



# Nival Interactive

**ТЕМА:** **Гениальность По Заказу –  
Управление Творческими Процессами**

**ДОКЛАДЧИК:** **Стремовский Илья**

**Дизайнер Игр**

[www.nival.com](http://www.nival.com)

2005 год



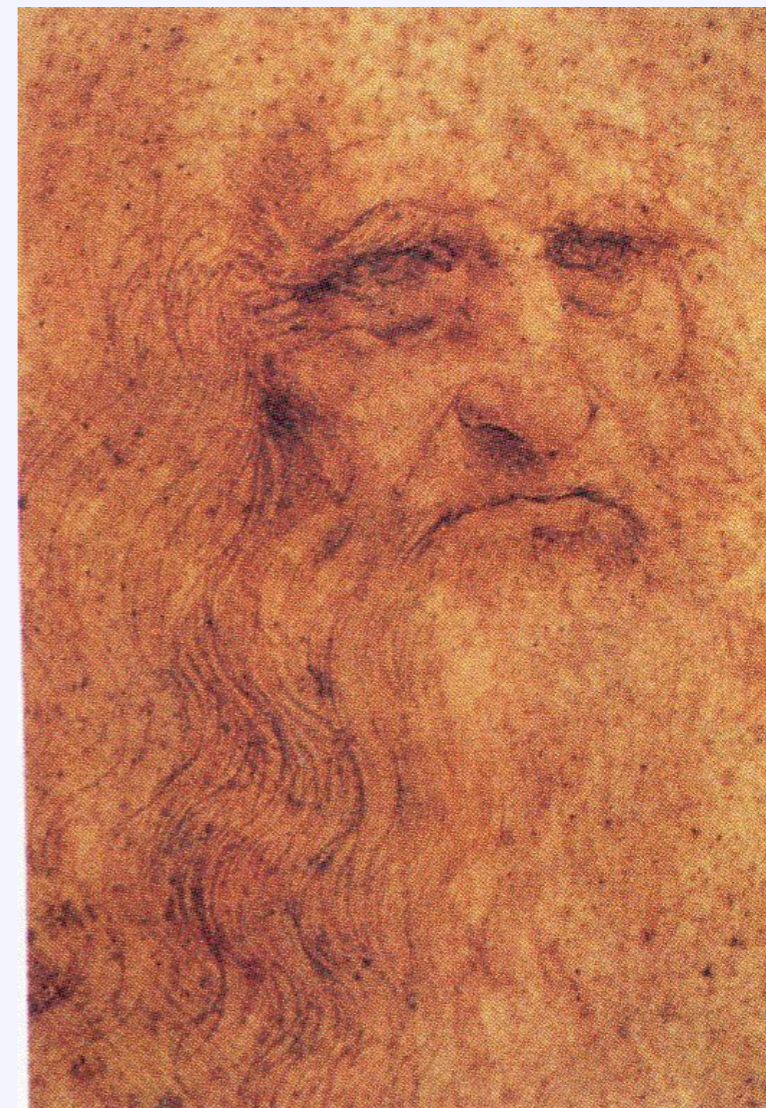
## Что Такое Гений

- , наивысшая степень проявления творческих сил человека. Термин "Г." употребляется как для обозначения способности человека к творчеству, так и для оценки результатов его деятельности. Предполагая врождённую способность к продуктивной деятельности в той или иной области, **гений**, в отличие от таланта, представляет собой не просто высшую степень одарённости, а связан с созданием качественно новых творений, открытием ранее неизведанных путей творчества. Деятельность **гения** реализуется в определённом историческом контексте жизни человеческого общества, из которой **гений** черпает материал для своего творчества.



