

Predgovor Q&A

Andrej Ivašković, Miloš Stanojević, Petar Veličković

Matematička gimnazija, NEDELJA INFORMATIKE

3. april 2015.

- Uspešno ste progurali ovih pet dana i (nadamo se) stekli neka nova znanja!
- Radi priznanja vašeg truda, ovom prilikom smo vam spremili... *papire*:
 - *anketu* (koju vas molimo da popunite, da bi sledeće godine Nedelja bila bolja — ove godine smo se skrpili poprilično brzo!)
 - *uverenje* (učešće u ovoj manifestaciji nije loša stvar za staviti u CV, bar prvih par godina).
- Želja nam je da sledeće godine ova manifestacija bude još veća (a i manje radna) — ovom prilikom pozivamo sve četvrtake među vama, voljne da pomognu sledeće godine, da nam se jave: we'd love to hear from you!

- Kao prigodan uvod u Q&A, malo ćemo reći o ‘samomarketingu’.
- Pri ocenjivanju prijave za Nedelju, trudili smo se da radimo mnoge stvari koje 90+% kompanija/univerziteta uopšte ne bi:
 - Detaljno istraživanje vaših prethodnih uspeha (pogotovo onih koje *niste* navodili);
 - Pokušaj da dalje razumemo neka od vaših dostignuća koja niste lepo objasnili;
 - Ukoliko ste navodili previše, pokušaj da selektujemo ono najbitnije (i dalje nalazeći pri tom bitne stvari koje *niste* naveli).
- Ovo je urađeno sa željom da prihvatimo zaista *najsposobnije* i *najzainteresovanije* kandidate—i po vašem učešću mislimo da smo u tome i uspeli!

- Međutim, prosečna institucija neće imati vremena da bira na ovaj način (ili zbog premalo vremena ili zbog previše kandidata...);
- Često se počinje sa *screening* procedurom, u kojoj se samo vaš CV i motivaciono pismo detaljno pregledaju, i ukoliko nisu dovoljno kvalitetni (ili ne sadrže relevantne informacije), ne dobijate poziv na intervju.
- Zbog toga, smatramo da je pre svega korisno da se osvrnemo na neke elemente vaših prijava za koje smatramo da su mogli da budu bolje izvedeni.

Primer 2: dostignuća navedena bez objašnjenja

- Objavljen rad iz elektronike u petničkoj svesci, plasmani na državno
Ne mogu da izdvojim jedno, AI / DNK i GameBoy

- Trudite se da navedete barem nazive vaših projekata, a poželjno je uključiti i kratak opis istih!

Primer 3: (nepotrebni) izgovori

- u srednjoj školi sam malo popustio na takmičenjima zbog učenja, ali me još uvek isto toliko zanima programiranje kao i pre
- Svake godine sam ucestvovao na gradskim takmicenjima i prethodne godine mi je falilo 5 poena za prolazak na drzavno takmicenje.
- Fokusirajte se na **dobre** stvari u vezi sa vašim profilom—najlakši način da izbegnete nepotrebno opravdavanje je da ne navodite ono što zahteva opravdanje!

Primer 4: preterano informacija

- Takmičenja iz programiranja:
 - III razred - 2014/15: ...
 - II razred - 2013/14: ...
 - I razred - 2012/13: ...
 - VIII razred - 2011/12: ...
 - VII razred - 2010/11: ...
 - VI razred - 2009/10: ...

- *Rule of thumb* za iskusnije takmičare—uspehe iz osnovne škole navoditi samo ukoliko su međunarodnog nivoa!

Primer 5: šaljivost

- Suviše sam kul da nabrajam uspehe, pa prilažem CV. Što se tiče gotivljenja aspekata ovog projekta, izdvajam AI, bioinformatiku, računarsku bezbednost i ne pohađanje škole. Poz~
- Verujemo da autor ove prijave zna ovo, ali da napomenemo: šaljivost unutar same prijave generalno nije nešto što se preporučuje :)

Značaj uspeha iz matematike

- Nadamo se da ste iz nekih od predavanja zaključili da je **matematika** usko povezana sa računarskim naukama (i često neophodna pri rešavanju nekih problema)!
- Na prijemnom ispitu za *Computer Science* kurs na Kembridžu se uglavnom rešavaju matematička pitanja (uz povremenu fiziku).
- Zbog svega ovoga smo matematičke uspehe vrlo visoko vrednovali pri ocenjivanju. Nažalost, **samo pet prijava** (~ 13.5%) direktno navodi matematičke uspehe, dok smo za veliki broj ostalih morali ručno da se informišemo.

Projekti, projekti, projekti!

- Projektno iskustvo je za ovakav tip događaja vrlo poželjno—takmičenja **nisu** zamena za projekte, nego komplementarna sa projektima!
- **Dvanaest prijava** (~ 31.5%) direktno navodi značajna projektna iskustva—ovaj broj je iznad očekivanja, ali to ne znači da ne treba da bude veći.
- Preporuka za one koji nisu projektno iskusni:
 - Naučite da koristite `git` i/ili otvorite GitHub profil (na kome možete isprva samo čuvati vaše takmičarske implementacije algoritama za kasniju upotrebu);
 - Krenite sa implementacijom rešenja za neke jednostavnije probleme koje ste uočili, pa se postepeno pomerajte ka težim.
 - Nadamo se da smo na ovim predavanjima izložili dovoljno interesantnih problema koji mogu poslužiti kao osnova.

That's it...

Ask away!