TEAM SPECIALFORCE 2

ⓒ 2010 Team SF2 – Dragonfly GF Co., Ltd

...ing

SBS스페셜
SBS HD

‘환경’을 이용한 ‘매니지먼트’

자기조직화(Self-Organizing)

환경 매니지먼트 Step 1/3

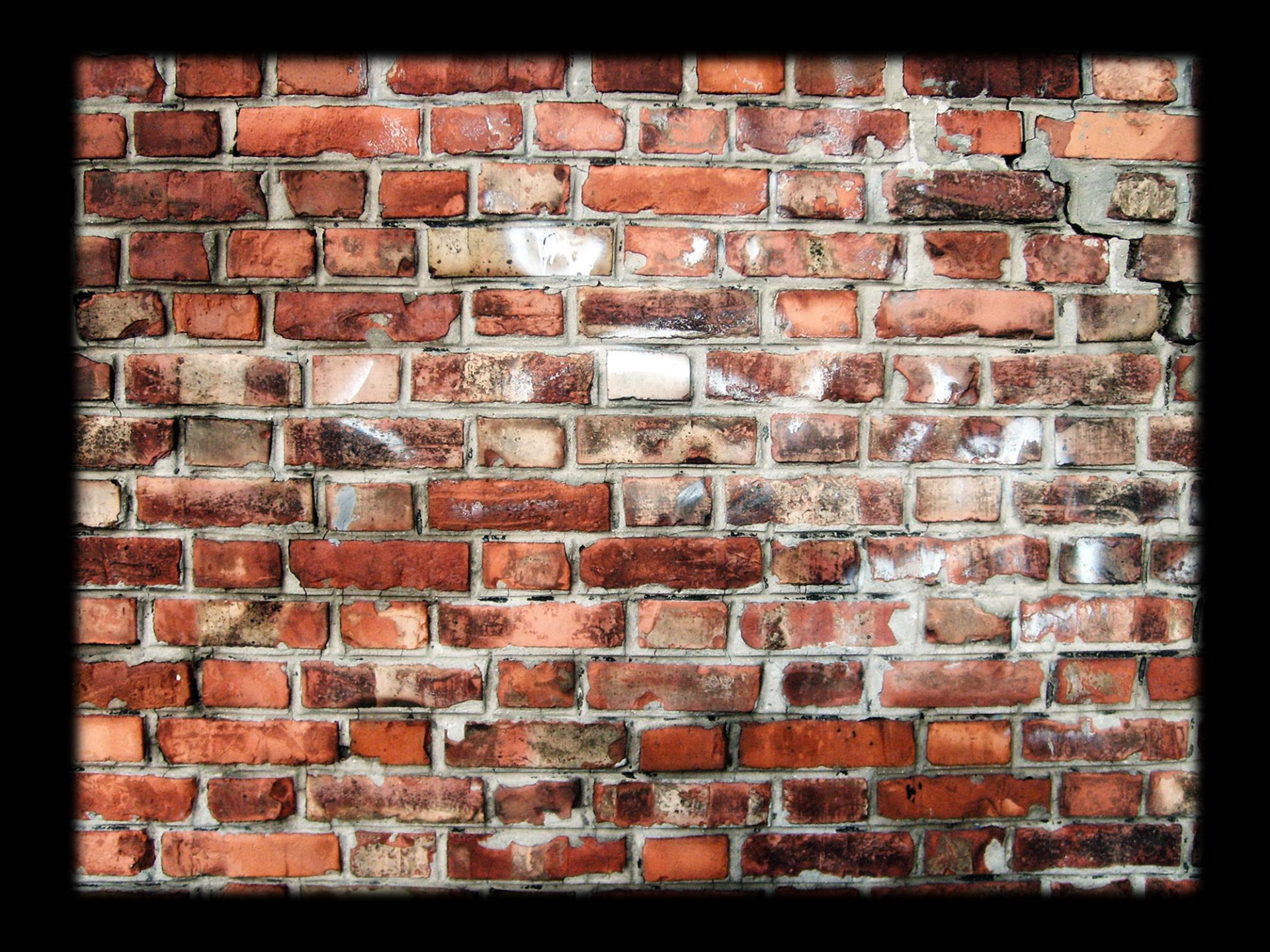
이름 : 고 성 원

생년 : 1976년

소속회사 : ㈜드래곤플라이

경험
- 카르마온라인 서비스
- 스페셜포스 개발/서비스
- 現 SF2팀장

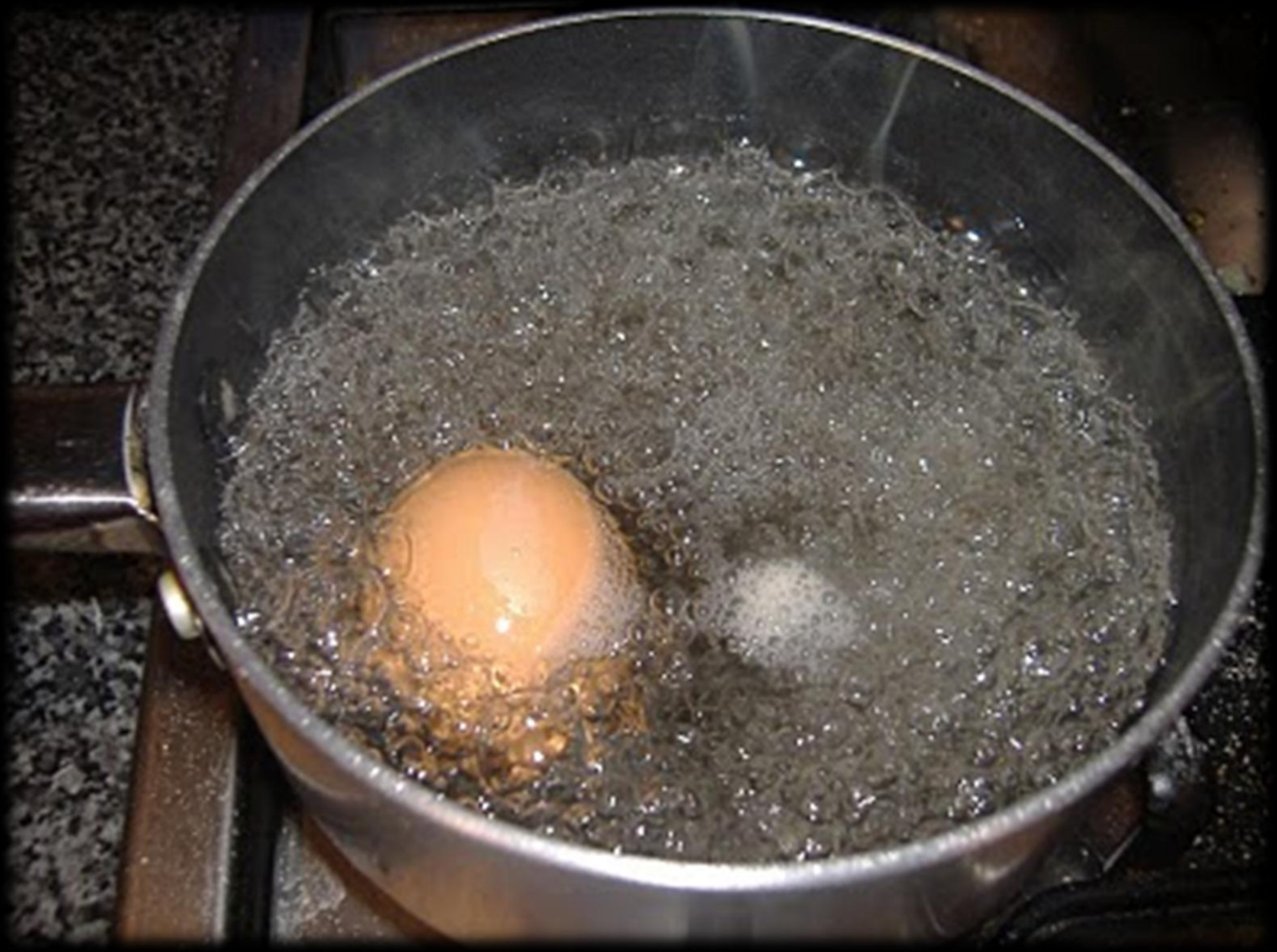
BBC TWO



환경 매니지먼트 Step 2/3

환경 매니지먼트 Step 3/3

이건 정말 잘한거 같아 ㅎ
서적
강연
SCRUM
Confluence
운동
금연
2009
Jira



Wiki

We Are Soldiers!! We Are Special Force II

12 고성원(Ko, Sung Won)님에 의한 최근 수정일: 5월 31, 2010, 김성우(SeongWoo, Kim)님에 의해 추가됨 (변경 보기)

- 버그 올리기!! - 현재 버그를 올려 주세요.
- 오늘 테스트 할 내역 - 오늘 당일 테스트 할 내역 입니다. 확인 해주세요.
- 기획팀 최근 진행및 완료 업무 내역 - 기획팀이 현재 진행중 및 완료된 업무를 한눈에 볼수 있습니다.

- Special Force 2
  - Special Force 2 정보 공개
- People & Award
  - 조직구조
  - 인재상
  - 기념일
  - 비상연락망
  - 성과보수 정책
  - 성과포인트
  - 연차사용 현황
- SCRUM
  - SCRUM팀 구성
  - SPRINT
  - RETROSPECTIVE(회고)
  - 도입효과
- 사내 공개, 전사 테스트 관련
  - 사내공개 CheckList
  - 전사 테스트 매뉴얼
- TIP
  - 드래곤플라이 문서양식(근태처리원 등)
  - 서류발급(재직증명서 등) 및 근도예약 방법
- ETC
