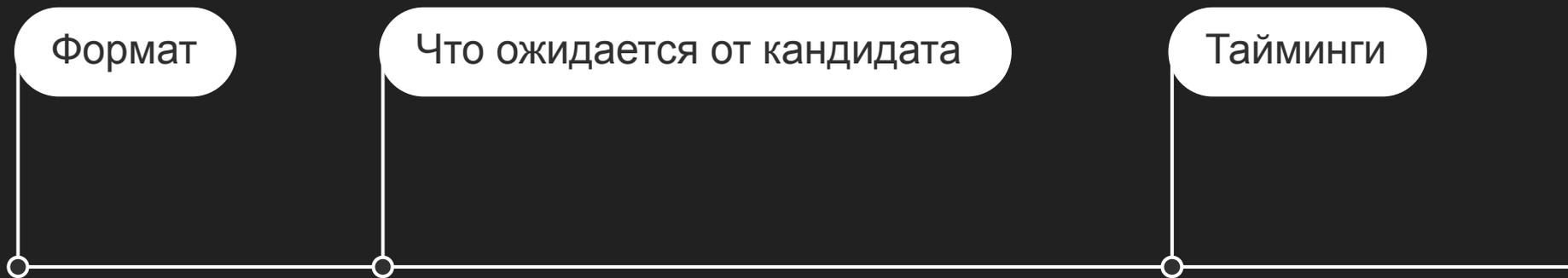
Для интервьюера

- Представьтесь
- Кратко расскажите, чем занимаются ваши команды
- Попросите кандидата рассказать о себе
- Модерируйте длительность
- Цель - “сломать лёд”

Для кандидата

- Почитайте заранее о компании и продукте
- Подготовьте краткий рассказ о себе
- Не выходите за тайминги, это ваше же время на задачу
- Цель - дать интервьюеру какие-то стартовые точки для начала разговора

Знакомство с процессом



Сбор требований

Для интервьюера

Чем больше потенциальный грейд, тем больше кандидат должен рассказывать сам

Для кандидата

Интервьюеру интересно увидеть ваш ход мысли

- Предположения
- Уточняющие вопросы
- Опасения и компромиссы

Задавайте как можно больше вопросов

Проговаривайте даже то, что кажется очевидным

Основной этап

Для интервьюера

- Будьте агностичны к технологиям
- Если не согласны — предложите ситуацию, в которой решение кандидата будет некорректно
- Не оставляйте кандидата с проблемой
- Старайтесь понять ход мысли кандидата
- Сделайте так, чтобы собеседование больше выглядело как обсуждение задачи между коллегами

Для кандидата

- Задавайте как можно больше вопросов
- Начните с обхода вширь
- Спрашивайте, что интервьюеру было бы интересно обсудить подробнее

Окончание интервью

Для интервьюера

- Оставьте время на вопросы от кандидата
- Обращайте внимание на вопросы, которые задаёт кандидат
- Скажите о сроках принятия решения

Для кандидата

- Используйте время на вопросы, чтобы понять, подходит ли вам компания, команда и процессы

Оцениваем кандидата

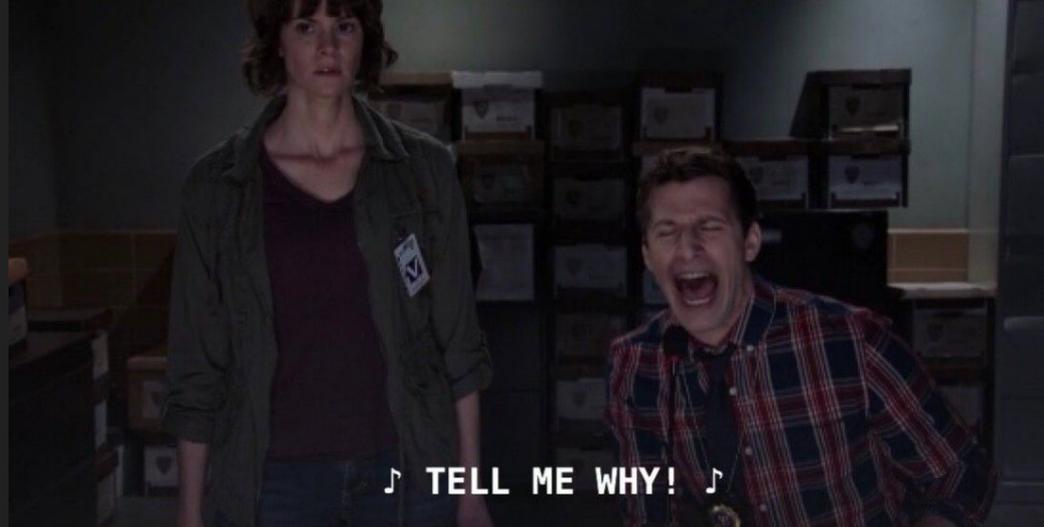
На какие маркеры

обращаем внимание

Хард-скиллы

«Чтобы что?»

«Чтобы что?» — самый универсальный вопрос, позволяющий определить, понимает ли кандидат, или просто делает как привык.



