

# «Проблемы организации работ в индустрии игрового аутсорсинга компьютерной графики»

**Сергей Титаренко**

Студия «Леста»

Руководитель проектов

[serg@lesta.ru](mailto:serg@lesta.ru)

Lesta Studio 2004 ::  
[lesta.ru](http://lesta.ru)



## Кратко о студии

- Студия «ЛЕСТА» основана в 1991 году. Тернистый путь развития...
- Аутсорсинг компьютерной графики для игр как путь становления.
- Сейчас компания насчитывает более 30 человек. 2 основных направления – отдел видеопроизводства (3D и 2D анимация, видео и спецэффекты для кино и видео) и игровой отдел (производство графики для игр, а впоследствии и ...)
- Собственные игровые проекты:



**Стальные Монстры**



**The Entente**

Lesta Studio 2004 ::  
lesta.ru

# Понятие и принцип аутсорсинга

- Аутсорсинг как способ организации и глобализации экономических связей
- Аутсорсинг как сосредоточение на основном предмете и передаче побочных, служебных функций внешним специалистам
- программирование, 3D моделинг и анимация, создание интро и синематики для игр, тестирование и локализации – все это органично вписалось в схему аутсорсинга

# Причины привлекательности аутсорсинга

экономическая целесообразность:

1. Ограниченные возможности по приему на работу специалистов;
  2. Определенная часть работы над проектом не является основным направлением деятельности компании;  
Себестоимость производства определенной работы выше, чем на рынке;
  3. Жесткое ограничение по срокам разработки и дефицит квалифицированных кадров.
- ❖ **НВ:** Специфика игрового бизнеса заключается в том, что невозможно идеально сбалансировать объем работы и количество специалистов, даже если внахлест и параллельно запускать несколько проектов

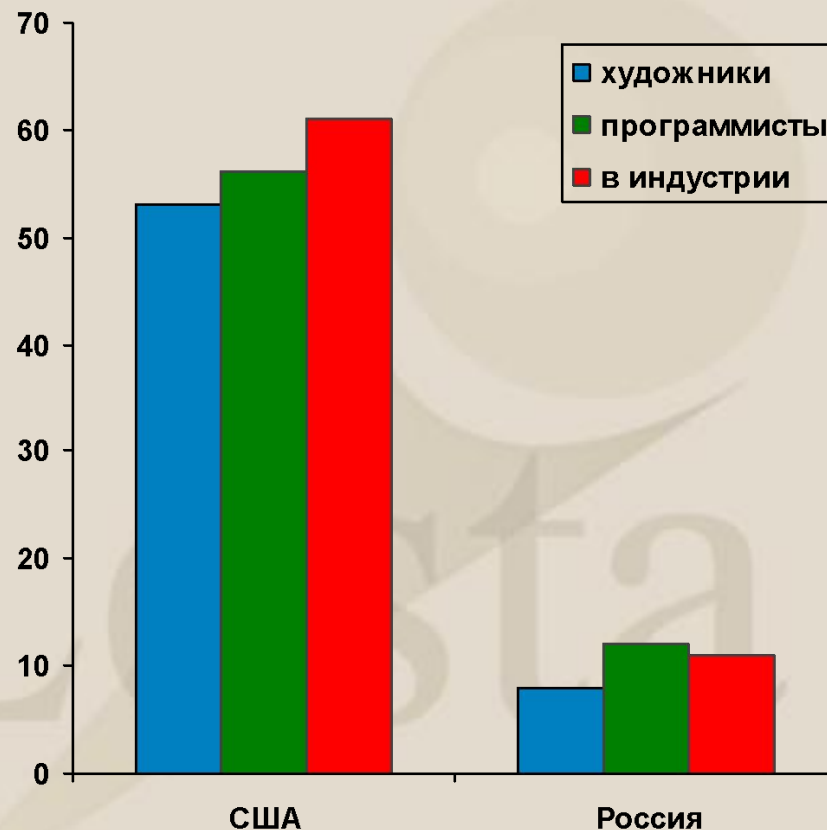
# Почему есть интерес к получению услуг в России

## 1. Зарплата художников

✓ в России: \$5,000-\$20,000 в год.

✓ В США: \$40,000-\$90,000 в год  
Средняя зарплата индустрии игр в России \$10,000, в Америке \$70,000

- ❖ Россия пока берет скорее количеством и ценой, а не качеством.
- ❖ Зачастую без привлечения западных подрядчиков не обойтись если вам нужны какие-то высокотехнологичные решения.



# Перспективы развития игрового аутсорсинга

- Перспективы развития игрового аутсорсинга в мире весьма впечатляют, но Россия по некоторым оценкам довольствуется одним из последних мест
- Недостатками системы образования вообще и подготовки квалифицированных специалистов
- В России единицы компаний-разработчиков, имеющих хотя бы более 50 сотрудников, а именно такие коллективы требуются для работы с крупными западными заказчиками и именно такие коллективы могут вырастить настоящих специалистов. Если мы всерьез собираемся выходить на мировой рынок, у нас должны начаться процессы слияния фирм.