## Из Чего Сделаны Гении

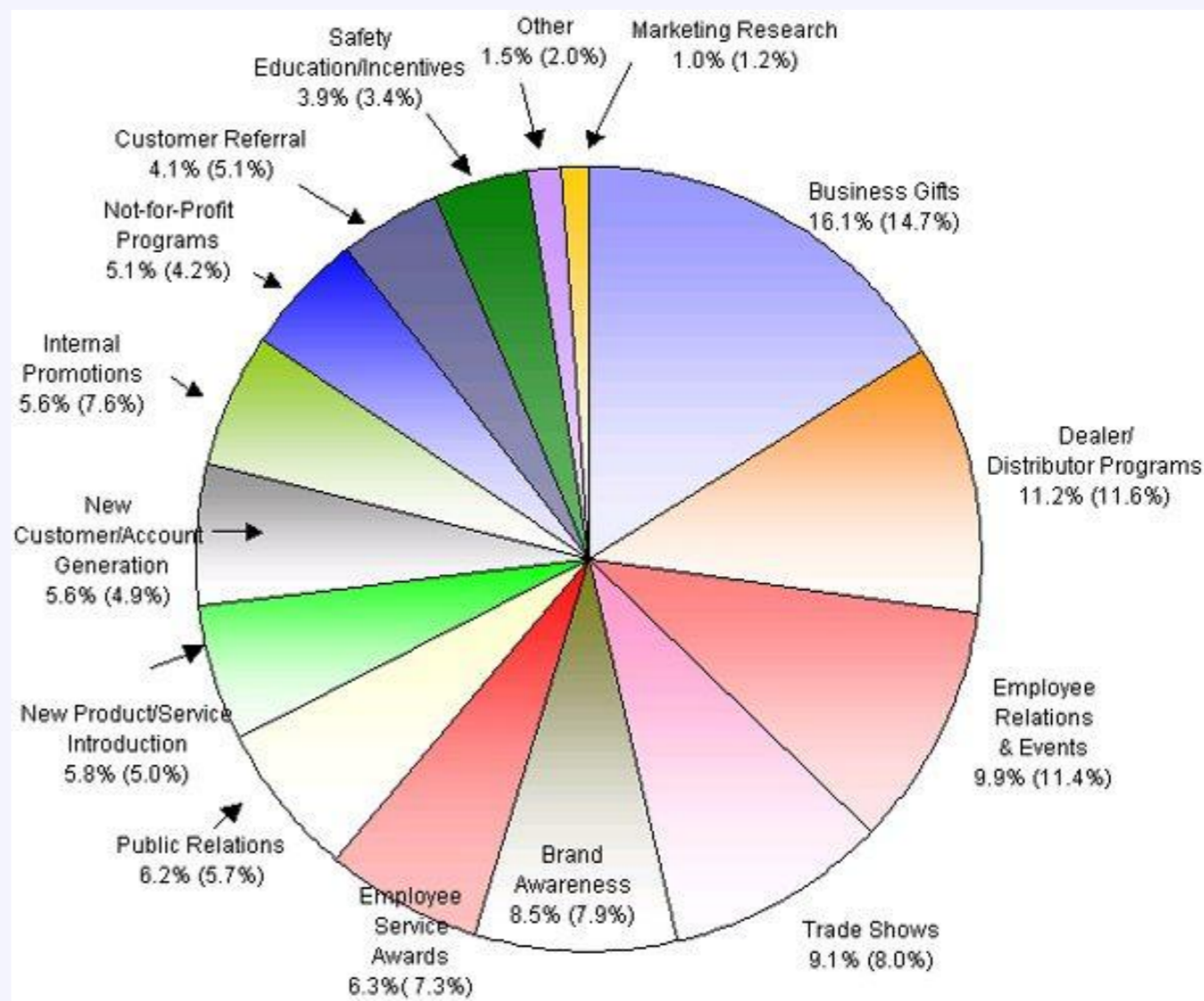
- Выдающийся результат
- Минимальные видимые затраты
- Всеобщее признание
- Сумасшествие
- Безвременная кончина