♪ TELL ME WHY! ♪



♪ Ain't nothing but a
mistake ♪

Хард-скиллы

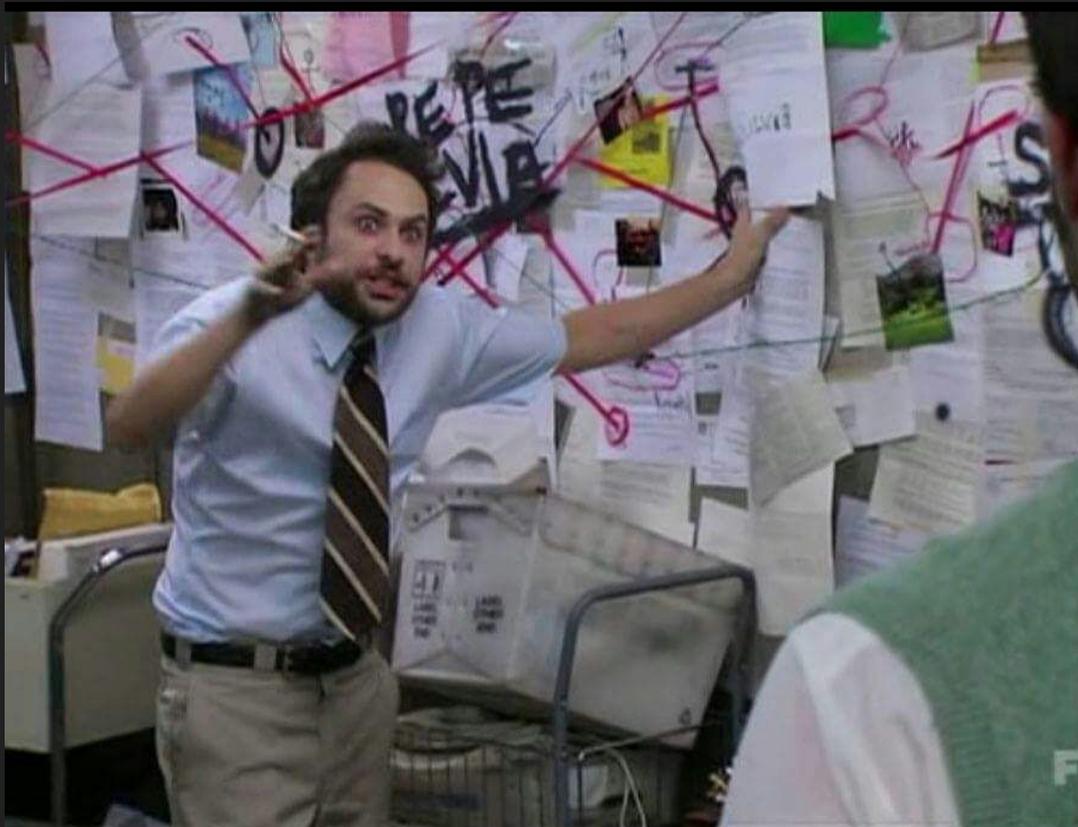
1

Архитектура

2

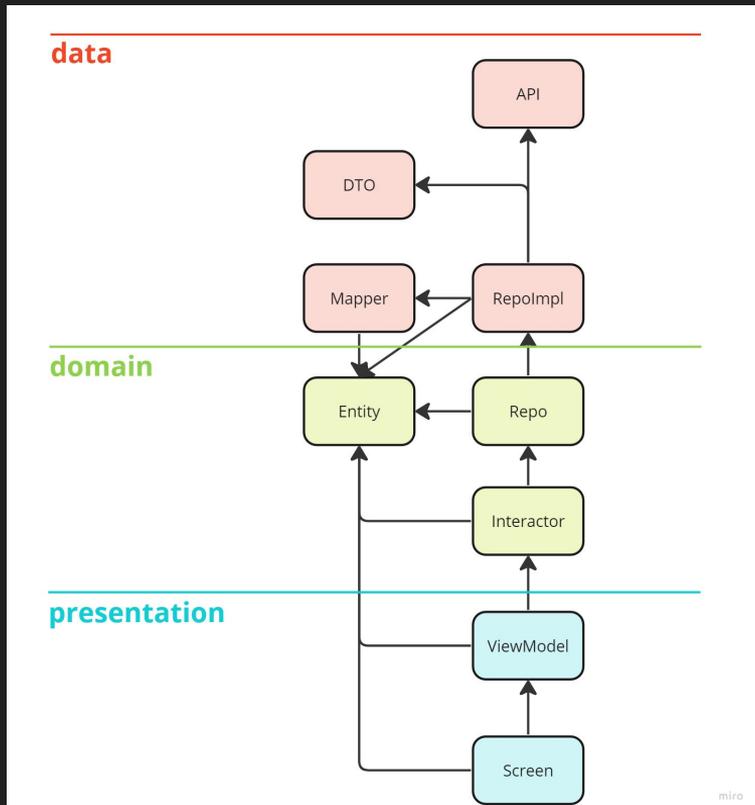
Кругозор

Архитектура

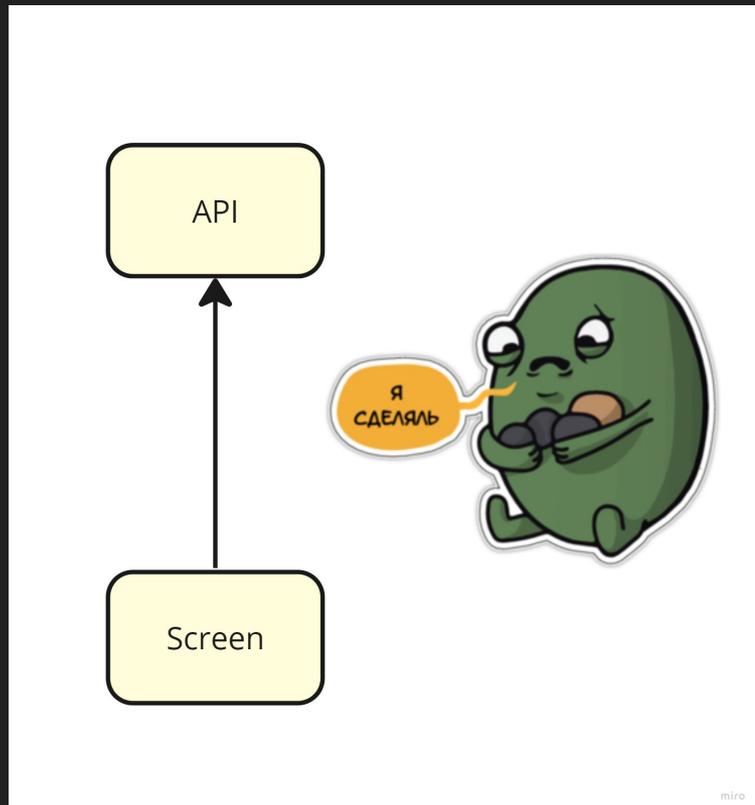


Знает про клин (DO)

