

راهبری تیم‌های بازی ساز

امیرحسین فصیحی

۱۳۹۵

صنعت بازی سازی

ویژگی صنعت بازی سازی؟

ویژگی صنعت بازی سازی:

■ فناوری

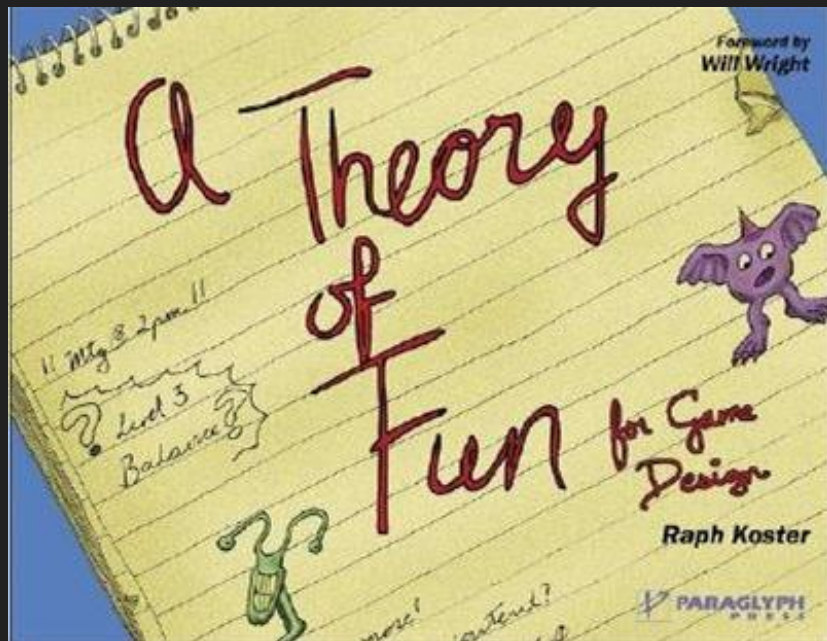
■ هنر

■ رسانه

ویژگی صنعت بازی سازی:

خلاقیت

Creative Industries



Foreword by
Will Wright

A Theory of Fun for Game Design



Raph Koster

11 Mtg @ 2pm!!

? Level 3
Balance?



more!
pretend?

PARAGLYPH
PRESS

A Theory of Fun

سرگرمی: یادگیری الگو Fun
لذت: تشخیص الگو Delight

خلاصہ کتاب:

http://www.gamasutra.com/view/feature/130586/book_excerpt_a_theory_of_game_.php

دشواری هر پروژه‌ای در چیست؟

RISK!

خلاقیت و ریسک؟

برنامه‌ریزی

هدف‌گذاری


تجربه ناشناخته‌ها را از بین می‌برد!

Kenneth O. Stanley · Joel Lehman

Why Greatness Cannot Be Planned

The Myth of the Objective



 Springer

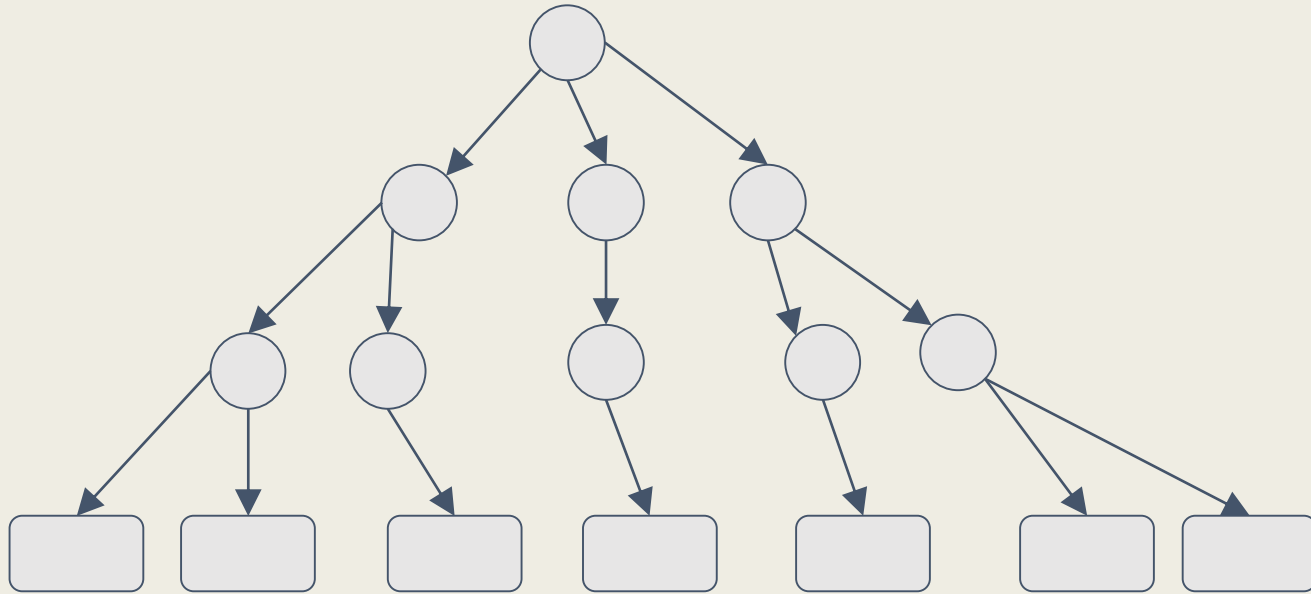
Discovery Without Objectives!