  - 실작업자용 메뉴얼
  - SW, HW목록
  - 장비구매 및 AS절차
  - 회의록
  - FAQ
  - 강연
  - Clan Match
- Q&A
  - 무엇이든 물어보세요!!
  - 건의사항
  - 집단지성의 힘!!
- Gallery
  - 사진앨범
  - 동영상앨범
  - 계약서앨범
  - 2010년 SF2팀 달력앨범
- 파트별 공간
  - SF2Team 프로그래머 파트 페이지 입니다.
    Programming Part
  - 레벨 디자인 파트 페이지 입니다.
    Level Design Part
  - 레벨 아트 파트 페이지 입니다.
    Level Art Part
  - 게임 디자인 파트 페이지 입니다.
    Game Design Part
  - 무기 추가 진행 상황 전달 페이지 입니다.
    무기 제작 프로세스

TEAM SPECIALFORCE 2

SF2팀 집단지성의 힘!!

고성원(Ko, Sung Won)님에 의한 최근 수정일: 6월 12, 2010, 고성원(Ko, Sung Won)님에 의해 추가됨. (변경 보기)

⚠ 본 페이지는 SF2팀원 분들의 집단지성을 취합하는 장소입니다~
즉, **Text를 통해 Brain-Storming**을 하는 것입니다!!

도전과제 1)
SF2팀 정보 공개 카테고리

도전과제 2)
우리회사 주위의 식당 정보

도전과제 3)
Substance Air. 지금 도입해야 하는가?

도전과제 4)
스프!! 계속 배급해도 되는가?

도전과제 5)
하반기 워크샵 장소 아이디어를 모집합니다.

도전과제 6)
하반기 워크샵 차량 배정

도전과제 7)
패치 도중 혜택과 재미요소 추가

도전과제 8)
Confluence 및 JIRA 상세 설명회 질문 취합

도전과제 9)
SF2 폰트 관련 브레인스토밍

도전과제 10)
SF2 워크샵 진행 프로그램

도전과제 11)
새로운 회고 진행 방법 아이디어를 공모합니다.

도전과제 12)
Confluence, JIRA 스터디를 위해서 중점적으로 다뤄야면 하는 것은?