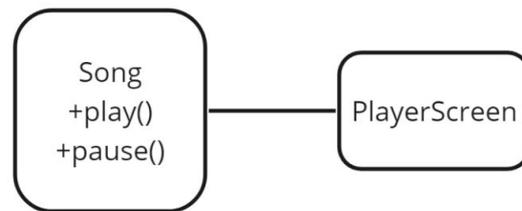
DO



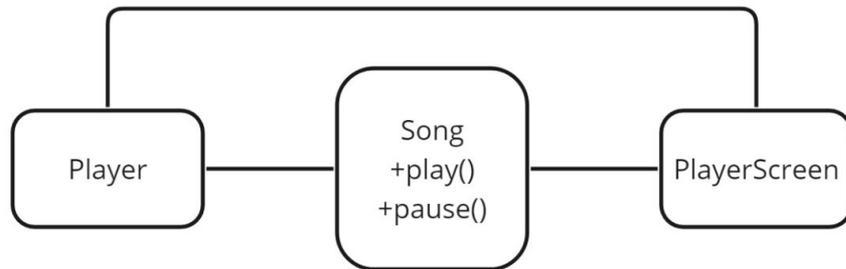
DON'T



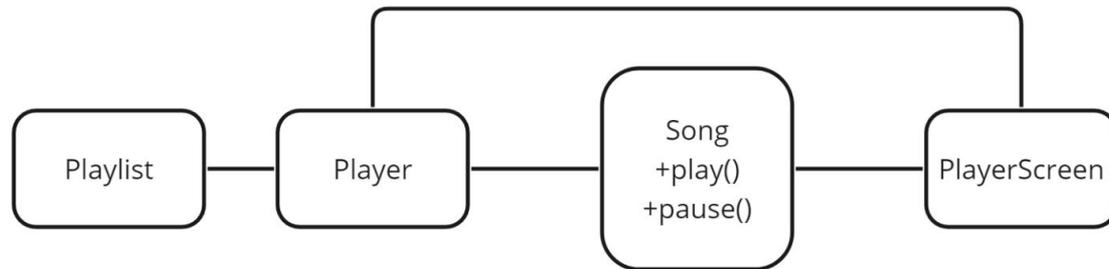
Проектирование на ходу (DON'T)



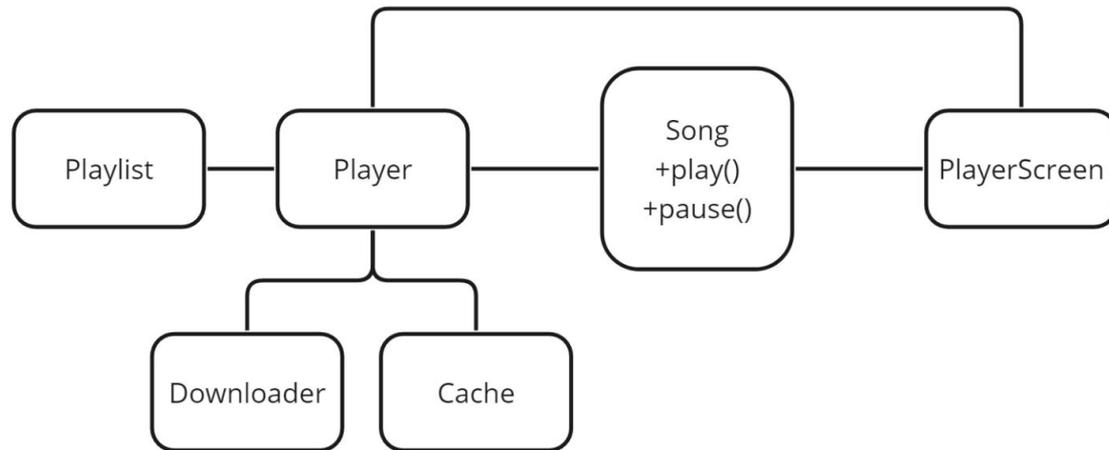
Проектирование на ходу (DON'T)



