Бизнес как игра

Виталий Шутов, МиСТ ленд - ЮГ

Будущее сейчас!

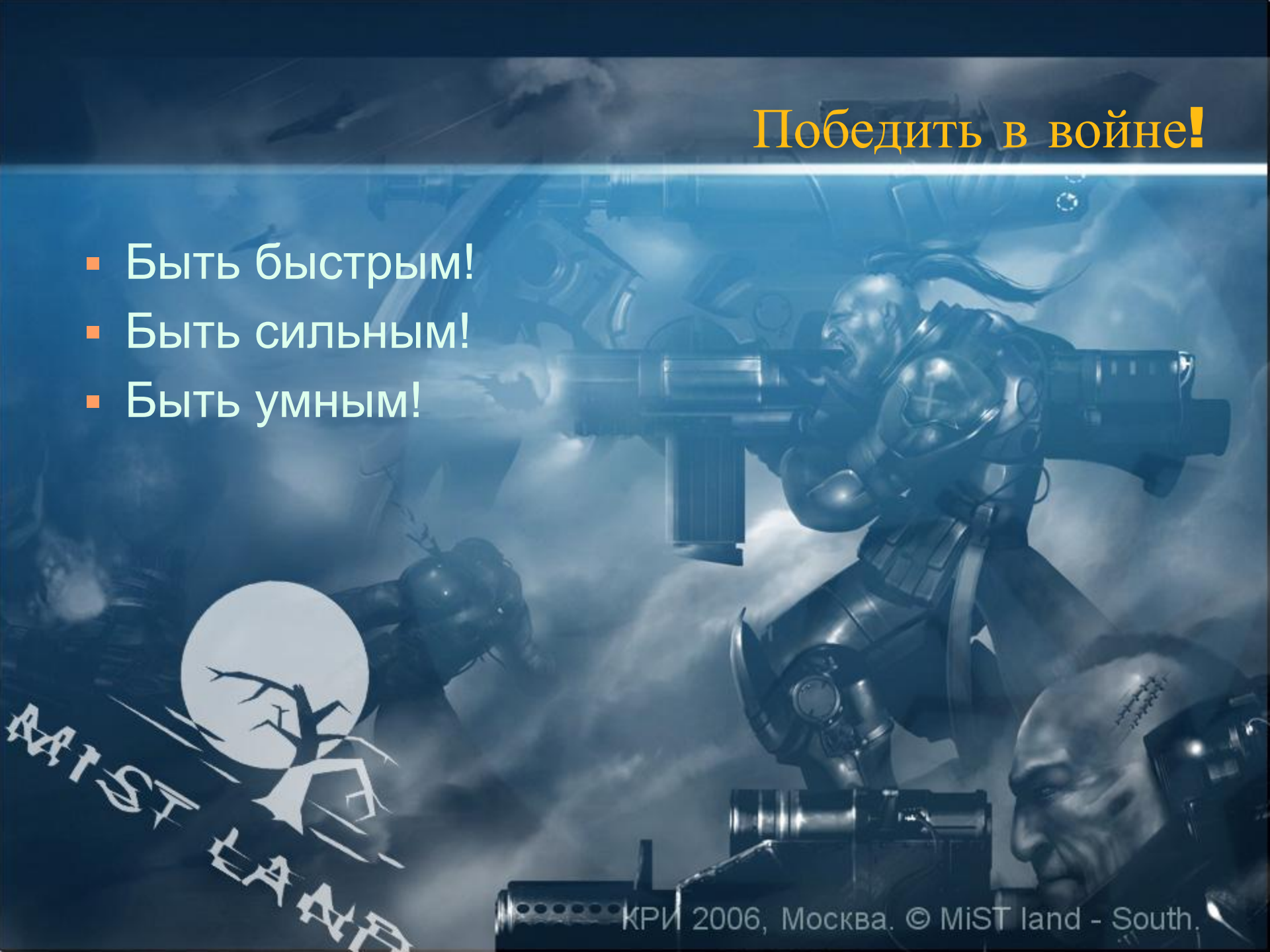
- Информационное общество…
- Разработка в России!
- Философия управления в ИТ компании
- Западная корпоративность vs Российский менталитет
- Почему Я?