<http://eplex.cs.ucf.edu/noveltysearch/userspage/>

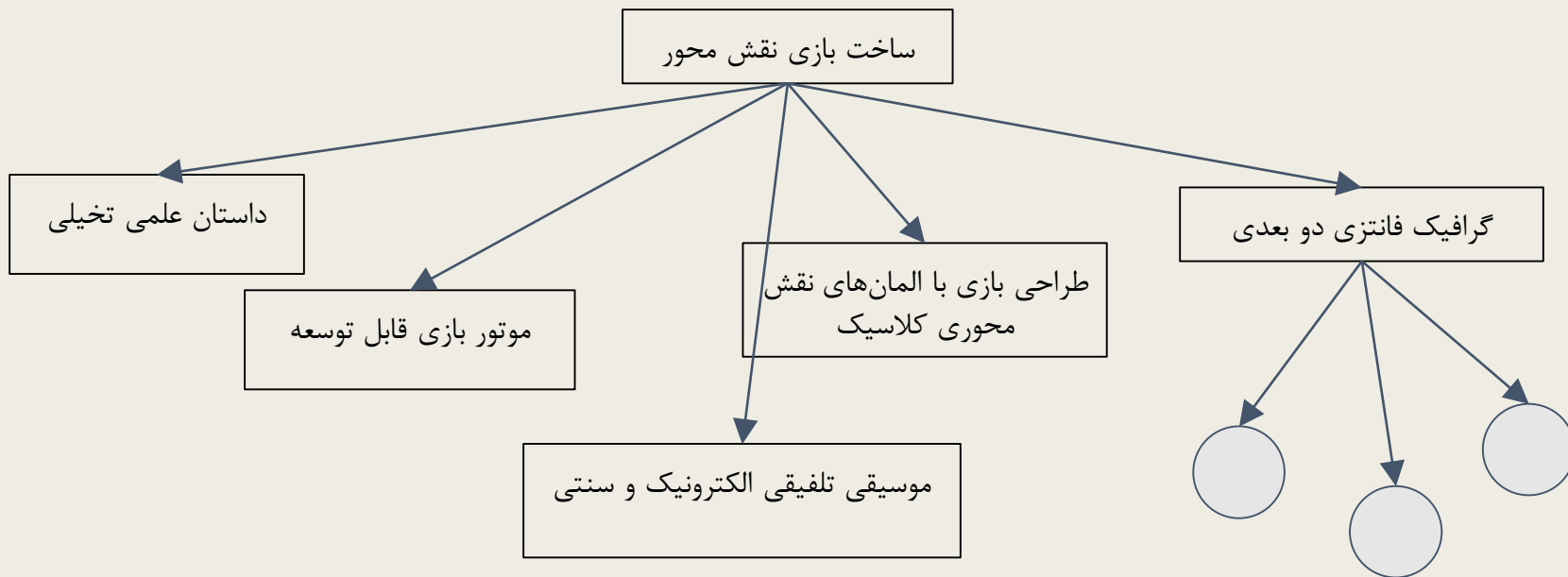
خلاقیت در همه لایه‌های بازی‌سازی

Team Leader?