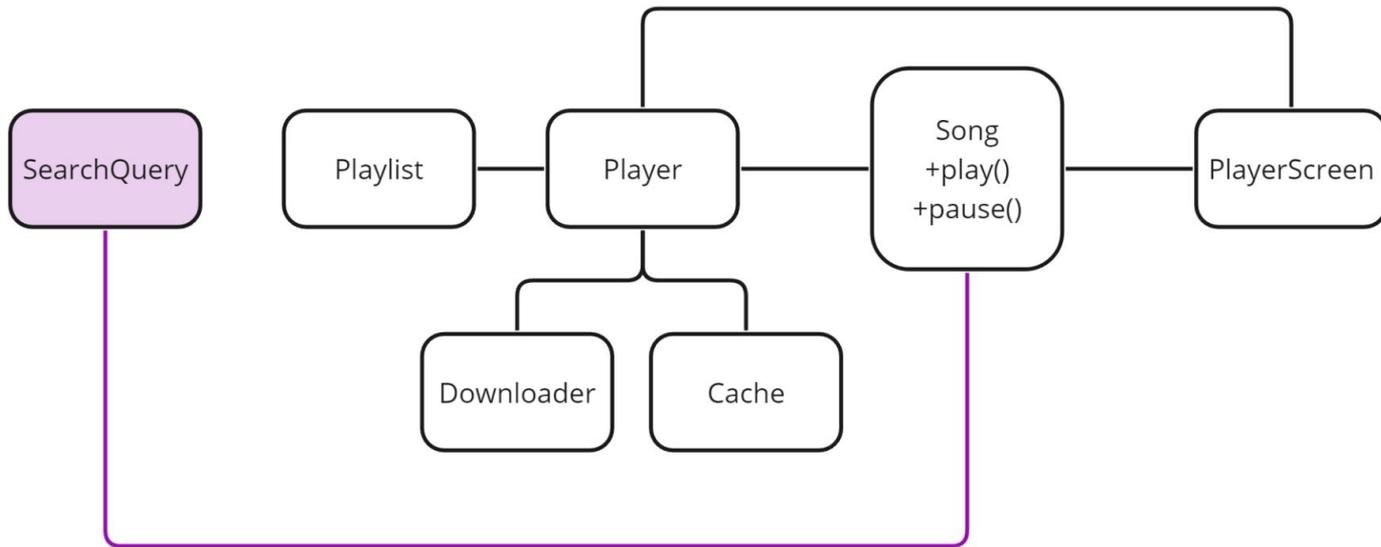
Проектирование на ходу (DON'T)



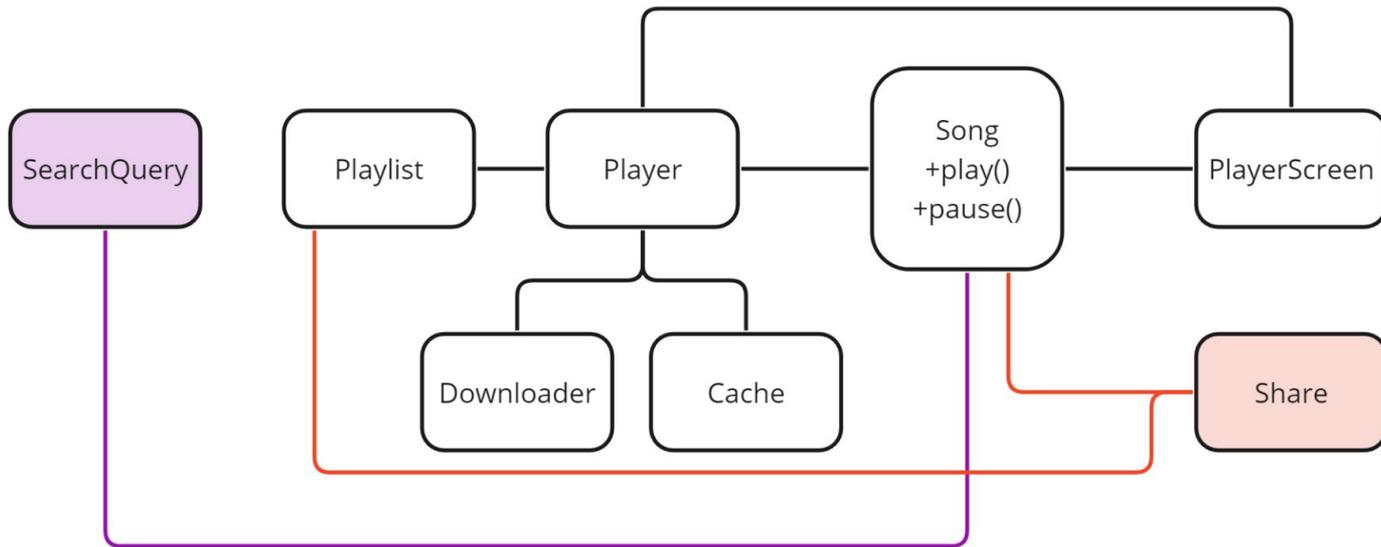
Проектирование на ходу (DON'T)



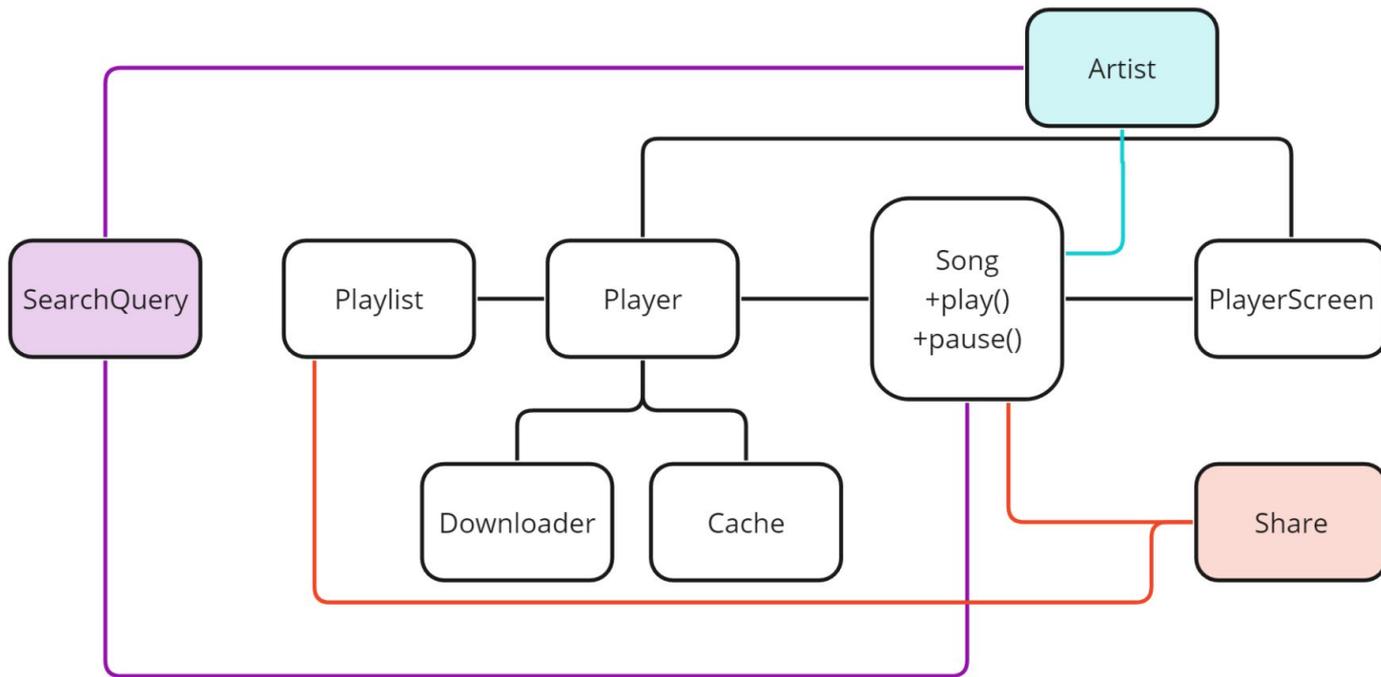
Проектирование на ходу (DON'T)