Эволюция

- «Мастерская»
- «Три месяцо-человека»
- «Завод»
- «Сообщество разумных людей»

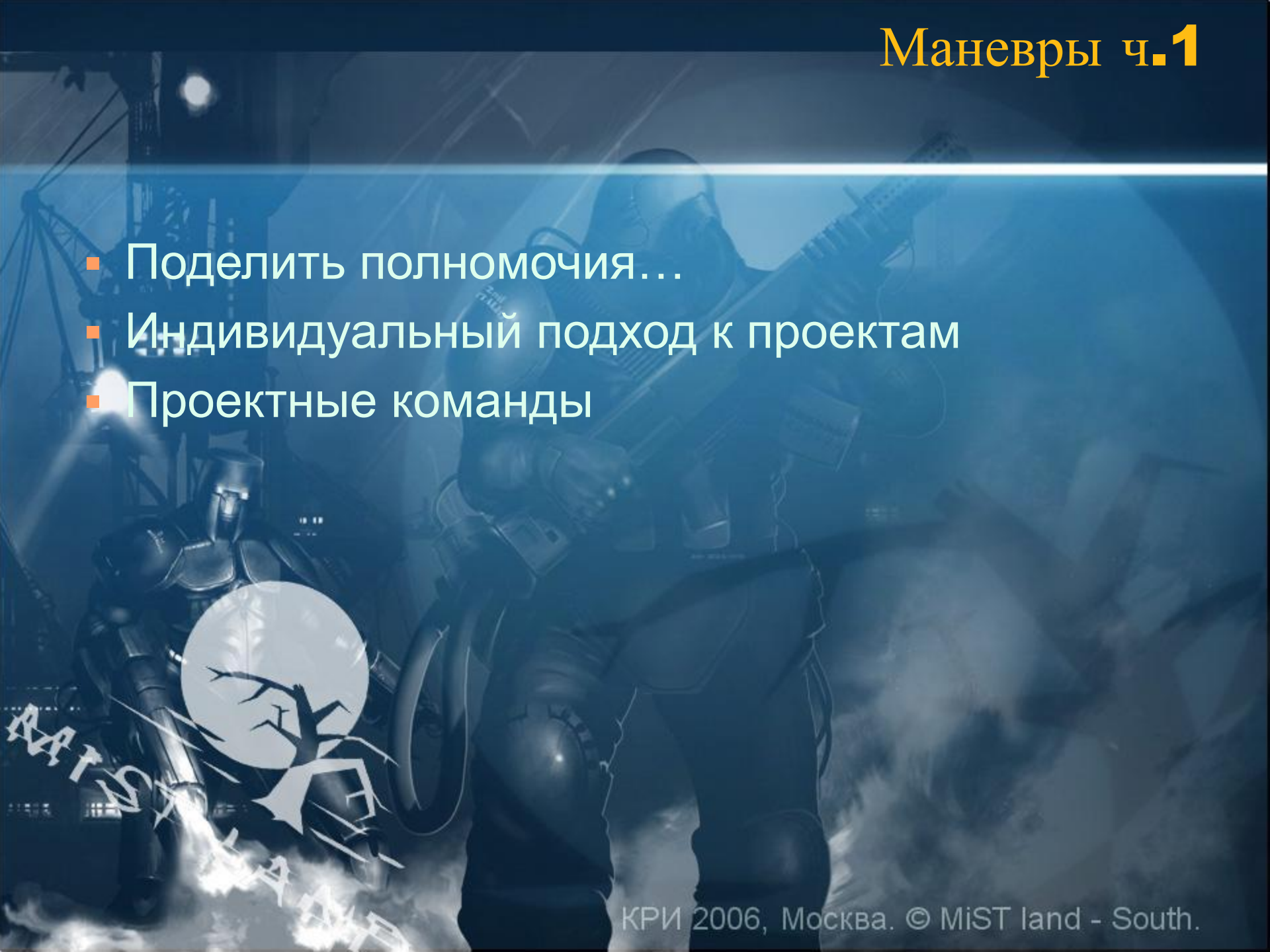
Победить в войне!