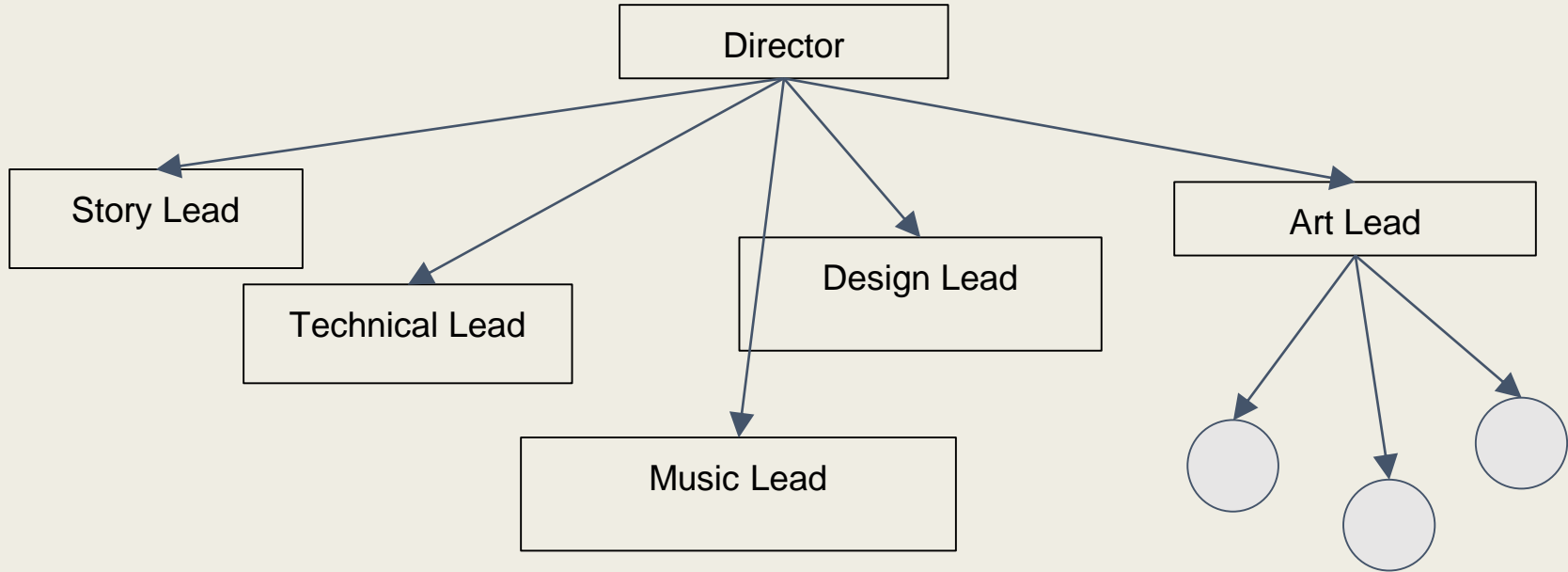
درختواره اهداف



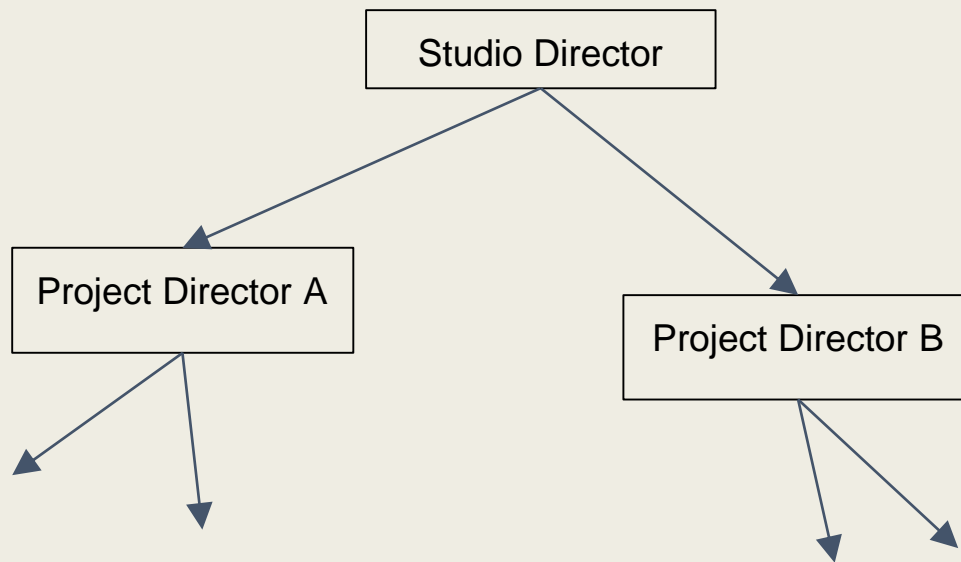
درختواره اهداف بازی سازی



ساختار رهبری در تیم بازی سازی



ساختار در استودیو بازی سازی





**TEAM
LEADERSHIP
IN THE GAME INDUSTRY**



SETH SPAULDING II
Copyrighted Material

مشکلات رهبری

رهبران از متخصصان انتخاب می‌شوند