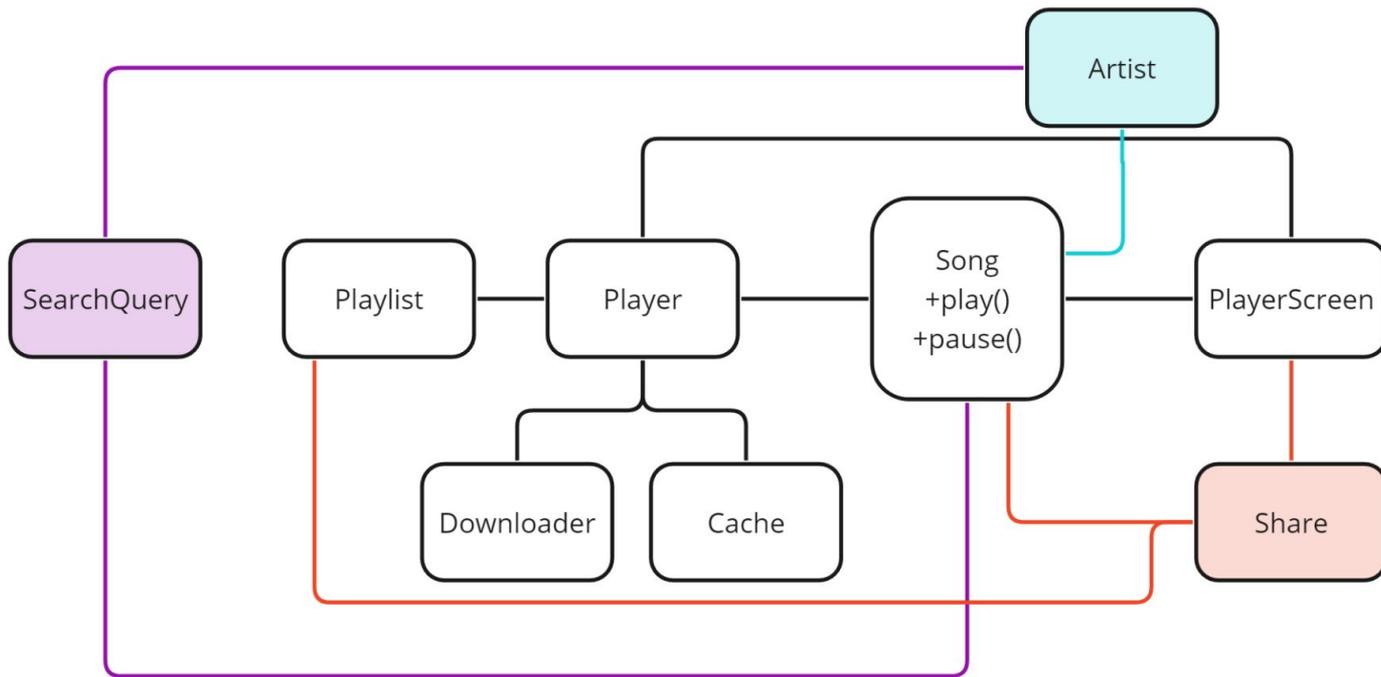
Проектирование на ходу (DON'T)