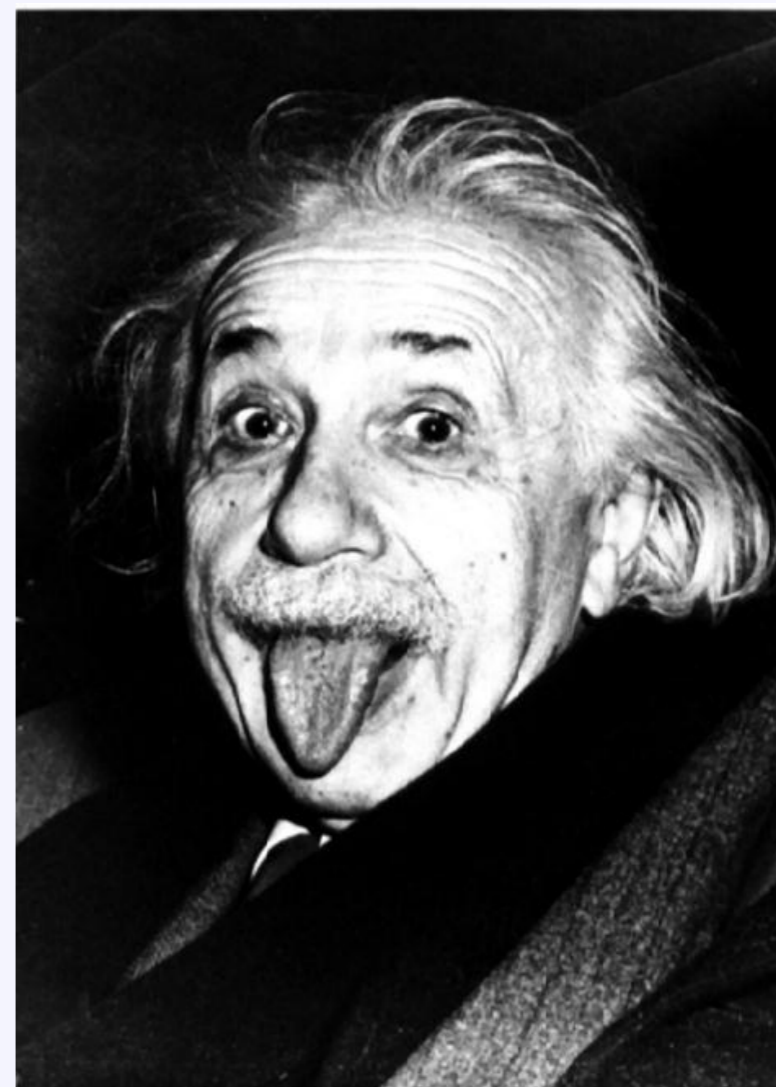
## Чего Хотят Менеджеры

- Контроль
- Результаты
- Сроки



## Повод Для Драки

- Непредсказуемость
- Непрактичность
- «Болезненное Эго»





## Светлое Будущее

- Снижение рисков
- Высокая эффективность
- Оригинальность



## Гении В Бизнесе

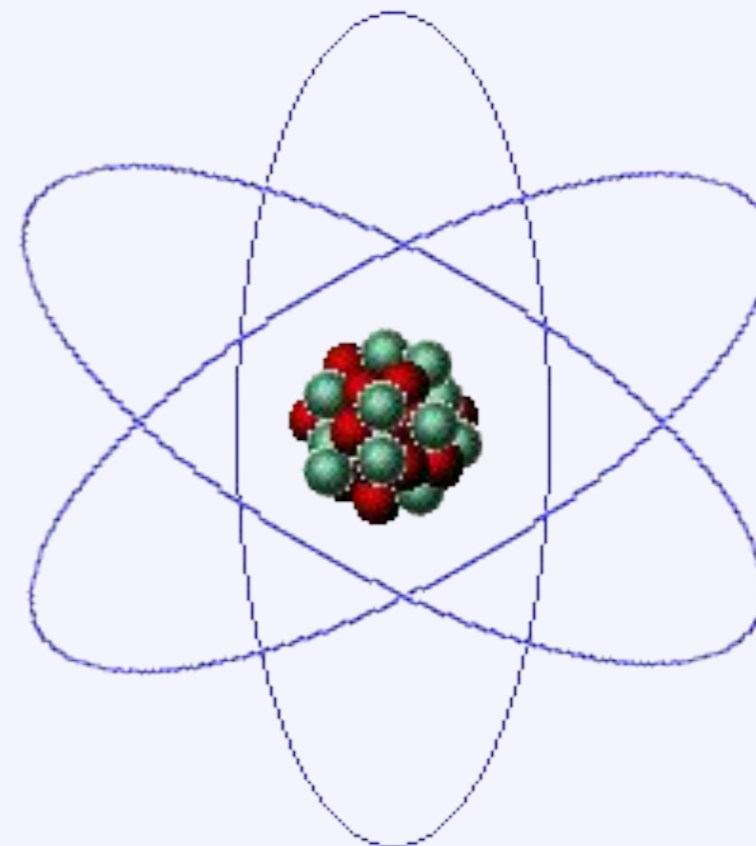
- Дерзость мысли
- Качественное воплощение
- Повторяемость





## Как Управлять?

- Понимать структуру
- Создать модель
- Следовать модели
- Корректировать модель по ходу