- Быть быстрым!
- Быть сильным!
- Быть умным!



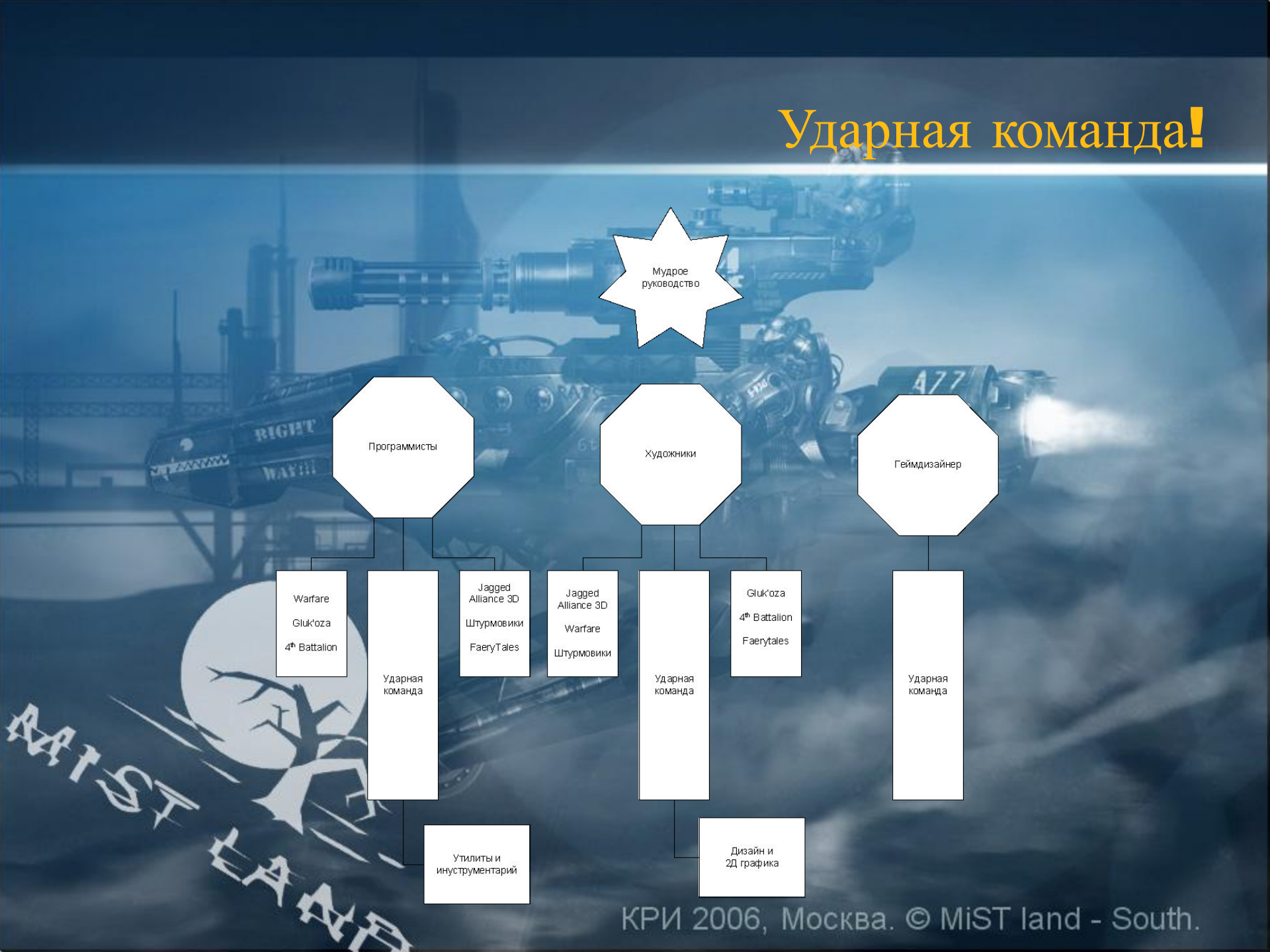
Маневры ч.1

- Поделить полномочия…
- Индивидуальный подход к проектам
- Проектные команды



КРИ 2006, Москва. © MiST land - South.