مشکلات رهبری

علاوه بر آن در بازی سازی:

- میانگین سنی پایین: برقراری ارتباط
- پروژه‌های طولانی: روحیه و تمرکز
- صنعتی کاملاً پویا

مشکلات رهبری

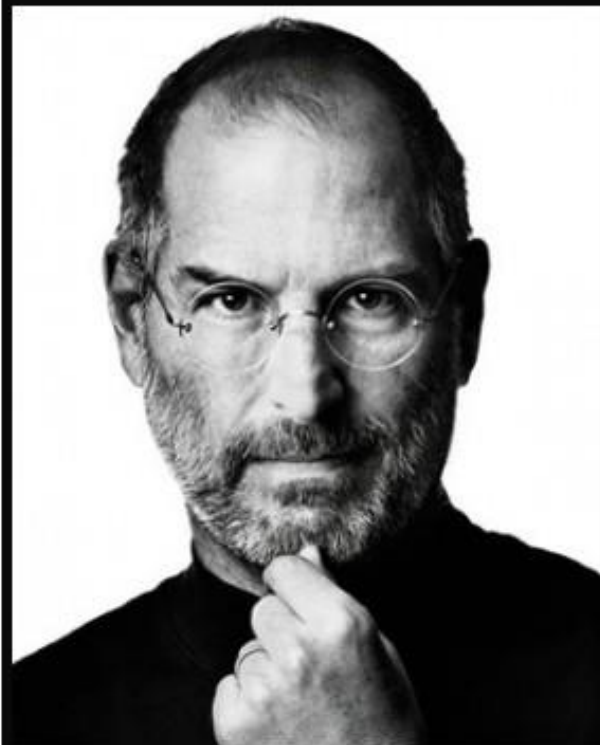
اندازه تیم

اندازه تیم

ساخت محصول، زمان و هم‌افزایی
مهم‌تر شدن نقش رهبران تیم!

یا اندازه تیم بزرگ شود
و یا ...