도전과제 13)
팀 내부 의견 취합용 도전과제 1

도전과제 14)
송년회 장소 의견모집합니다.

도전과제 15)
신규 일러스트 컨셉 투표

도전과제 16)
Quake Wars Online 아이디어 모집

도전과제 17)
2010년 SF2팀 달력 추가 주문

도전과제 18)
팀장바꿔기!

도전과제 19)
취합 진행 중 - 상반기 워크샵 장소 아이디어

도전과제 20)
BGM 관련 아이디어 모집

도전과제 21)
해외연수 아이디어 모집

도전과제 22)
홍보 및 마케터가 되어 봅시다!!

도전과제 23)
SF2팀 단체 영화 관람!!

도전과제 24)
2010년 상반기 워크샵 차량배정

도전과제 25)
상송왕갈비 이동 차량배정

도전과제 26)
진행중인 BI 보고입니다.
BI 선택의 순간
Logotype
Logotype Color

도전과제 27)
모니터 칼리브레이션

도전과제 28)
간연료 20만원 어디에 사용할 것인가?

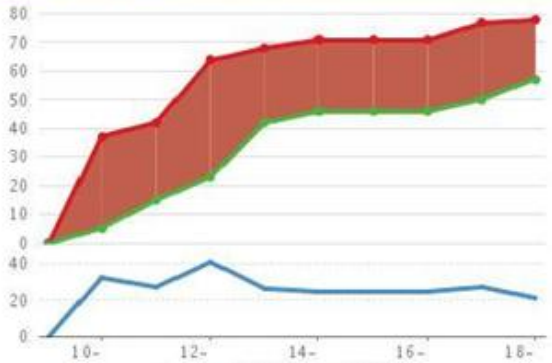
도전과제 29)
여러분들이라면 어떻게 답변해 주실래요?

도전과제 30)
설레임을 느껴보셨나요?

도전과제 31)
회식 및 점검 SPRINT 아이디어 모집

Issue Tracker

이슈 vs 해결이슈 차트: SPRINT



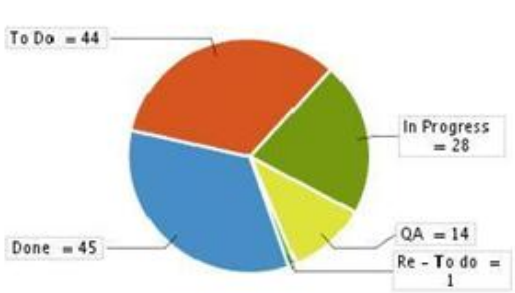
이슈: 78 생성되고 57 해결됨
기간: 최근 10 일자 (그룹된 일별)

Heat 맵: SPRINT

강증원 고성원(Ko, Sung Won) 공영환 구 교원 권용진 김성우(SeongWoo, Kim) 김성집 김영권 김용 진 김현수 김형래 김희태 류귀선 박경석 박우영 박헌 오 방재훈 양기택 오혁민 윤우헌 이성덕 이승준 이창 근 정준구 조성희 조이건 채민석

전체 이슈: 132 통계 타입: 담당자

파이차트: SPRINT



전체 이슈: 132 통계 타입: 상태

Activity Stream

SF2

18일

조이건 commented on SF-2618 (스 처리) saying:
네 현재 기획 방향은 가고 보다
만 적용하고 통)쪽에만 적용되도록
작업이 됐으면 좋겠습니당 ㅠ;;;

권용진 changed the 담당자 to '김용진' on SF-2618 (원경) saying:
sprint 작업 추가해 놓았습니다. 추후 변경 가능합니다.

권용진 commented on SF-2618 (원경 처리) saying:
첨부된 스크린 샷처럼 가 적용되어야 하는것이죠?

권용진 commented on SF-2619 (테스트) saying:
작업은 e에
속성을 추가하여 작업할 예정이다.
일단 작동하도록 구성한 뒤
에 값을 적용하여 할 예정이다.

권용진 created SF-2619 (테스트)

조이건 created SF-2618 (처리)

권용진 updated 2 fields of SF-2609 (관련) saying:
시급한 이슈라 판단하여 sprint 에 작업하도록 하겠습니다.

권용진 started progress on SF-2599 (에서 클라이언트)

권용진 commented on SF-2617 (에서의 과다한 ... 게임) saying:
접속에 사용하신 ID를 알려주세요 테스트 해보겠습니다

나의 담당이슈

T	키	요약	Pr
	SF-1531	아	
	SF-2600	아	
	SF-2607	12	
	SF-1556	팀	
	SF-1562	마	

이슈 표시 1 to 5 of 5 매칭이슈.

