

5 lat zdalnej pracy, 2 firmy

Andrzej Krzywda
Arkency, GameBoxed



6 lat temu
nie wierzyłem
w sens pracy zdalnej

6 lat temu
nie wierzyłem
w sens pracy zdalnej

Dzisiaj potrafię pracować zdalnie

Praca zdalna to **umiejętność**



Agenda

- (zdalna) historia Arkency i GameBoxed
- Komunikacja i praca asynchroniczna
- Kultura zespołu
- Inspiracja
- Krytyka

(zdalna) historia Arkency i GameBoxed

od 2000r.

korporacje, startupy, agencje
internetowe, consultingi
(PL, DE, UK)

Java, .Net, Python, Ruby, PHP

2006 - 2007r.

wyznawca XP

Praca “stacjonarna” w zespole XP
Codziennie pair programming

2007r.

Zdalny freelancing
Ruby/Rails
biuro domowe

2007 - 2008r.

Powiększenie zespołu
300km odległości i częste podróże
Zdalny pair programming

Andrzej on Software

Thoughts on software

TUESDAY, FEBRUARY 5, 2008

Remote pair programming

This article describes my experience with remote pair programming, why I chose remote pair programming for one of the projects, how it works and what tools we use.

One of the projects I'm working on is a Rails application. We work on that together with my colleague, **Marcin**. There's nothing really innovative in this application. I've got enough experience with Rails and IT in general to know that it can be finished in a given time. The interesting bit is, that **both me and Marcin live in different cities**. Even better, both of us travel a lot and very often we are in different countries.

A distributed team is nothing new in today's IT world. One of the most common approaches to this problem is to divide the

RSS



711 readers

BY FEEDBURNER



About me

Andrzej Krzywda

Wrocław, Poland

andrzejkrzywda (at) gmail.com

Follow me on Twitter

Available for Rails contracts/consulting
Arkency founder. GameBoxed
founder.

Contact me



2008 - 2009r.

2008 - 2009r.

Początek zespołu
3-4 osoby
Ruby/Rails
Wrocław

2008 - 2009r.

Początek zespołu
3-4 osoby
Ruby/Rails
Wrocław



Nadal zdalnie

biura domowe

2009-2012

2009-2012

10 osób

Biuro we Wrocławiu

2009-2012

10 osób

Biuro we Wrocławiu

około 30 zrealizowanych projektów

2009-2012

10 osób

Biuro we Wrocławiu

około 30 zrealizowanych projektów

Zdalni klienci - DE, DK, UK, ES, US, Jordania, PL

2009-2012



10 osób

Biuro we Wrocławiu

około 30 zrealizowanych projektów

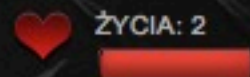
Zdalni klienci - DE, DK, UK, ES, US, Jordania, PL

Nadal zdalnie

2010-

GameBoxed.com





ŻYCIA: 2



LEVEL 5

STATUS
Snajper

REKORD
2730

KASA:
32880



NAGRODY

10% ZNIŻKI NA
ZAKUPY



\$9000

5% ZNIŻKI NA
ZAKUPY



\$4500

SAMOOBRONA
Kobiet (LOS)



\$1500

Nadszedł czas, aby trochę postrzelać!

Masz 2 życia do wykorzystania w Strzelance.
Spróbuj przejść wszystkie 10 poziomów w grze!

OK

Karabin
Maszynowy

0

ZNAJOMI

1 Michał

REKORD
4400



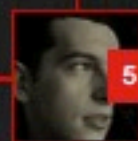
5



Drzyj łacha!

2 Jakub

REKORD
3540



5



Drzyj łacha!

3 Grzegorz

REKORD
3370



4



Drzyj łacha!

4 Andrzej

REKORD
2730



4



Drzyj łacha!

5 Tomasz

REKORD
2430



4



Drzyj łacha!