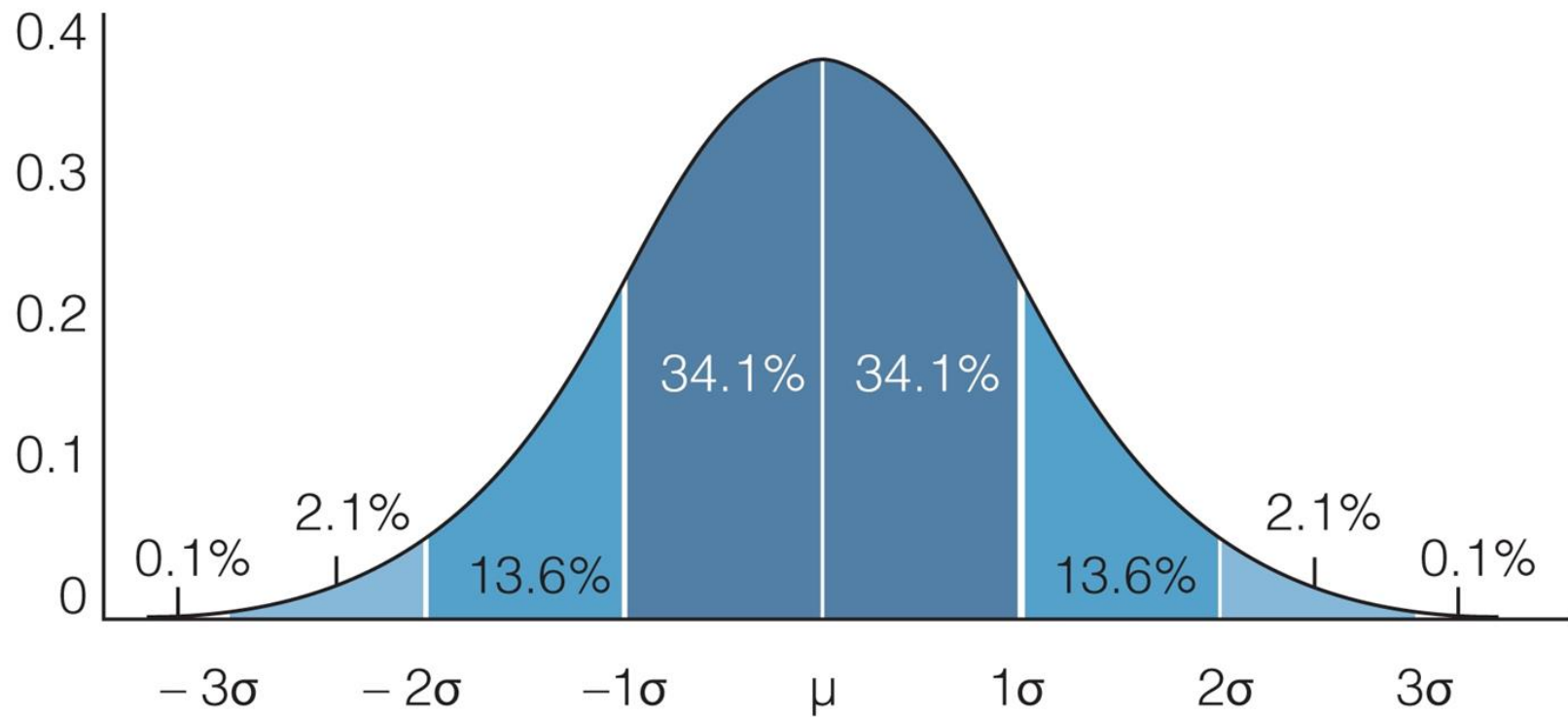




It's better to be a pirate than to join the
Navy.

(Steve Jobs)

izquotes.com



Indiepocalypse

A BUSINESSWEEK BESTSELLER

"The bible for entrepreneurial marketing"