Ударная команда!



КРИ 2006, Москва. © MiST land - South.

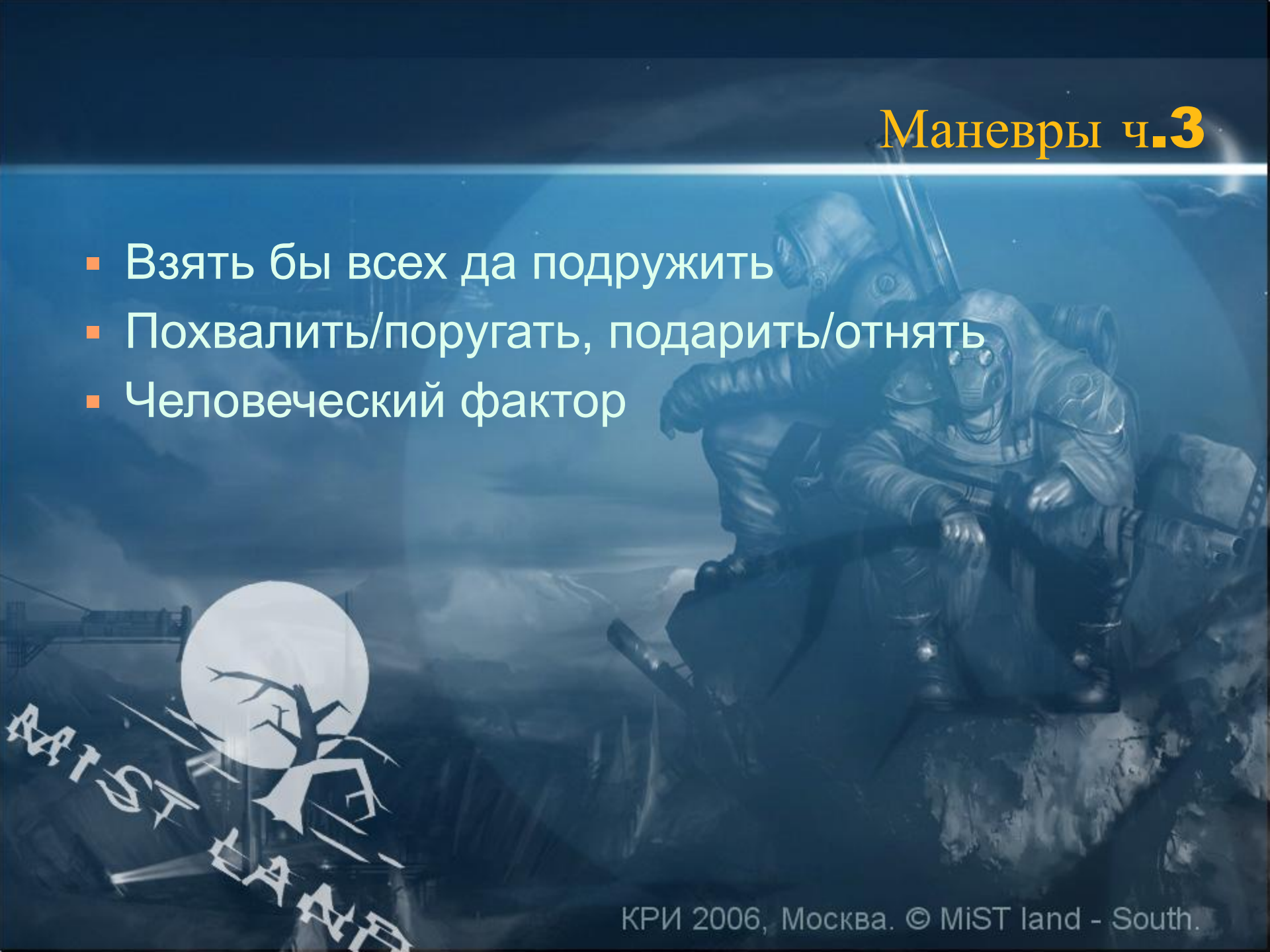
Маневры ч.2

- Разграничение полномочий
- Разделение уровней задач
- Получить то, что ожидаешь