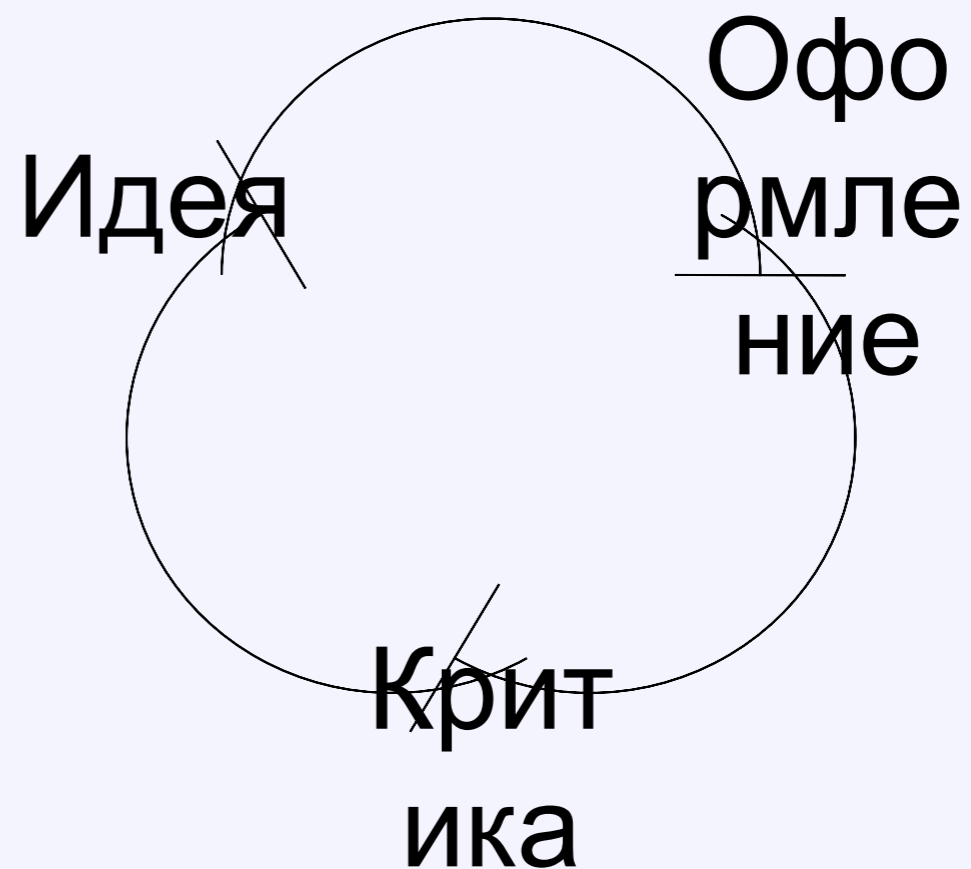
$$E = mc^2$$

Energy from the nucleus of an Atom



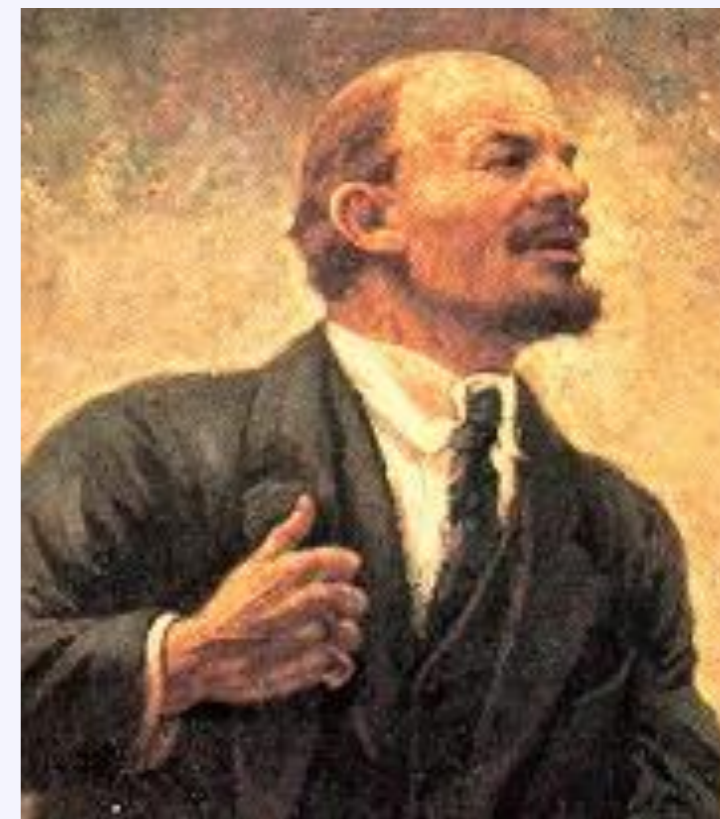
## Структура Творческого Акта

- Зарождение идеи
- Оформление
- Критика
- Повторить по вкусу