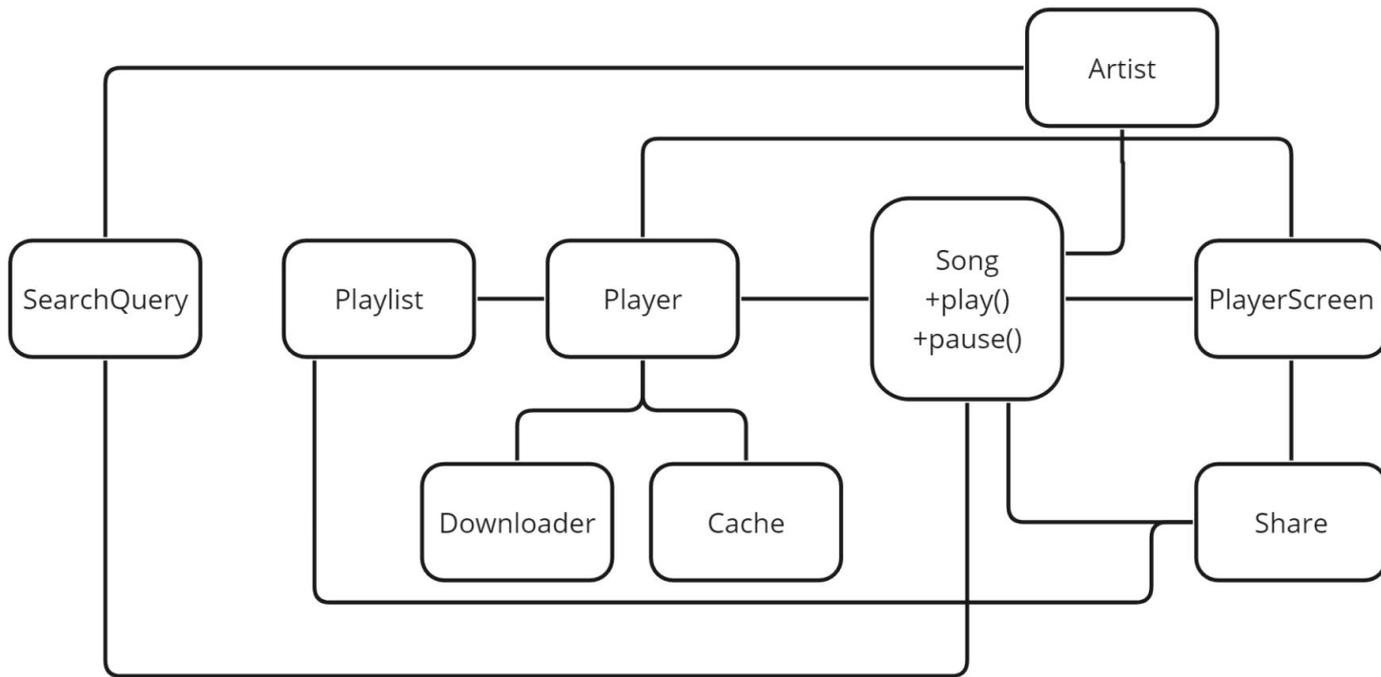
Проектирование на ходу (DON'T)



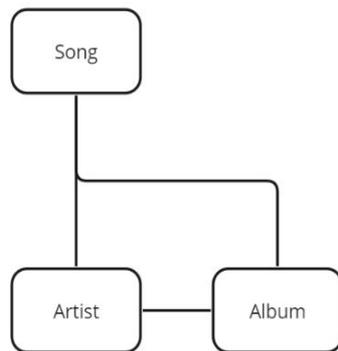
Проектирование на ходу (DON'T)



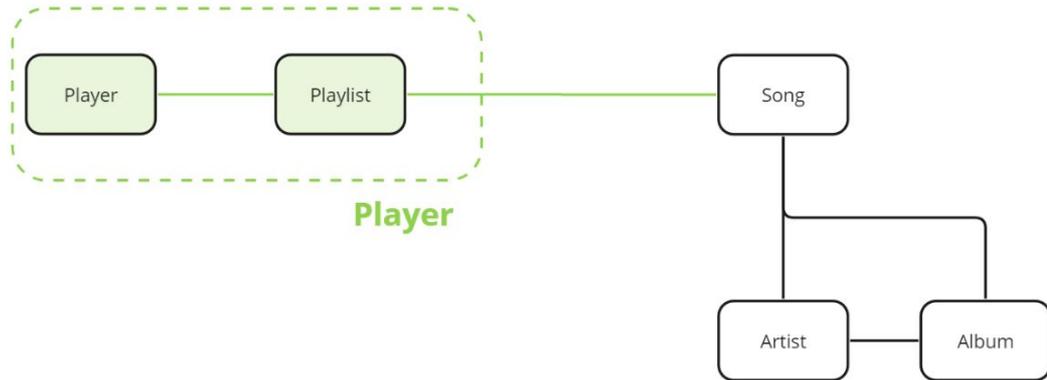
Проектирование на ходу (DON'T)



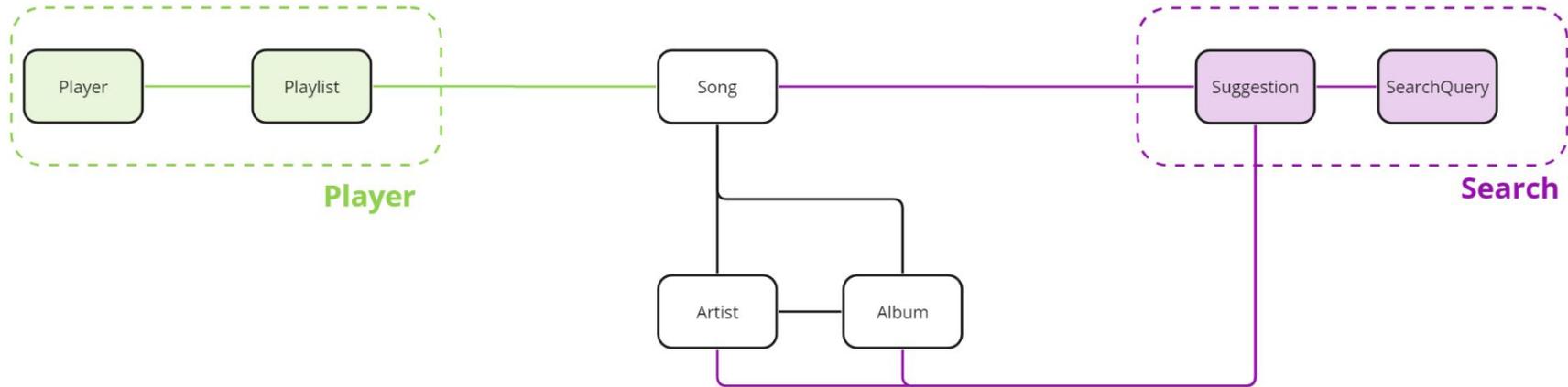
Проектирование от domain (DO)



Проектирование от domain (DO)