Sprzedajemy.pl



RZUTY: 6



LEVEL: 6

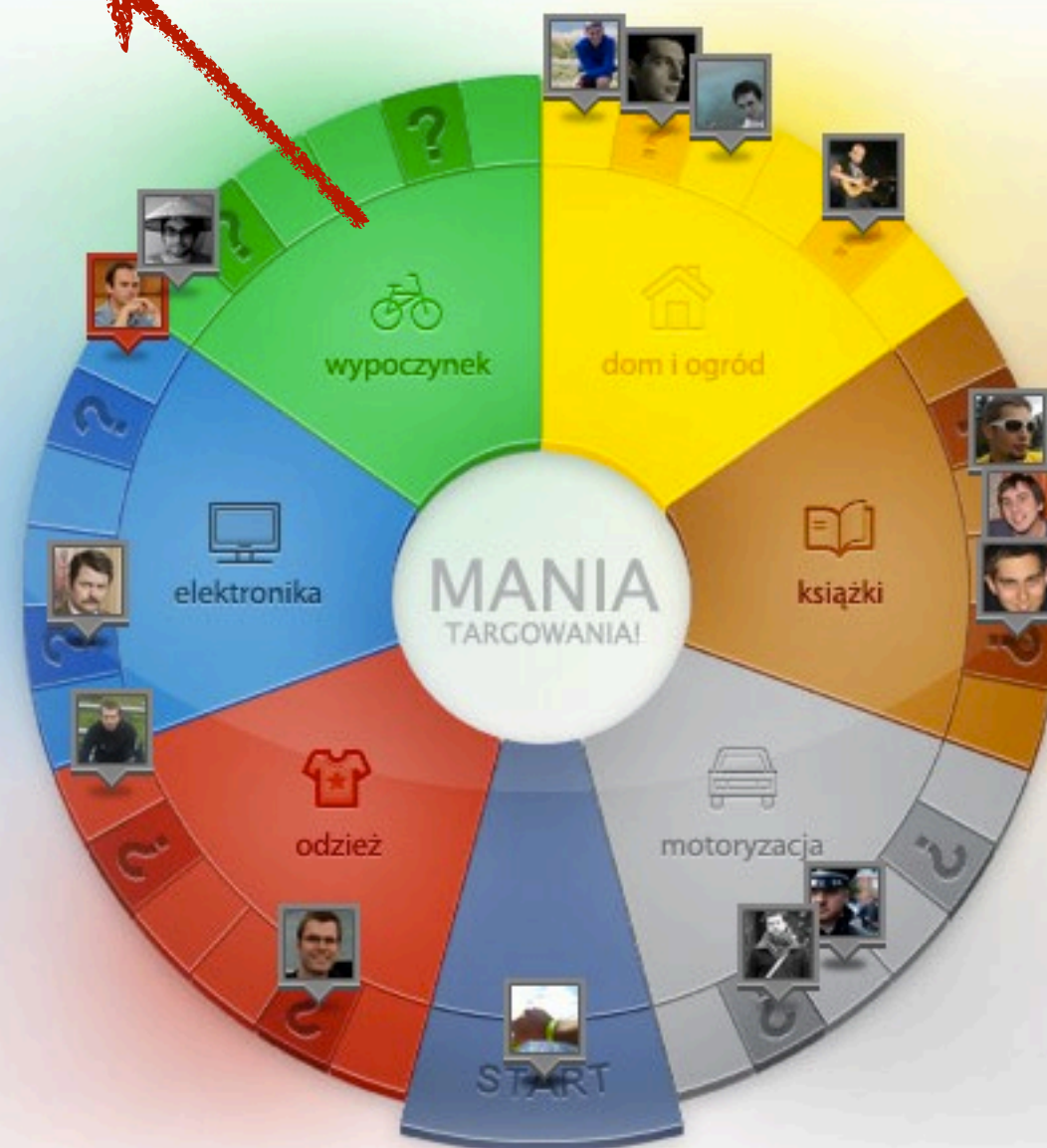
REKORD:
1429



PUNKTY:
6761

Pomoc

do gry



Rzucaj kostką!