Правильная база

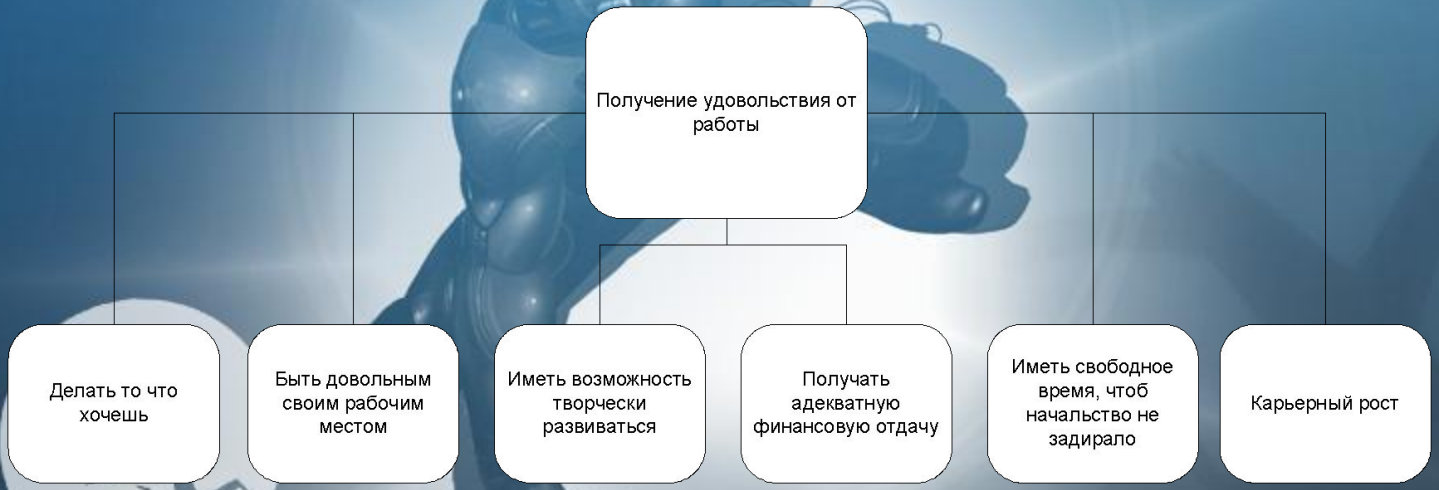
Маневры ч.3

- Взять бы всех да подружить
- Похвалить/поругать, подарить/отнять
- Человеческий фактор



КРИ 2006, Москва. © MiST land - South.

Человеческий фактор



КРИ 2006, Москва. © MiST land - South.

Система.

- Платить меньше
- Тратить, как можно меньше денег на содержание
- Работать, как можно больше
- Сократить доп. расходы
- Иметь прогнозируемые сроки
- Получать максимальную отдачу
- Не проводить карательных операций

КРИ 2006, Москва. © MiST land - South.