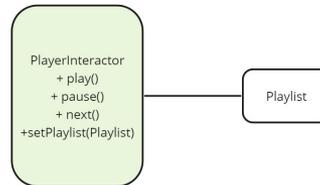


Проектирование от domain (DO)

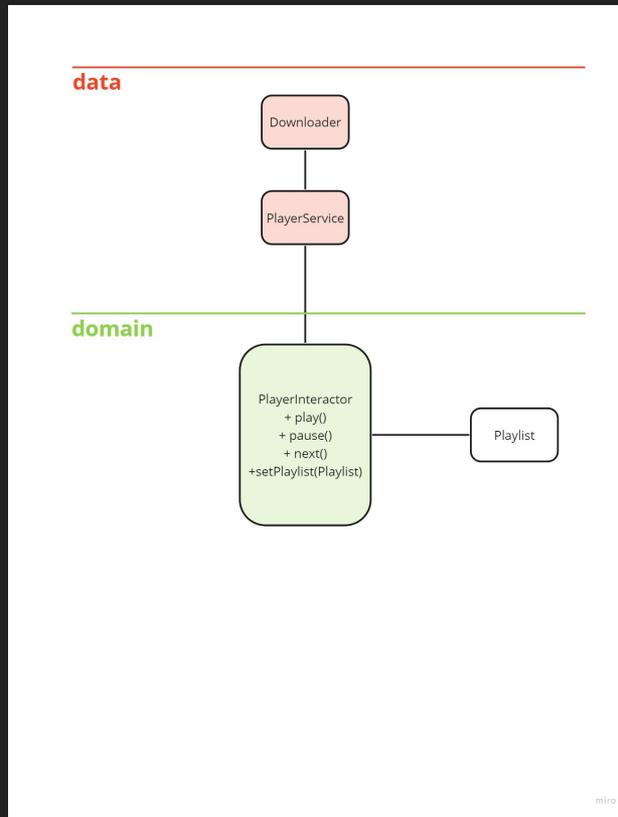


Итеративный подход (DO)

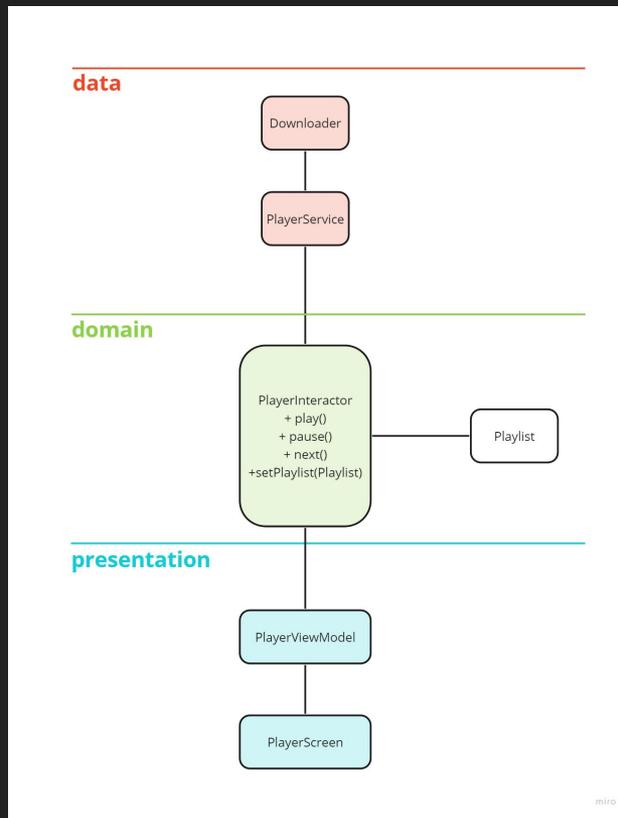
domain



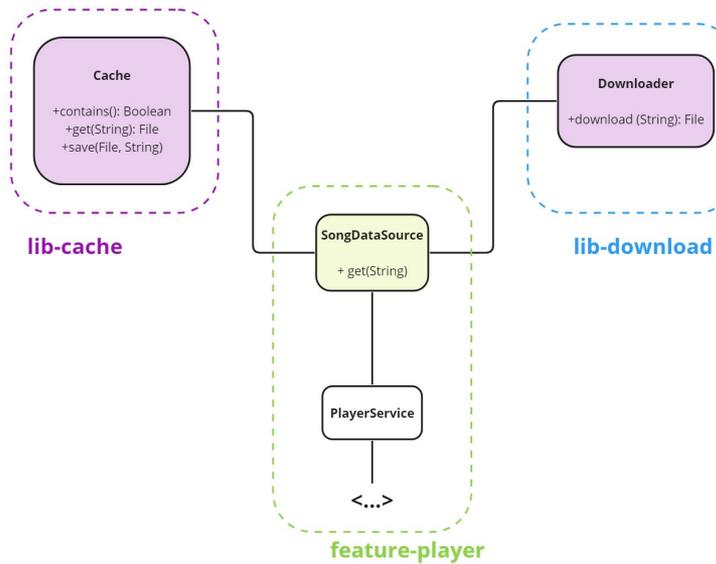
Итеративный подход (DO)