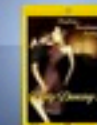
NAGRODY

Smaki Miłości
na DVD (los)



3000

Dirty Dancing 2
na DVD (los)



3000

Nasiono
Sampler (los)



1800

1 Slawek

REKORD
2951



7

Zaczep!

2 Tomasz

REKORD
2802



5

Zaczep!

3 Robert

REKORD
2760



5

Zaczep!

4 Michał

REKORD
2163



6

Zaczep!

5 Grzegorz

REKORD
1987



7

Zaczep!



Zdalnie

Warszawa, Wrocław

Agenda

- (zdalna) historia Arkency i GameBoxed
- **Komunikacja i praca asynchroniczna**
- Kultura zespołu
- Inspiracja
- Krytyka

Komunikacja

Peopleware De Marco

Avichal's Blog

Avichal Garg, co-founder of Spool (www.getspool.com)

[Hide threads](#) | [Keyboard Shortcuts](#)



avichal 9:35 pm on December 16, 2011

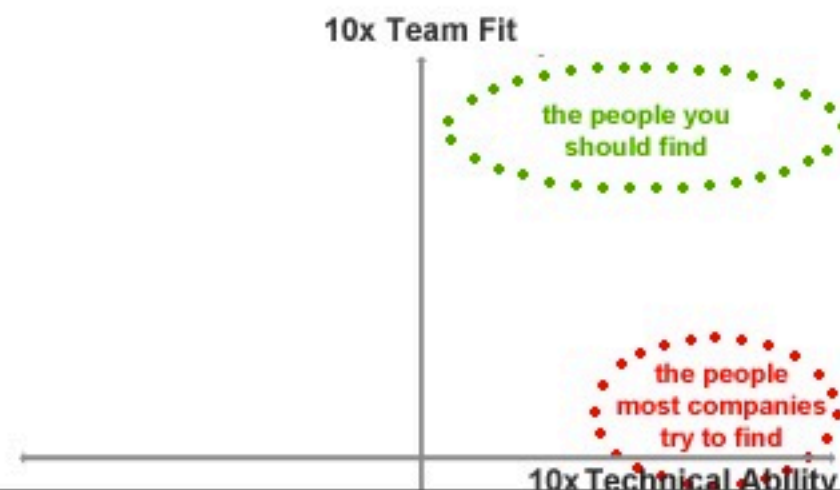
[Reply](#)

Focus on building 10x teams, not on hiring 10x developers

There are a lot of posts out there about identifying and hiring 10x engineers. And a lot of discussion about whether or not these people even exist. At [Spool](#), we've taken a very different approach. We focused on building a 10x team.

We believe that the effort spent trying to hire five 10x developers is better spent building one 10x team.

Startups optimize hiring for individual rather than team contributors



Praca asynchroniczna

Praca asynchroniczna

Różne godziny pracy

Praca asynchroniczna

- Event loop (jak w node.js)
- Stan projektu
- Aktualne zadania
- Kto się czym zajmuje?

Przypisanie sobie zadania

Oddanie zadania

Możliwość dyskusji

Narzędzia

IRC + Mumble

IRC

Kanał per projekt

Historia w logach

Mumble

Najważniejsze narzędzie

Mumble – 1.2.3-2ubuntu2.1

SerwerWłasneOpcjePomoc



Murmur.

Enjoy your stay!

[14:27] bartosz połączony.

[14:27] bartosz dołączył do kanału.

[14:31] andrzej jest teraz ogłuszony oraz wyciszony.

[14:34] grban rozłączony.

[14:36] bartosz rozłączony.

[14:37] nthx rozłączony.

[14:38] nthx połączony.

[14:38] nthx dołączył do kanału.

[14:52] Ogłuszono.

[14:58] andrzej nie jest już wyciszony.

[15:10] Wyłączono ogłuszenie.

[15:10] Wyłączono wyciszenie mikrofonu.

[15:16] pawel rozłączony.

[15:34] bartosz połączony.

[15:34] bartosz dołączył do kanału.

[15:34] Wyciszono.