관찰 이슈

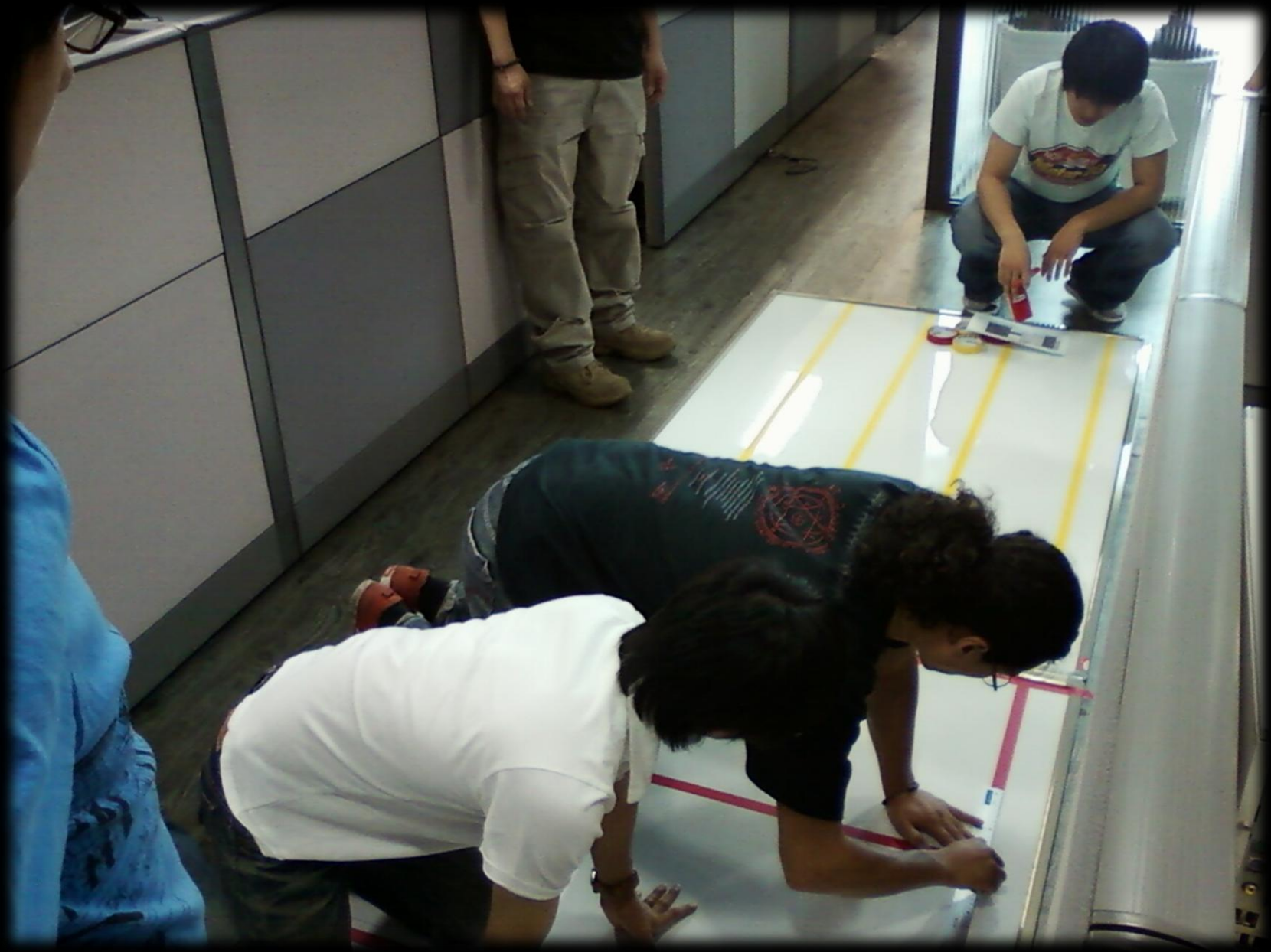
T	키	요약	Pr	상태
	SF-2574	s		To Do
	SF-2184			To Do
	SF-2135			To Do
	SF-2021			To Do
	SF-1770	계		To Do
	SF-1562	마		In Progress
	SF-1556	팀		In Progress
	SF-1532	캐		In Progress
	SF-792			In Progress
	SF-732	인		To Do
	SF-486	미		To Do
	SF-455	SF-486		To Do
	SF-454	SF-486 을 연구한다.		To Do