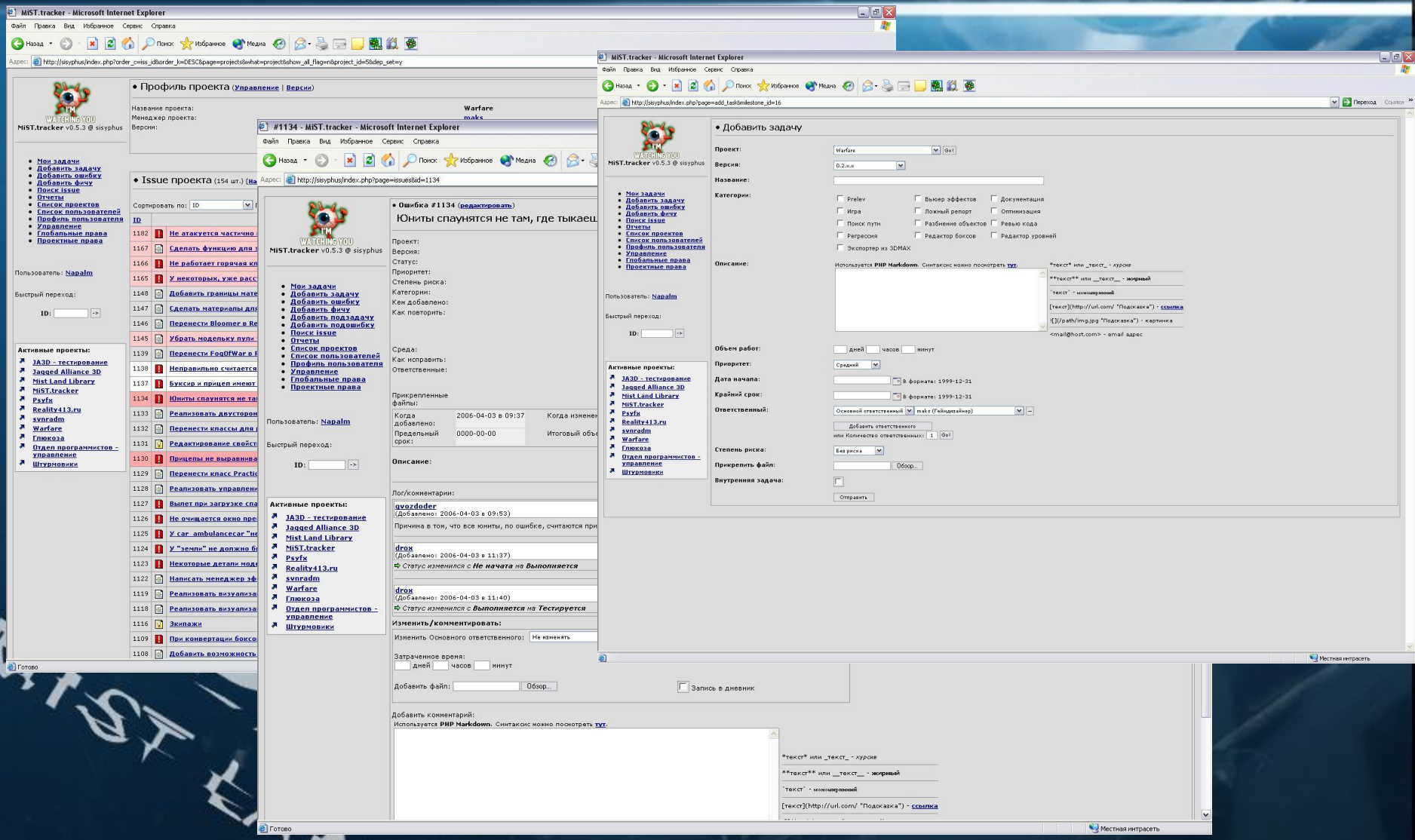
Вопросы и ответы

КРИ 2006, Москва. © MiST land - South.

Смысл?