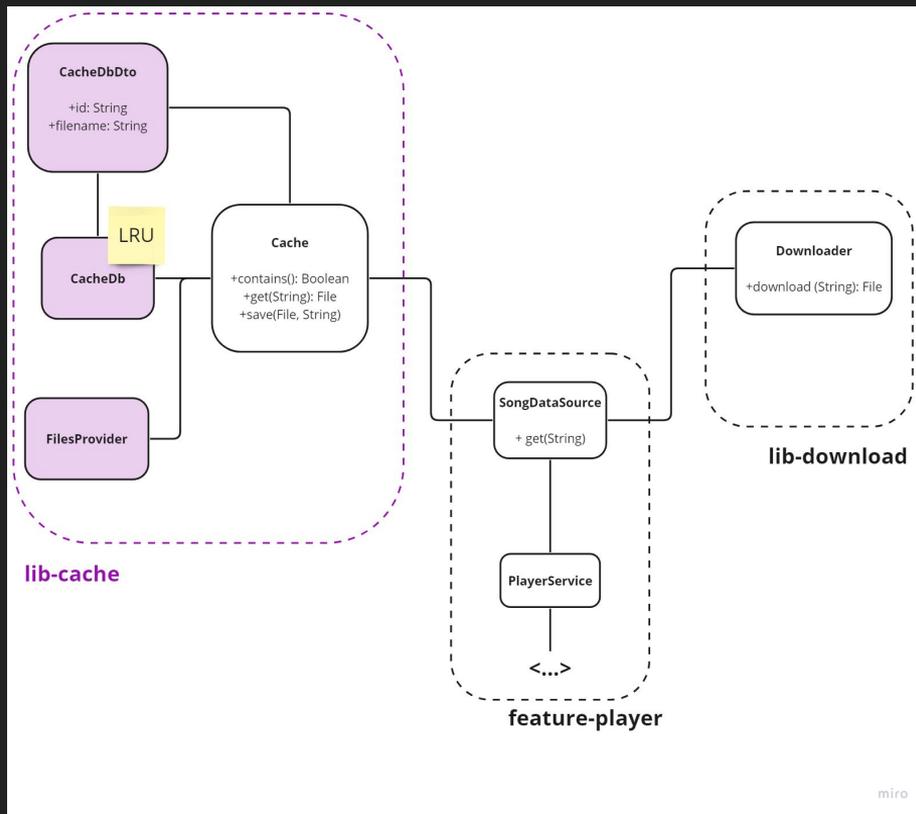
Итеративный подход (DO)



Многомодульность (DO)

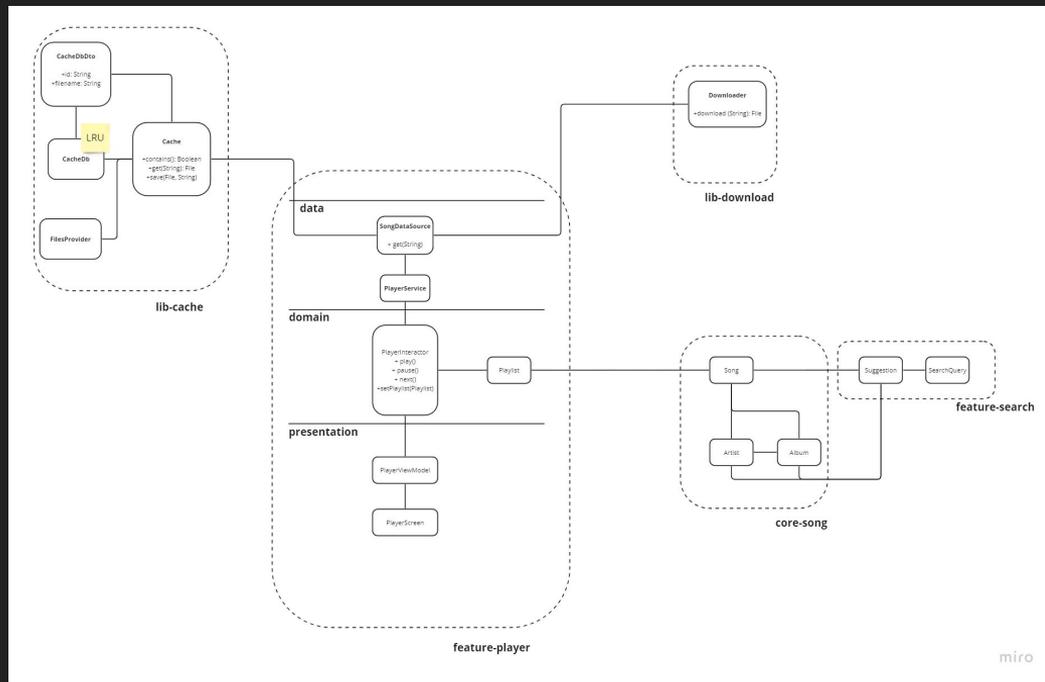


Многомодульность (DO)



Архитектурные маркеры

- Знает про клин
- Проектирование от domain, рисует «клин пирог»
- Проектирует крупными блоками, потом уходит в детали
- Учитывает многомодульность



Кругозор

1

Выбор оптимального
решения

2

Адаптивность
к изменяющимся требованиям

3

Оценка рисков

Софт-скиллы

Софт-скиллы

1

Коммуникация

2

Самостоятельность
и лидерские навыки

3

Решение проблем
и критическое мышление

4

Взаимодействие
с заказчиком

Шаг 3. После интервью

Принимаем решение

и пишем отзыв

Оцениваем решение

01/

Решает задачу?

02/

Простота изменения и масштабирования

03/

Работа в оффлайне

04/

Обработка ошибок бэкэнда (404 и 500)

05/

Производительность

06/

Трейдoffs

07/

Итеративный подход

Оцениваем кандидата

01/

Оцениваем сильные и слабые стороны

02/

Насколько хорошо сможет встроиться в команду

03/

Хард- и софт-скиллы

04/

Общие впечатления о кандидате

На основе этого пишем рекомендацию, стоит ли продолжать интервью или уже понятно, что компания и кандидат не подходят друг другу

Фидбэк для кандидата

Что стоит указывать в отзыве

01/

Сильные стороны кандидата

02/

Зоны роста

03/

Через сколько кандидат может попробовать снова

Сделайте документ с заготовками
по наиболее популярным зонам
роста для кандидата