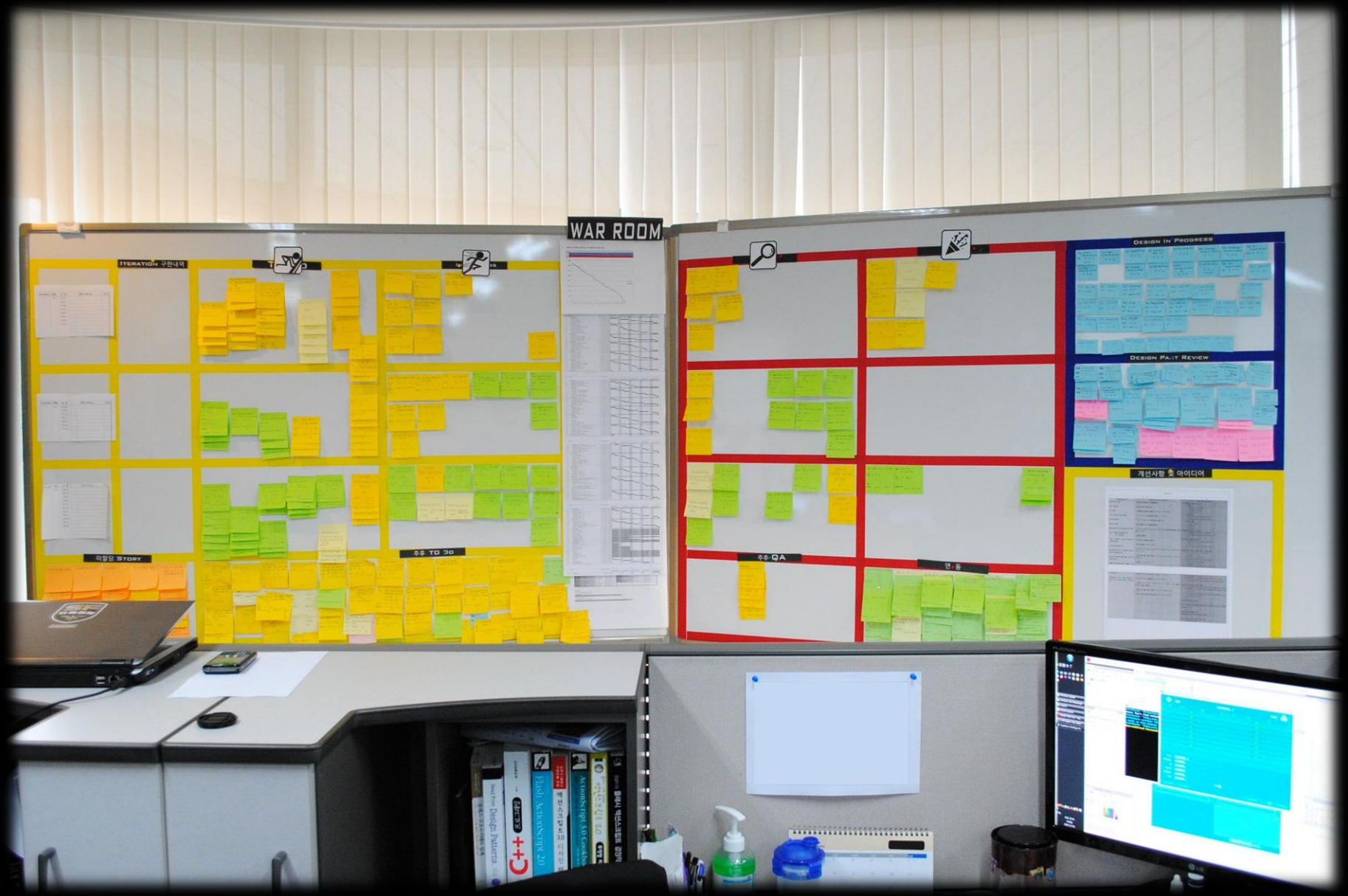
TDD

Pictures

ABERCROMBIE
&
FITCH

WE ARE SOLDIERS!! WE




WAR ROOM
ITERATION 구현내역
DESIGN IN PROGRESS
DESIGN PART REVIEW
개선사항 및 아이디어
희망당 STORY
추후 TO 30
추후 QA
연·동
Flash ActionScript 2.0
ActionScript 3.0 Cookbo
Design Patterns

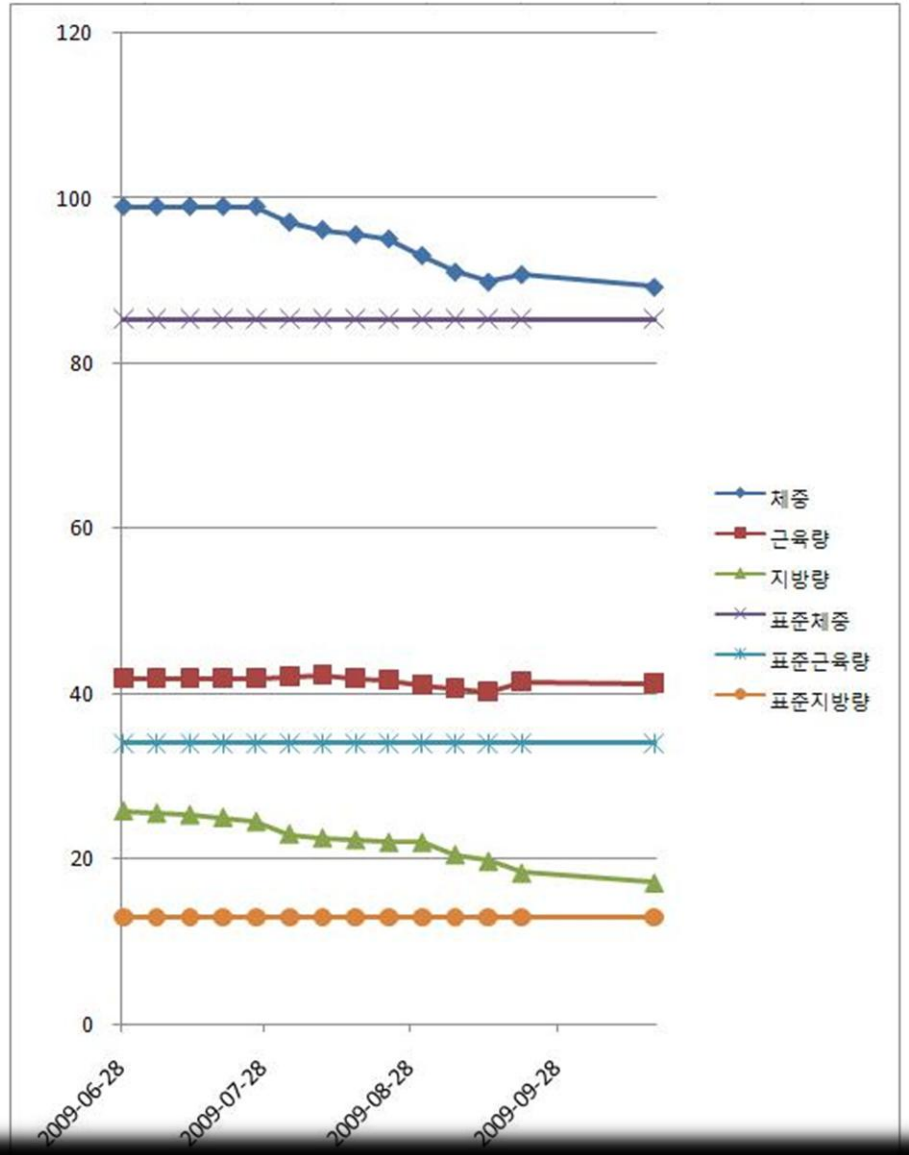
CGV

VONO
머그컵에 마시는 스프
뜨거운 물에 15초
콘스프
CORN SOUP
원산지:일본
내용량:57.3g
(19.1g×3개입)
AJINOMOTO
VONO
머그컵에 마시는 스프
뜨거운 물에 15초
포르치니버섯스프
PORCINI MUSHROOM SOUP
원산지:일 본
내용량:42.0g
(14.0g×3개입)
AJINOMOTO

헬스 트레이닝 - 표준 체지방 도달

1 고성원(Ko, Sung Won)님에 의한 최근 수정일: 10월 21, 2009, 고성원(Ko, Sung Won)님에 의해 추가됨. (변경 보기)

- 운동 4개월만에 표준 체지방 영역에 도달
- 구 목표였던 2010년 5월까지 꾸준히 지속할 예정 -> 근육량은 유지하면서 체지방만 감소!!