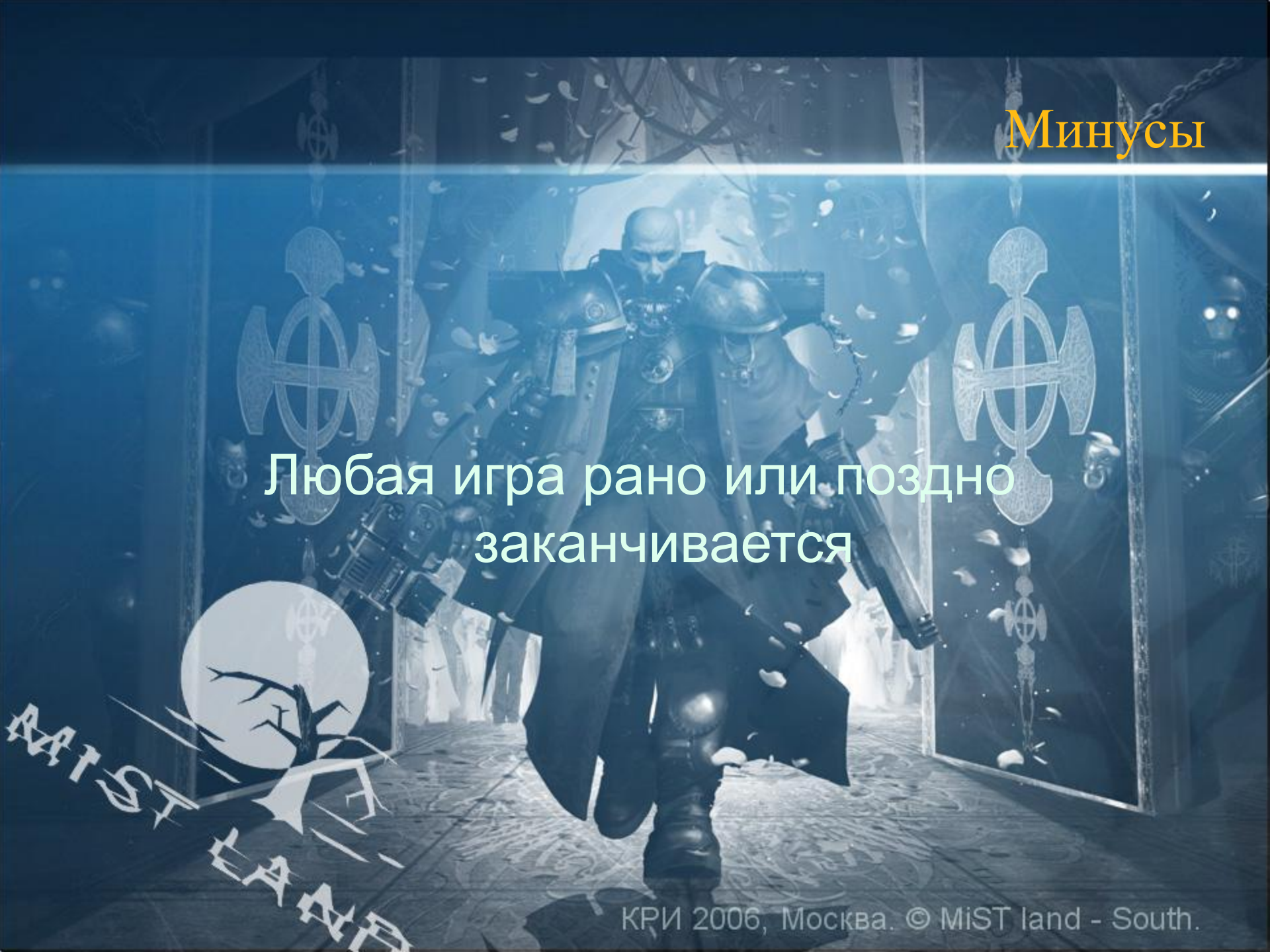
- Получить общую систему взаимодействия внутри проектов и команд
- Система при подобранном балансе – саморегулирующаяся
- Автономная система стимулирования
- Визуальная среда контроля своего уровня
- Возможность «планировать» свою карьеру
- Возможность динамического баланса (изменения системы путем «паблишей» в зависимости от изменения внешних обстоятельств)