[15:46] piotrek jest teraz ogłuszony oraz wyciszony.

[16:04] Wyłączono wyciszenie mikrofonu.

[16:08] Grzesiek połączony.

[16:08] nthx przeniósł się do kanału Standup.

[16:13] Wyciszono.

[16:16] pawel połączony.

[16:17] ghandal połączony.

[16:17] rupert połączony.

Arkency

Clubpod

Jeppe

Pons

▼ Private Meeting Room

mlomnicki

Smoking Room

▼ Standup

Grzesiek

nthx

▼ Yoke

ghandal

pawel

rupert

Dyskusja #2

▼ Market

andrzej

bartosz

piotrek

yashke



Wednesday, April 18, 12

Kontakt głosowy

Kanał per projekt

Ciągle włączone

Możliwość wygłuszenia się
na czas
“being in the zone”

Nie zapominajmy
wrzucać na irc ustaleń z
mumble!

Standup

Arkency
2 razy w tygodniu

Arkency

==

zespół zespołów

GameBoxed
mumble
codziennie o 12.00

Systemy ticketowe

Redmine
Trello
Pivotal

Trello

Dyskusja z Product Owner'em, czy dobrze przemyślał nowy ficzer



Przeglądy kodu

Pair programming

Github code reviews

“hates”

app/assets/javascripts/engine/monopoly/usecases/card_get_points_for_invitations_usecase.js.coffee

```
... @@ -19,14 +19,21 @@ class engine.monopoly.usecases.GetPointsForInvitationsAction
19 19   @services.eventBroker.bind('card:CardGetPointsForInvitations:fail', @showFailPopup)
20 20   @
21 21
22 -   execute: (game) =>
23 -     new engine.shared.usecases.InviteFriendsHabit(@services, @game).execute(@onInvitedFriends)
22 +   execute: (game, callback) =>
23 +     new engine.shared.usecases.InviteFriendsHabit(@services, @game).execute(
24 +       (friendsCount) =>
25 +         @onInvitedFriends(friendsCount)
26 +         callback() if callback?
27 +       , => callback() if callback?
28 +     )
```

8



andrzejkrzywda [repo collab](#)

13 days ago

This is a callback mindfucker :)



bblimke [repo collab](#)

13 days ago

true, true.

isn't `=> callback() if callback?` same as `callback ? ;)`



nthx [repo collab](#)

13 days ago

callback = null

callback() #TypeError: object is not a function



nthx [repo collab](#)

13 days ago

@andrzejkrzywda it is MF.. long time not seen anything like this :-(
Reason is to provide 2 functions: success + failure.. anyhow could be written better..

... refactoring it now..



bblimke [repo collab](#)

13 days ago

Agenda

- (zdalna) historia Arkency i GameBoxed
- Komunikacja i praca asynchroniczna
- **Kultura zespołu**
- Inspiracja
- Krytyka

Kultura zespołu

Integracja

Szacunek Pasja Rozwój

Spotkania na żywo

DRUG

wroc_love.rb

Fresh Ruby conference in Wrocław

hackathon

Arkency Camp

Agenda

- (zdalna) historia Arkency i GameBoxed
- Komunikacja i praca asynchroniczna
- Kultura zespołu
- Inspiracja
- Krytyka

Inspiracja

Projekty open source

Inne zdalne firmy

Github

37Signals

Agenda

- (zdalna) historia Arkency i GameBoxed
- Komunikacja i praca asynchroniczna
- Kultura zespołu
- Inspiracja
- Krytyka

Krytyka

- Mało nieformalnych rozmów
- Kultura
- Startupy
- Problemy komunikacyjne
- Czekać na feedback
- Wątpliwości?

Podsumowanie

- (zdalna) historia Arkency i GameBoxed
- Komunikacja i praca asynchroniczna
- Kultura zespołu
- Inspiracja
- Krytyka

Podsumowanie

- Praca zdalna sugeruje dobre techniki współpracy, również przydatne przy pracy stacjonarnej

Dziękuję!

@andrzejkrzywda
AndrzejKrzywda.com