## Критерии выбора

- Фактор легкости ведения бизнеса
- Культура
- Часовые пояса
- Опыт управления сложными дистанционными проектами
- Инфраструктура качественной связи
- Наличие высококвалифицированных менеджеров и специалистов
- Специализация

# Чем хорош и чем плох аутсорсинг

- Для компании привлекающей внешние ресурсы
  - **Pro:**
    - снижения затрат при одновременной модернизации бизнеса для повышения конкурентоспособности;
  - **Contra**
    - Передача лучшей работы внешним фирмам может означать конец вашей компании;
    - неправильно выбрав партнера, компания рискует потерять все: и сроки, и качество и большие деньги ;
    - риски связанные с безопасностью, утечкой информации;



# Чем хорош и чем плох аутсорсинг

- Для компании работающей на чужие проекты
  - **Pro**
    - ✓ Аутсорсинг развивает компанию и позволяет выходить на новую более качественную ступень развития и опыта.
    - ✓ ставит перед сотрудниками новые задачи и помогает компании быть конкурентоспособной.
  - **Contra**
    - ✓ Аутсорсинг - сиюминутная работа и полностью на него ориентироваться не имеет смысла.
    - ✓ Всегда помните о том, что сотрудники трудятся для достижения целей другой компании и являются частью чьего-то чужого успеха!
- ❖ Нужно больше уделять внимания развитию собственных проектов.

# Работа над аутсорс-проектом

- Первичный контакт
  - процедуры квалификации
- NDA
- Проба пера – тест
  - разумный компромисс
- Аутсорс-контракт
- Техническое задание:
  - проблемы интерпретации
  - Изменение ТЗ
- Производственный процесс:
  - Отслеживание майлстоунов
  - Утверждения этапов работ
  - Отправка ассетов
  - Система обмена информацией

# Ведение проекта через веб-интерфейс

http://server:8012/TaskService/tasks.asp - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address http://server:8012/TaskService/tasks.asp

Пользователь: [Serg] Задания Объявления Заметки Редактировать Статистика Идти домой

Список контролируемых заданий

Задание Назначенные Архив Пользователь Подчиненные Все

Описание	Дата начала	Дата сдачи	Статус	Исполнитель	% Выполнения
Steel Monsters: The Pacific War	11/09/2003	01/11/2004	В работе	Serg	38,61
SM :: Альфа версия тактического уровня	02/10/2003	10/04/2004	В работе	Kuznetsov	73,30
SM :: Супервайзерство по объектам Pacific Storm	20/11/2003	20/03/2004	В работе	Andy	100
Agression :: Дизайн- документ, графика для демо-версии	16/02/2004	19/03/2004	В работе	Луа	9,38
SM :: F4F-4 fighter	04/02/2004	19/03/2004	В работе	LenaU	34,09
SM :: модель самолета P38	12/09/2003	19/03/2004	В работе	Vovochka	84,66
SM :: Альфа версия стратегического движка	01/09/2003	11/03/2004	В работе	Graf	20
SM :: ki2li bomber	04/02/2004	10/03/2004	В работе	Pasha	42,86
Agression :: Графика для демо версии	16/02/2004	10/03/2004	В работе	Olga	13,04
SM :: Wake Island	02/10/2003	10/03/2004	В работе	Kuznetsov	87,50
SM :: гейм дизайн и референс по игре	08/09/2003	10/03/2004	В работе	Vovochka	89,13
SM :: GUI и т.д.	20/10/2003	10/03/2004	В работе	Bogdanov	85,92
SM :: low-poly модели матросов и опыты переноса скелета в движок	23/01/2004	10/03/2004	В работе	Andy	55
Agression: разработка демо-версии	03/02/2004	01/03/2004	В работе	Bishop	59,26
Agression: разработка демо-версии, редактор	03/02/2004	01/03/2004	В работе	Galbin	59,26
SM :: F1M2	21/01/2004	27/02/2004	В работе	Dmitry	78,38
SM :: Intro	01/10/2003	23/02/2004	В работе	Vasil	97,24
SM :: G4M bomber	30/01/2004	20/02/2004	В работе	DenisT	35
SM :: Моделинг и текстуринг Тайхо	29/01/2004	13/02/2004	Выполнено	Pasha	0
SM :: Intro Sc1, Sc13, Sc14	27/01/2004	10/02/2004	В работе	Polina	0
SM :: Модель, текстура и лоды самолета корсар	04/09/2003	10/02/2004	В работе	Mark	0
SM :: Пробный ландшафт Мидуэй, карта высот	06/10/2003	10/02/2004	В работе	Olga, Amber	0
SM: Avenger	05/12/2003	10/02/2004	Обсудить	Луа	90
SM :: OS2U_Kingfisher	24/02/2004	10/02/2004	В работе	Alexey	0
SM :: Интерфейс и графика игры	27/10/2003	10/02/2004	В работе	LenaU	0
SM :: транспорт (текстурирование и правка геометрии) и десантный катер	03/02/2004	10/02/2004	Выполнено	LenaU	100
SM :: Intro Sc7, 12	21/01/2004	10/02/2004	Выполнено	kArach	99,99
SM :: J7w1	22/12/2003	09/02/2004	Выполнено	DenisT	100
SM :: АКЦИУКИ	23/01/2004	05/02/2004	Выполнено	Pasha	0
SM :: Касабланка	16/01/2004	30/01/2004	В работе	Lena	0
SM :: линкор Iowa	05/01/2004	30/01/2004	Выполнено	LenaU	100
SM :: Авианосец Zuikaku	21/01/2004	30/01/2004	Выполнено	Pasha	0
Fantasy Animal Phisique	14/01/2004	19/01/2004	Выполнено	DenisT	0
глобки при работе системы	22/09/2003	30/11/2003	В работе	Bogdanov	0

Следующие пользователи не имеют текущей работы:  
kArach, Lena, LenaZ, Polina

Local intranet

# Задачи менеджера

- планирование, выделение необходимых для выполнения проекта ресурсов (временных, финансовых, материальных) и контроль за их эффективным использованием;
- координирование действий;
- документирование проекта;
- выявление проблем и организация необходимых мероприятий по их решению;
- нахождение компромиссов в подходах к решению задач;
- контроль качества выполняемых работ;