



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»



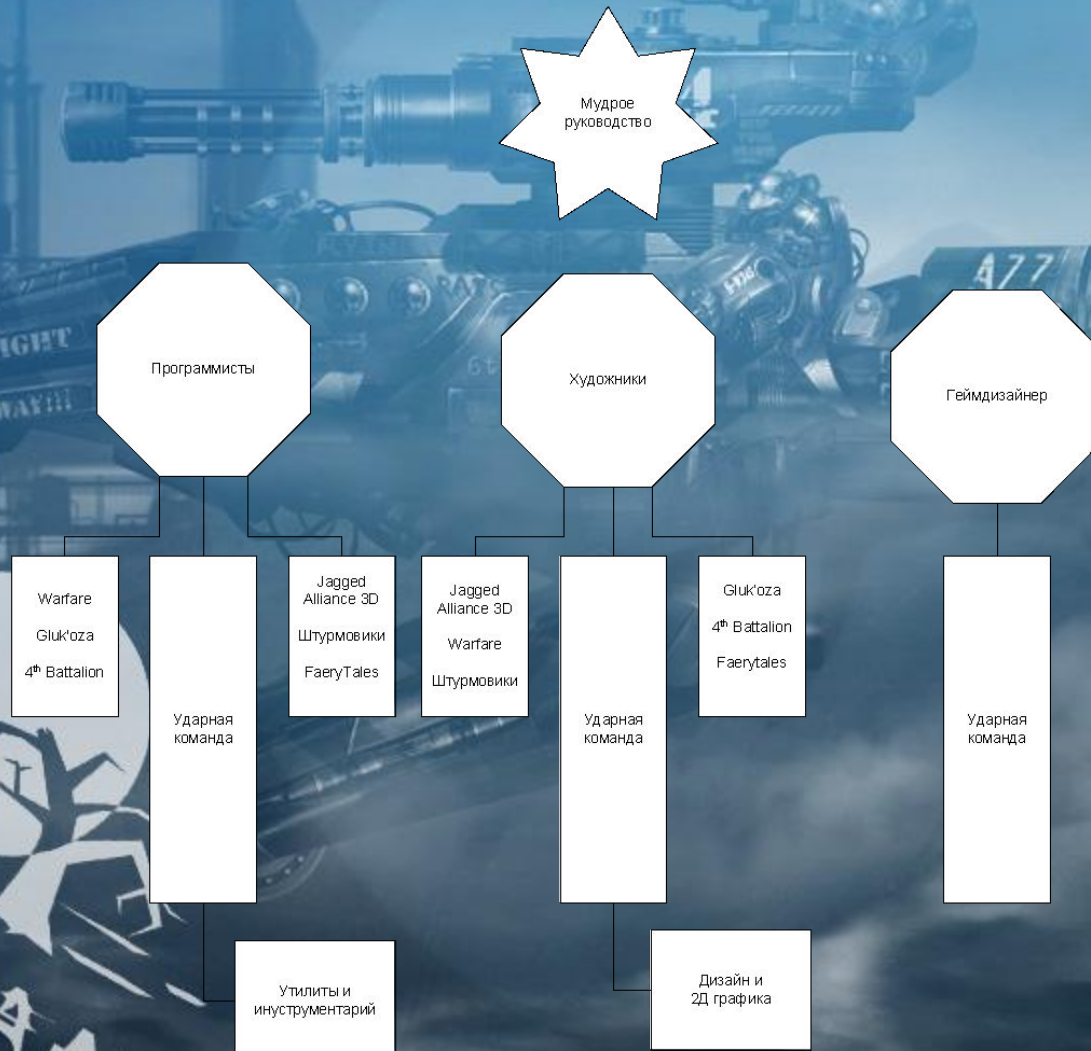
Победить в войне!

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

ARTIST GAMER

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

Ударная команда!