ScrumAlliance®
transforming the world of work

Ko Sung Won

is awarded the designation Certified ScrumMaster on this day, **October 20th 2009** *, for completing the prescribed requirements for this certification and is hereby entitled to all privileges and benefits offered by the Scrum Alliance, Inc.*

CSM ScrumAlliance CERTIFIED ScrumMaster

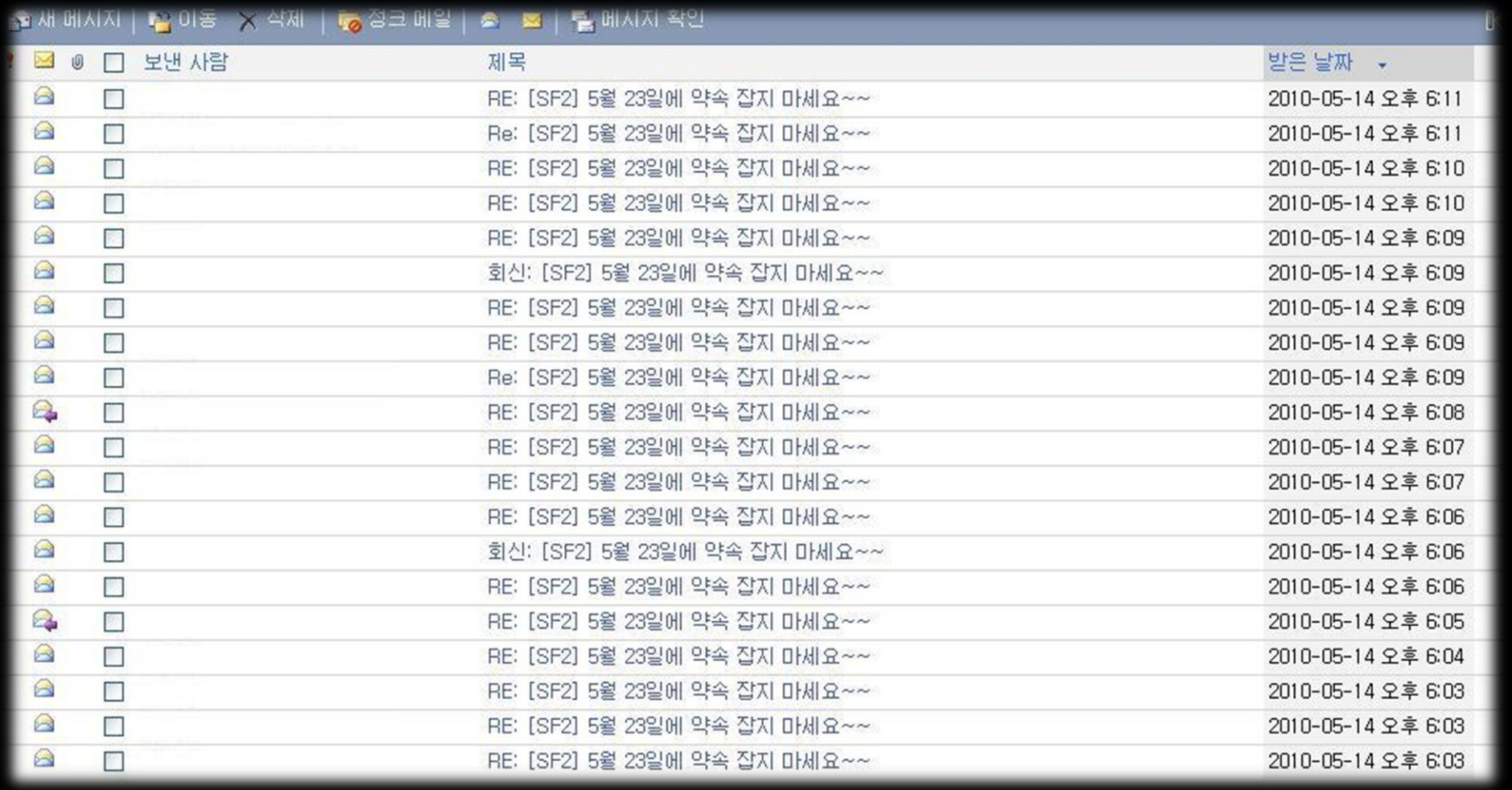
[MEMBER: 0 r 27, 2011]

Bas Vodde
Certified Scrum Trainer

Ellen Keith
Certified Scrum Trainer

Tom Mellor
President, Scrum Alliance Inc.

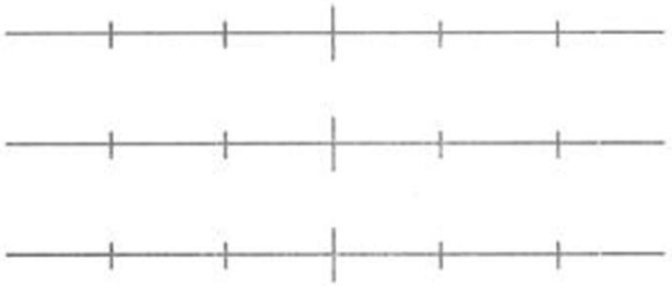
SF2 2009 4Q SPRINT RESULT
SF2 2010 2Q SPRINT RESULT
SF2 2009 2Q SPRINT RESULT
서양미술사
인재전쟁
고성민
스크럼
애자일 회고
스크럼과 XP
사용자 스토리
애자일 프랙티스
린 소프트웨어 개발
익스트림 프로그래밍
소프트웨어 프로젝트 생존전략
SUCCEEDING WITH AGILE
탁월한 조직이 빠지기 쉬운 5가지 함정 탈출법
하이파이브
RAPID DEVELOPMENT
The Long Tail 롱테일 경제학
넛지 Nudge
WIKINOMICS 위키노믹스
디지털 네이티브
대화의 기술
리스크 관리
지식e 1
지식e 2
지식e 4
지식e 5
생각을 SHOW 하라
피터의 원리


새 메시지
이동
삭제
정크 메일
메시지 확인
보낸 사람
제목
받은 날짜
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:11
Re: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:11
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:10
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:10
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:09
회신: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:09
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:09
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:09
Re: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:09
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:08
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:07
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:07
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:06
회신: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:06
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:06
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:05
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:04
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:03
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:03
RE: [SF2] 5월 23일에 약속 잡지 마세요~~ 2010-05-14 오후 6:03