## Зарождение Идей

- Глобальный взгляд
- Неконкретность
- Будущее
- Сумасшедший Ученый





## Оформление

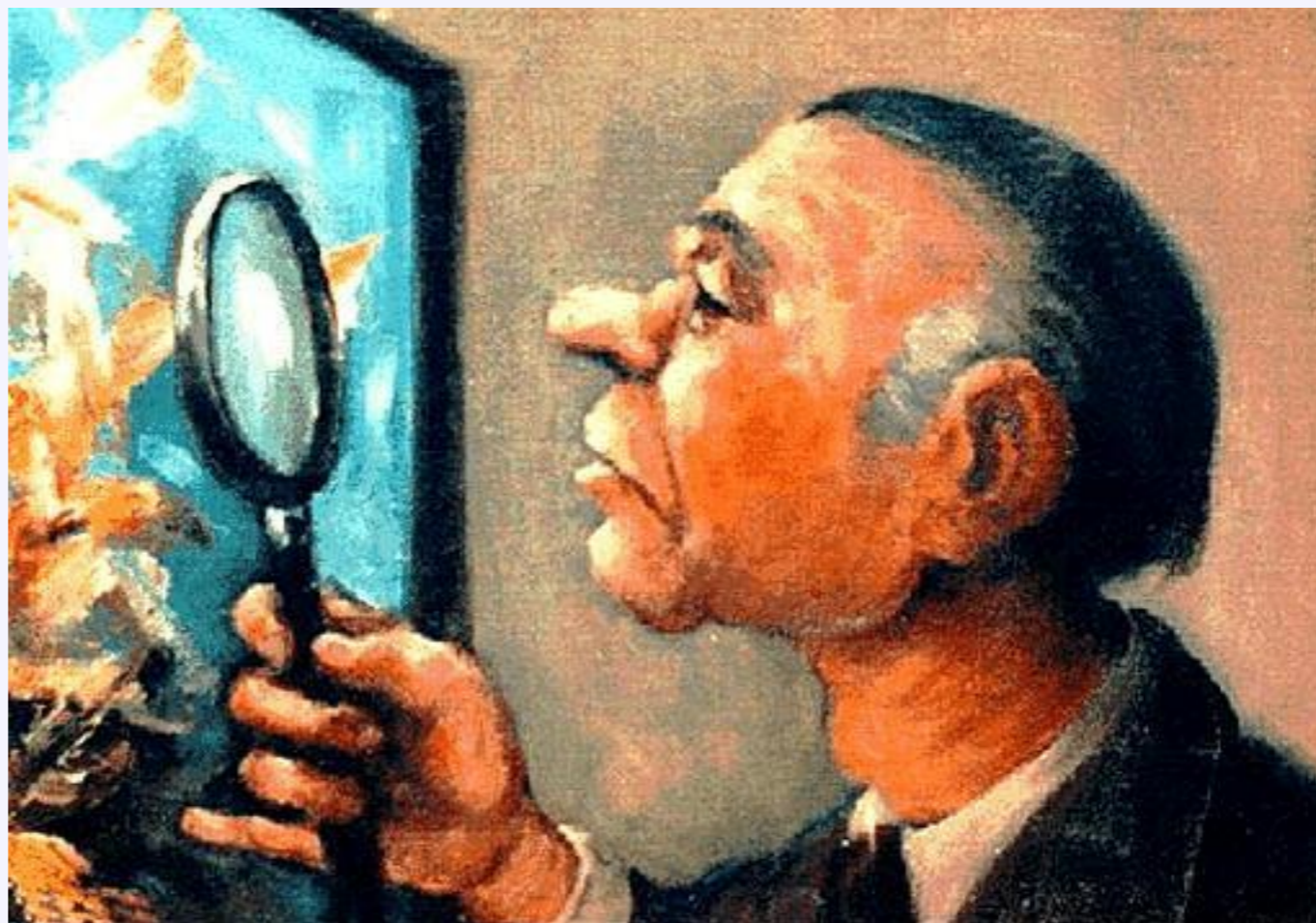
- Здесь и сейчас
- Засучить рукава
- Как?
- Прилежный ученик