Маневры ч.2

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

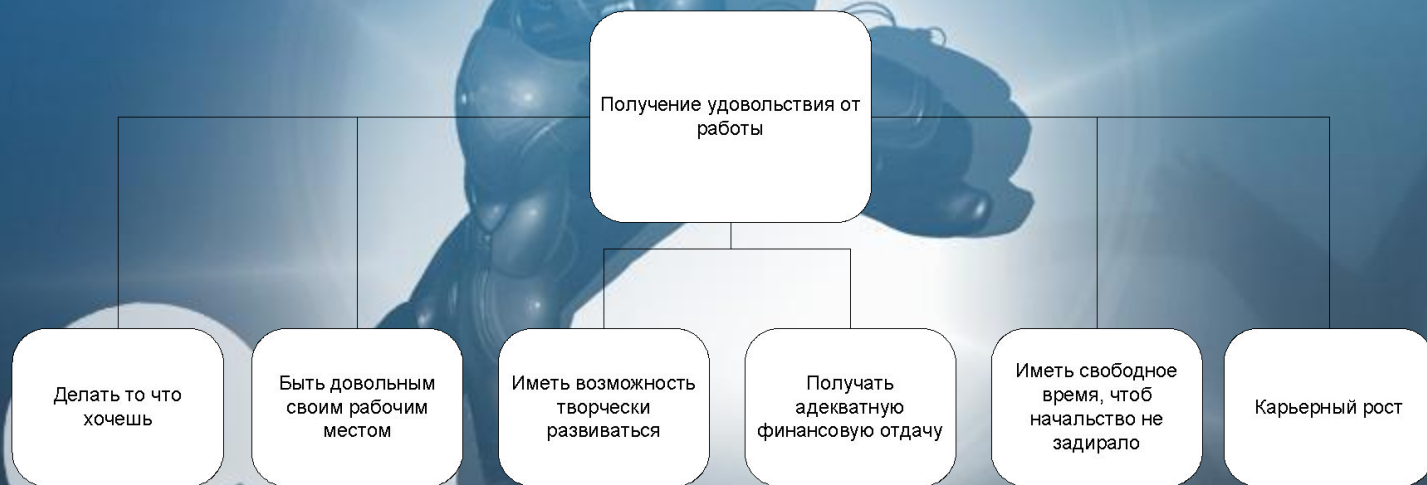
Правильная база



Маневры ч.3

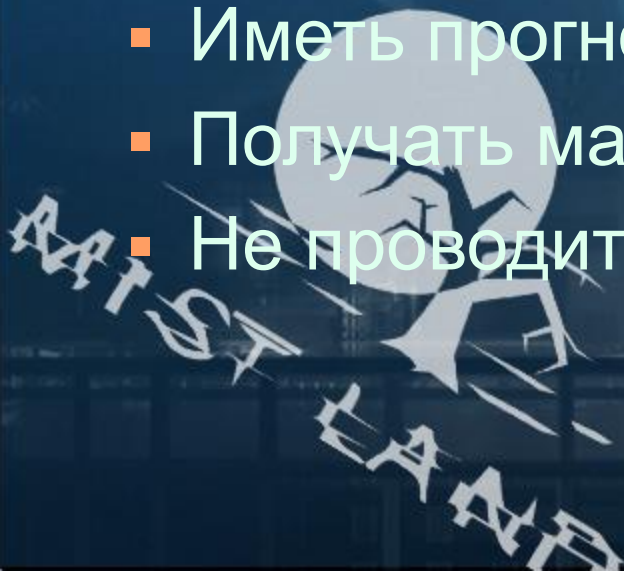
- Взять бы всех да подружить
- Похвалить/поругать, подарить/отнять
- Человеческий фактор

Человеческий фактор



ARTIST CAMP

- 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



Вопросы и ответы



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?

МIST.tracker - Microsoft Internet Explorer

Название проекта: Warfare
Версия: 0.2.0.1

Добавить задачу

Проект: Warfare
Версия: 0.2.0.1
Название:
Категории: Грелв Выбор эффектов Документация Игра Локальный репорт Оптимизация Поиск пути Разбиение объектов Ревью кода Регрессия Редактор Бингов Редактор уровней Экспортёр из 3DMAX

Используется **PHP Markdown**. Синтаксис можно посмотреть [тут](#).

Объем работ: дней часов минут
Приоритет: Средний
Дата начала: в формате: 1999-12-31
Крайний срок: в формате: 1999-12-31
Ответственный: (Основной ответственный) или (Генеральный)
Добавить ответственного или Количество ответственных:
Степень риска:
Прикрепить файл: Обзор...
Внутренняя задача:
Отправить

Ошибка #1134 (редактировать)

Юниты сплываются не там, где тыкаешь

Проект: Warfare
Версия: 0.2.0.1
Приоритет:
Степень риска:
Категории:
Кем добавлено:
Как повторить:

Среда:
Как исправлять:
Ответственные:

Прикрепленные файлы:
Когда добавлено: 2006-04-03 в 09:37
Когда изменен:
Предельный срок: 0000-00-00
Итоговый объём:

Описание:

Лог/комментарии:
bugzilla (добавлено: 2006-04-03 в 09:53)
Причина в том, что все юниты, по ошибке, считаются при
drag (добавлено: 2006-04-03 в 11:37)
Статус изменился с **Не начата** на **Выполняется**
drag (добавлено: 2006-04-03 в 11:40)
Статус изменился с **Выполняется** на **Тестируется**

Изменить /комментировать:
Изменить Основного ответственного: Не менять

Затраченное время: дней часов минут
Добавить файл: Обзор...
Запись в дневник:

Добавить комментарий:
Используется **PHP Markdown**. Синтаксис можно посмотреть [тут](#).

текст или __текст__ - курсор
текст или __текст__ - жирный
текст - моношириной
[текст](http://url.com/"Подкалка") - ссылка
[[url/img.jpg "Подкалка"]] - картинка
<email@host.com> - email адрес

Профиль проекта (Управление | Версия)

Название проекта: Warfare
Менеджер проекта:
Версия:

Issue проекта (154 шт.)

Сортировать по: ID

ID	Описание
1182	Не атакуется частично
1167	Сделать функцию для
1166	Не работает горячая кн
1165	У некоторых, уже рас
1148	Добавить границы мате
1147	Сделать материалы для
1146	Перенести Bloomer в Re
1145	Убрать модельку пули
1139	Перенести GodWar в B
1138	Неправильно считается
1137	буксир и прицеп имеют
1134	Юниты сплываются не та
1133	Реализовать двусторон
1132	Перенести классы для
1131	Редактирование свойств
1130	Прицелы не выравнива
1129	Перенести класс Pratic
1128	Реализовать управлен
1127	Вылет при загрузке сна
1126	Не очищается окно пре
1125	У car_ambulanceca "не
1124	У "земли" не должно б
1123	Некоторые детали мод
1122	Написать менеджер эф
1119	Реализовать визуализа
1118	Реализовать визуализа
1116	Знаки
1109	При конвертации: бокс
1108	Добавить возможность

Пользователь: NapaIm
Быстрый переход: ID:

Активные проекты:

- JA3D - тестирование
- Zaccad Alliance 3D
- Mist Land Library
- MIST.tracker
- Ryfx
- Reality43.ru
- smgadm
- Warfare
- Глюкоза
- Отдел программистов - управление
- Штурмовики

Минусы

Любая игра рано или поздно
заканчивается

RAI ST
E A N D

Вот и поговорили

- Общаемся?