Good
Bad
Could have been
BETTER !!
7H

DATE:

NAME:

1. 지라 사용 빈도의 증가 ~~국~~한적이긴 하지만 차근차근 조금씩 배우면 커뮤니케이션에 있어서 유용하게 쓸수있다는 생각이 스스로 들었습니다.지라에 이슈생성시킬때마다 그에 응하는 댓글이나 답변이 바로바로올라와서 실시간으로 궁금증이나 의견등이 반영되어 좋았습니다. 2. 스포2게임 플레이를 자주함으로인해 낯에하는 점심 전체 테스트를 할시에 목숨이 좀 질겨진것에 만족을 한다.	1.게임을 마니 접함으로 인해 자질구래한 아이디어들이 마니 떠올랐지만 정리를 하지못하고 생각만 하고 패스한경우가 많았는데 .떠오를때마다 메모지에 정리해서 나중에 지라에 올려야겠다.
1.일적인 부분에 있어서 작업양을 개인적으로 하루단위의 배분보다 시간배분을 한번 해보아야겠다는 생각이 들었다.가끔 계획을잡는데 있어서 작업기간을 배분하다보면 하루정도땡겨쓰거나 미리하거나 융통성을 부릴때가있는데 이런방식보다 하루의 작업양을 또 세분화해서 한번 작업을 해보아야겠다는 생각이든다 .	

DATE :

NAME :

+ * 부대마크 단순화 및 디디자인 작업이 예상보다 빨리 끝나 새일정을 추가하여 기존일러스트들을 정리할수 있는 시간을 번점. * 3D 모델링 (여성 캐릭터) 제작 하실때 필요로 하시는 소스나 잔소리(?)를 지원해드리고 원했던 만큼의 결과물이 나와 원화가로서 행복했다. * 몸이 안좋은 제수씨를 도와 조카를 돌봐줘서 왠지 부듯했다 (요즘 집에서 있으나 마나인 취급받는 느낌이었음)	− * 일정추정 미스 * 일러스트 정리작업을 너무 널널하게 한 느낌이었음 좀더 집중하였으며 기존작업을 모두 활용할수 있었을 거 같았는데 아쉽다. * 바디페인트툴을 공부하고 지브러쉬를 공부하여 3D 제작에 도움을 드리고 싶었다 (공부를 안한게 아쉽다) * 조카가 밤에 잠을 안자는 바람에 지각을 2번이나 했다!!
! * 그림 한장 한장에 조금이 애착을 가지고 보다 좋은 일러스트를 만들도록 작업의 텐션조절을 잘하자. *. 지브러쉬와 바디페인터의 공부를 시작해보겠다. * 지각 안한다!!	

WAR ROOM

나눔
Lotto 6/45
제 383 회
발행일: 2010/04/01 (목) 12:10:59
추첨일: 2010/04/03 (토) TR:0000240142
00000 01532 00125 51524 13456 24386 18093
111003221/0003137881
A 자동 09 10 14 21 24 28
금액 ₩1,000
00000 01532 00125 51524 13456 24386 18093
797930884
33 39
₩1,000
26912 03005 40923
A 자동 03 06 21
금액
00001 96096 41607 74088 0438

KM

TEAM SPECIALFORCE 2

SF2달력

출품자 : 고성원님

상 품 : 포토달력-탁상용

사이즈 : 21cm X 15cm

이 작품은 고성원님께서 직접 만들어 공개하신 작품입니다.

2 2010 February

2010 2 February

SUN MON TUE WED THU FRI SAT

Together

3 2010 March

2010 3 March

SUN MON TUE WED THU FRI SAT

7
2010
July

2010 7 July

10
2010
October

2010 10 October

2010-06-18 오후 1:17에 회신했습니다.

보낸 사람: 김영권
받는 사람: SF2팀; 신정섭
참조:
제목: 박경석 선임님께~

6월 19일 토요일 생일 축하드려요

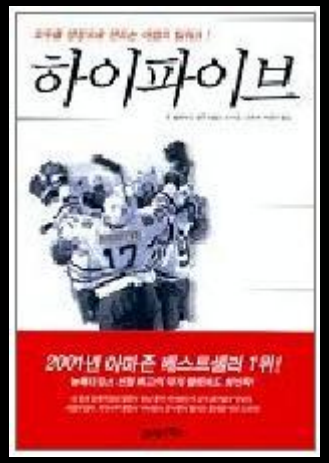
믿으실지 모르겠지만 **진심** 입니다.

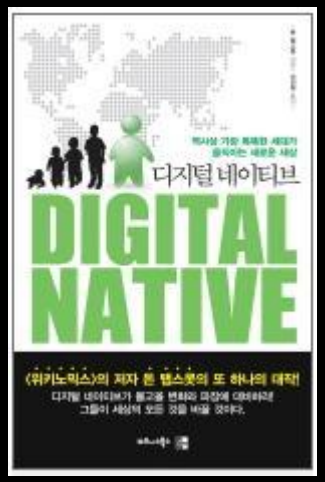
종원아 생일
축하해!!

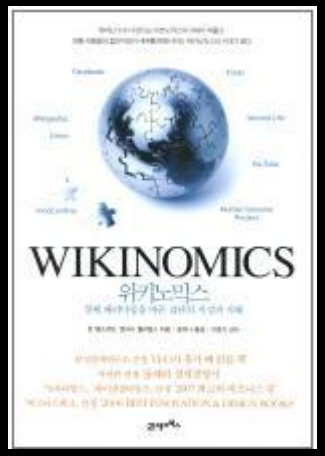
TEAM SPECIALFORCE 2

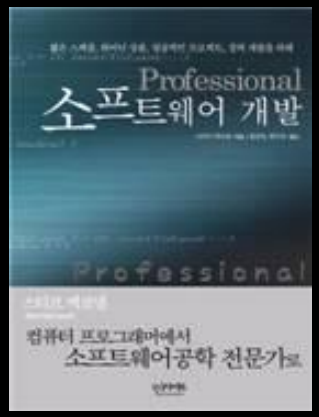
ⓒ 2010 Team SF2 – Dragonfly GF Co., Ltd

KoSungWon

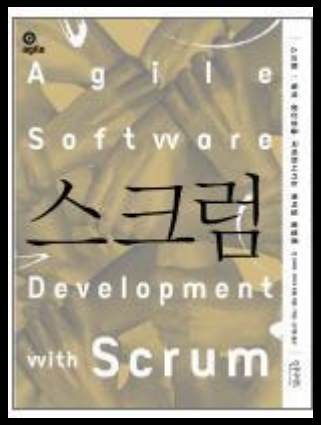

하이파이브
2007년 하퍼콘 베스트셀러 1위!