-TOM BYERS, Founder of Stanford Technology Ventures Program

CROSSING THE CHASM

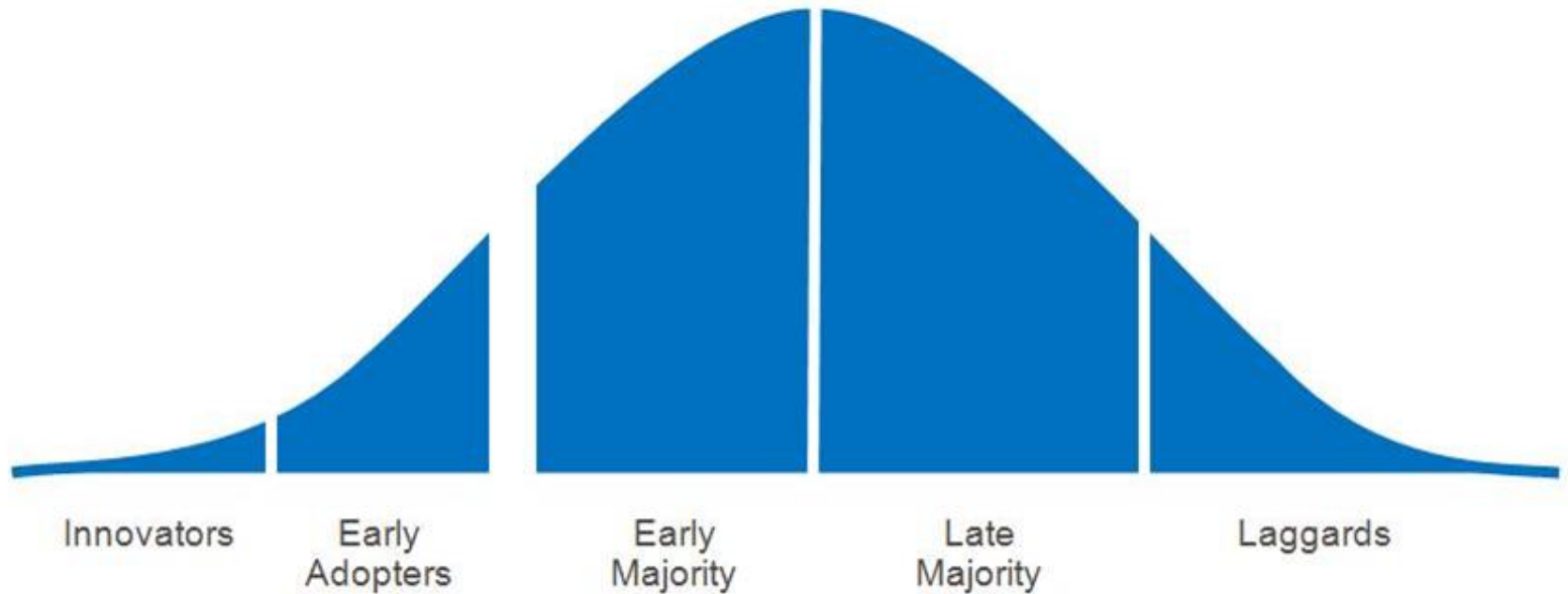
MARKETING AND SELLING
DISRUPTIVE PRODUCTS TO
MAINSTREAM CUSTOMERS



GEOFFREY A. MOORE

Author of Inside the Tornado and Living on the Fault Line

Geoffrey Moore's Technology Adoption Lifecycle



▲ سوال:

چرا بازی سازان مستقل باید Early Adopters را هدف قرار دهند؟

User Acquisition Cost

فرق رهبر و مشاور متخصص؟

مشاور متخصص اهداف را می شناسد!
رهبر درختواره اهداف را می شناسد!

تفکر اشتباه

بالا رفتن از نربان ترقی سازمانی به سمت رهبر شدن!

بدترین نتیجه رهبر نامناسب:

از دست دادن نیروی انسانی خوب

دلایل تغییر شغل:

درصد غیر مالی
یک سوم به دلیل مدیر نامناسب

مصاحبه با رهبران

آیا رهبران ساخته می شوند؟

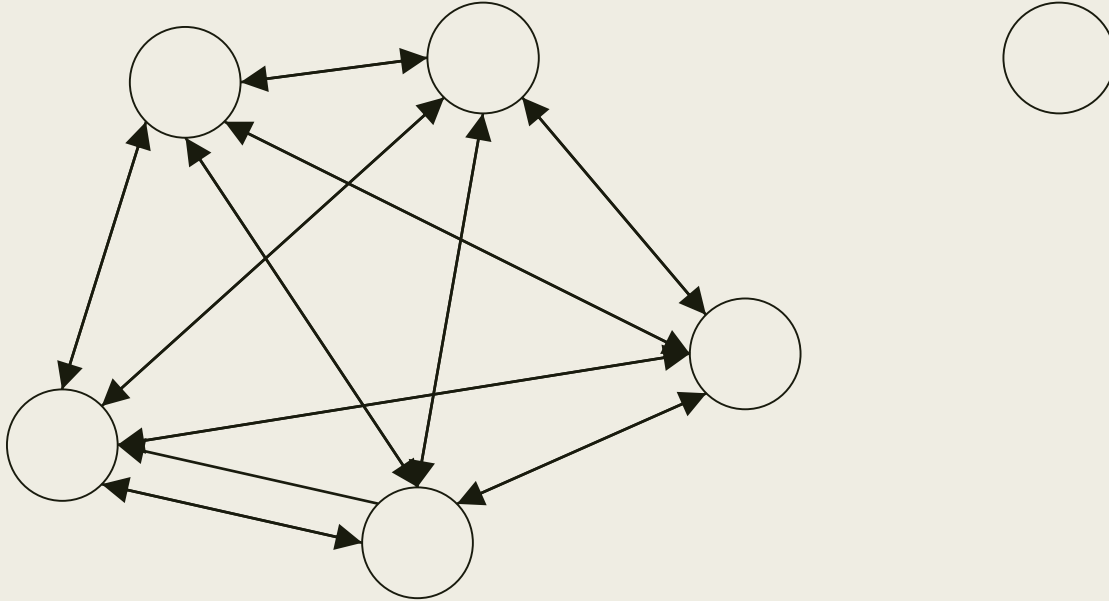
اندازه تیم‌های بازی‌سازی

کوچک: کمتر از ۷۰ نفر

متوسط: حدود ۷۰ نفر

بزرگ: حدود ۱۵۰ نفر

Communication Lines



Communication Lines?

- صحبت حضوری
- ایمیل
- اسکایپ
- تلفن
- نرم افزارهای مدیریت تیم
- ...

Director vs. Lead

Director: Department Tasks

- Staffing, Scheduling, Performance Reviews, Mentoring (Project Owner in SCRUM)

Lead: Project Tasks

- Tasks Scheduling, Code/Asset Reviews, Production

از مشکلات رهبران:

واگذاری

Delegation

پارادوکس رهبر

دانش تخصصی برای رهبر لازم است
و رهبر بودن فرصت کسب دانش
تخصصی را کم می کند!

Founder's Syndrome

تصمیم‌گیری بر اساس اینکه
وضعیت چگونه بوده است،
نه اینکه الان چگونه است!

آگاهى سازمانى و خودآگاهى

Walking Leader

HBR'S
10
MUST
READS

On Leadership

If you read nothing else on leadership, read these definitive articles from **Harvard Business Review**.

Harvard Business Review

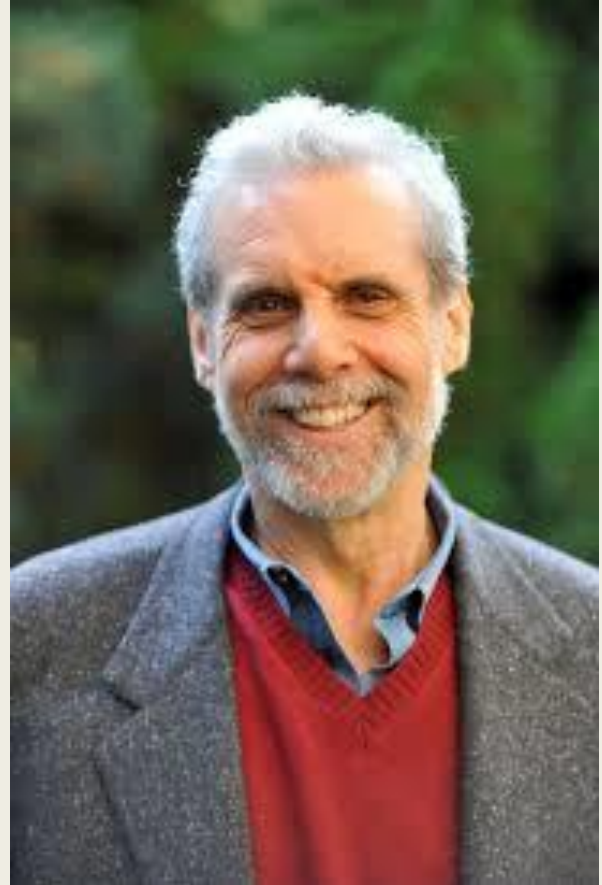


<http://hbr.org>

What Makes a Leader?

By Daniel Goleman

www.danielgoleman.info



NEW YORK TIMES BESTSELLER

DANIEL
GOLEMAN

Bestselling Author of *Emotional Intelligence*

FOCUS

The Hidden Driver
of Excellence

What Makes a Leader?

High Emotional Intelligence.

- Self-awareness
- Self-regulation
- Motivation
- Empathy
- Social Skills

The Third Era of Management

The Third Era of Management, And Why Empathy Means More than Ever.

<http://themodernteam.com/the-third-era-of-management-and-why-empathy-means-more-than-ever/>