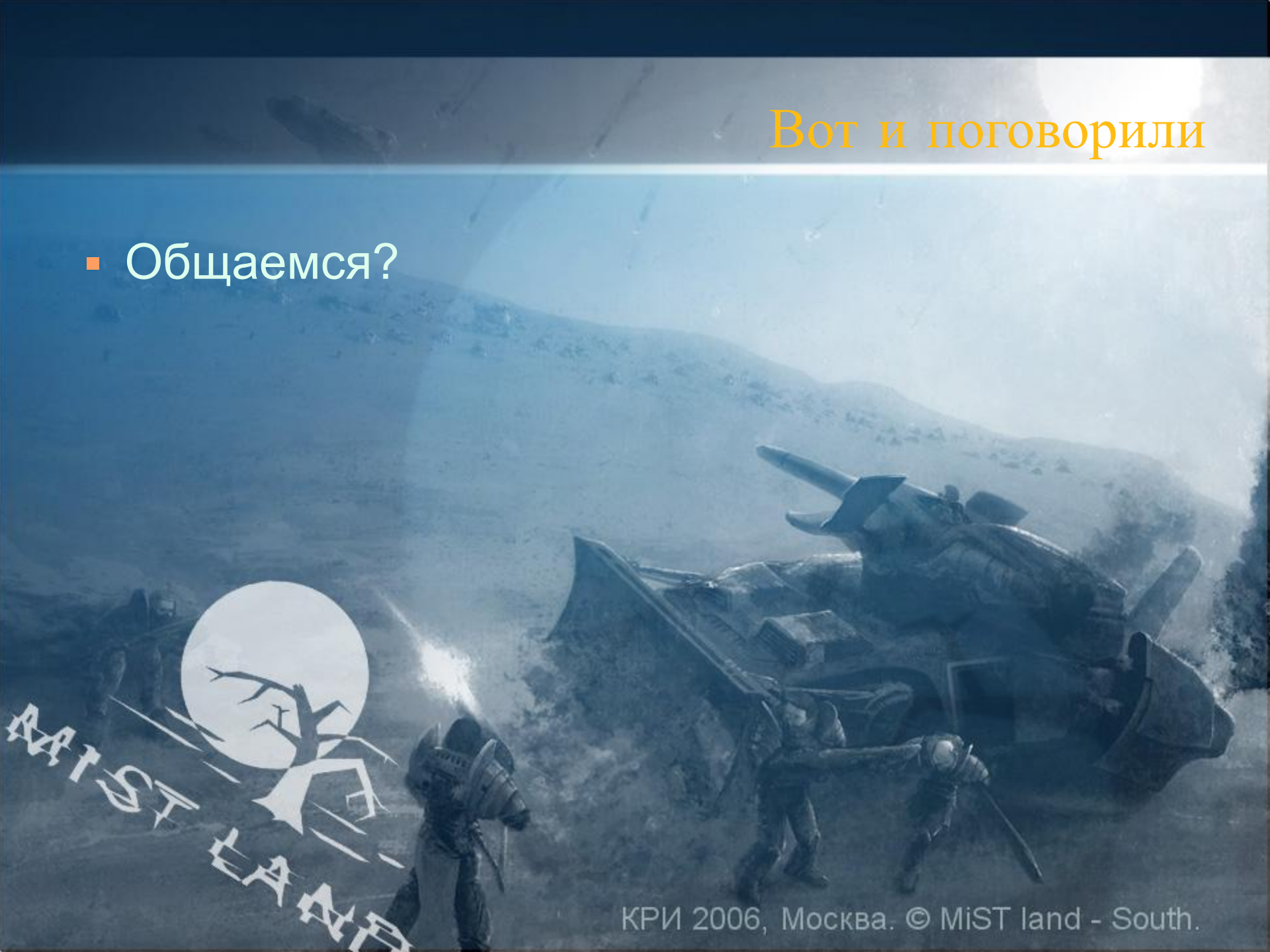
Реализация?


MiST.tracker - Microsoft Internet Explorer
• Профиль проекта (Управление | Версии)
• Issue проекта (154 шт.)
#1134 - MiST.tracker - Microsoft Internet Explorer
• Ошибка #1134 (редактировать)
Юниты спаунятся не там, где тыкаеш
• Добавить задачу
MiST.tracker v0.5.3 @ sisyphus
Активные проекты:
Готово
Местная интрасеть

Минусы

Любая игра рано или поздно заканчивается



Вот и поговорили

- Общаемся?