디지털 네이티브
DIGITAL
NATIVE
〈위키노믹스〉의 저자 돈 탭스콧의 또 하나의 대작!


WIKINOMICS
위키노믹스


Professional
소프트웨어 개발
Professional
컴퓨터 프로그래머에서
소프트웨어공학 전문가로

we-think
집단자성이란
무엇인가

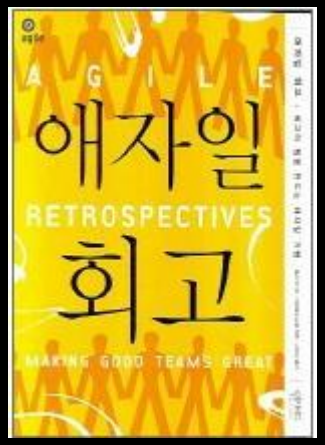

Agile
Software
스크럼
Development
with Scrum

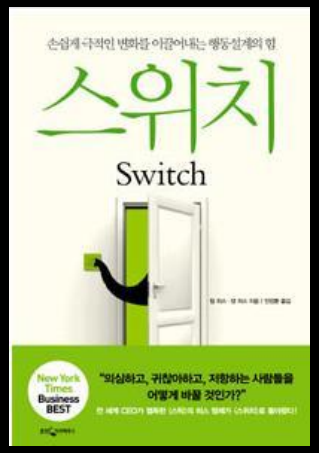
불확실성과
화해하는
프로젝트
추정과 계획

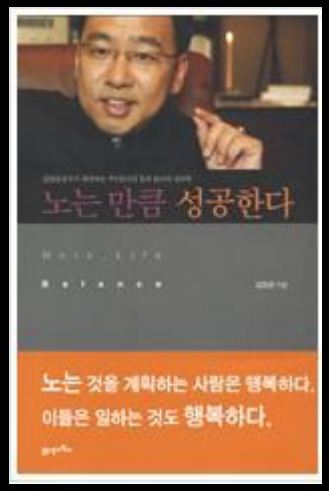
Waltzing
with
리스크 관리
Bears
LIBRO

GUNG HO!
GUNG HO!
GUNG HO!
강호!
세계 25개국을 휩쓴 켄 블랜차드의 초베스트셀러!

스크럼과
XP Scrum
and XP from
the Trenches
How we do Scrum

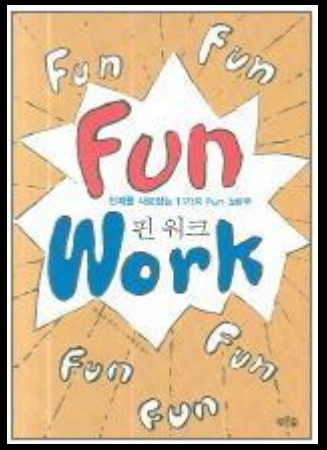

AGILE
애자일
RETROSPECTIVES
회고
MAKING GOOD TEAMS GREAT


손쉽게 극적인 변화를 이끌어내는 행동설계의 힘
스위치
Switch
New York Times Business BEST
"의심하고, 귀찮아하고, 저항하는 사람들을 어떻게 바꿀 것인가?"


노는 만큼 성공한다
노는 것을 계획하는 사람은 행복하다.
이들은 일하는 것도 행복하다.

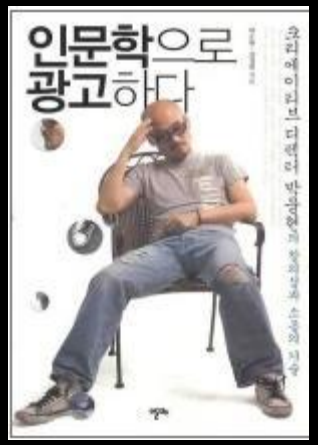
칭찬은
고래도 춤추게 한다
YOU Excellent!
인간관계를 바꾸는 성찬의 노하우

Practices of
애자일
an Agile
프랙티스
Developer


Fun
Fun
Fun
핀 워크
Work
Fun
Fun
Fun

USER
사용자
STORIES
스토리
APPLIED

인문학
콘서트

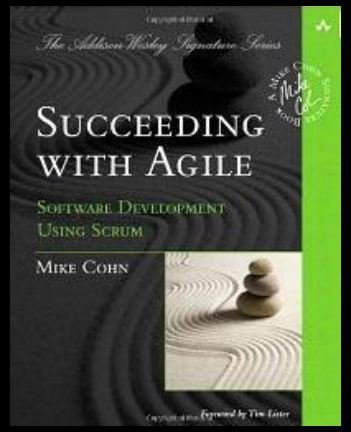

인문학으로
광고하다

위대한 기업으로
GOOD TO
GREAT
위대한 기업을 만드는 위대한 책!

Software Project Survival Guide
소프트웨어 프로젝트
생존전략

셀프
오거나이징
SELF
ORGANIZING
세상을
움직이는
제1의 힘

老子
노자강의
講義


The Addison-Wesley Signature Series
SUCCEEDING
WITH AGILE
SOFTWARE DEVELOPMENT
USING SCRUM
MIKE COHN

Wiki – Confluence

Issue Tracker - JIRA