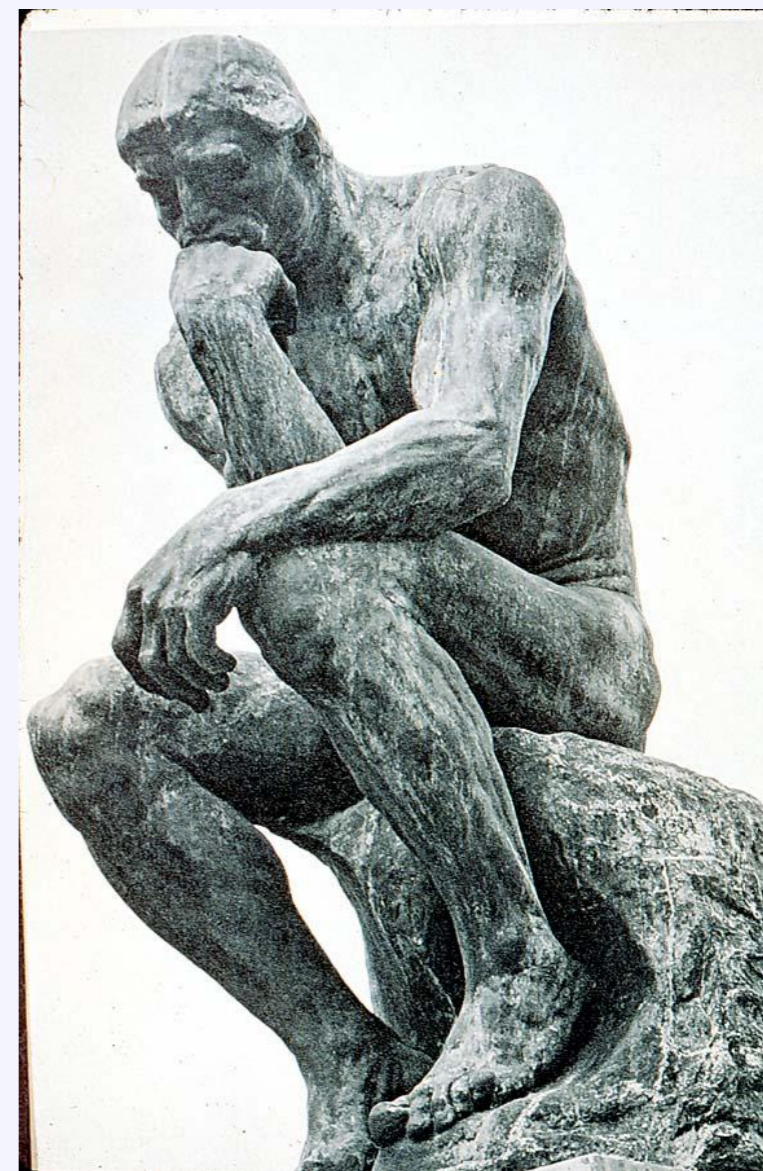
## Критика

- Что мы еще не учли?
- Мелкие детали
- Прошлый опыт
- Казуист





## Какая Стадия?



## Как Это Обычно Бывает

- Мечтатель = Бесплодные мечты
- Исполнитель = Копирование образцов
- Критик = Погрязание в деталях
  
- Мечтатель + Критик = Бесплодные споры
- Мечтатель + Исполнитель = Ненадежное решение и Feature Creep
- Исполнитель + Критик = «Худсовет»



## Что Делать?

- Развести в пространстве – разные помещения для разных функций
- Развести во времени – разные роли в разное время
- Развести по людям – разные роли разным людям

## Окружение

- Комфорт для данного человека в данной роли
- Тишина
- Место для прогулок
- Визуальная среда
- Библиотека
- Сон и Отдых





## Действия

- Сбор информации
- Визуализация
- Метафоры
- Спонтанность
- Медитация





## Коммуникации

- Brainstorm
- Психогеография
- Ритуалы





## Вопросы?





# Nival Interactive

**ТЕМА:** Гениальность По Заказу –  
Управление Творческими Процессами

**ДОКЛАДЧИК:** Стремовский Илья

Дизайнер Игр

[www.nival.com](http://www.nival.com)

2005 год

