

СЕТЕВЫЕ ИНЖЕНЕРНЫЕ ЦЕНТРЫ

ПОДХОДЫ К ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ

·
·
·
·
·
·
·
·
·
·
·
·
·
·
·

**ИНЖИНИРИНГОВАЯ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ
ЗА
ПРЕДЕЛАМИ
ГРАНИЦ
ПРЕДПРИЯТИЯ**

·
·
·
·
·
·
·
·
·
·
·
·
·
·
·

Проектирование материала

Дизайн / компоновка продукта

Производство материала

Производство элементов продукта

КОНЦЕПЦИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОДУКТА

Проектирование Сборочных производств

Интеграция физических принципов работы систем продукта

Проектирование Обработывающих производств

Сборка продукта

РАЗМИНКА

1

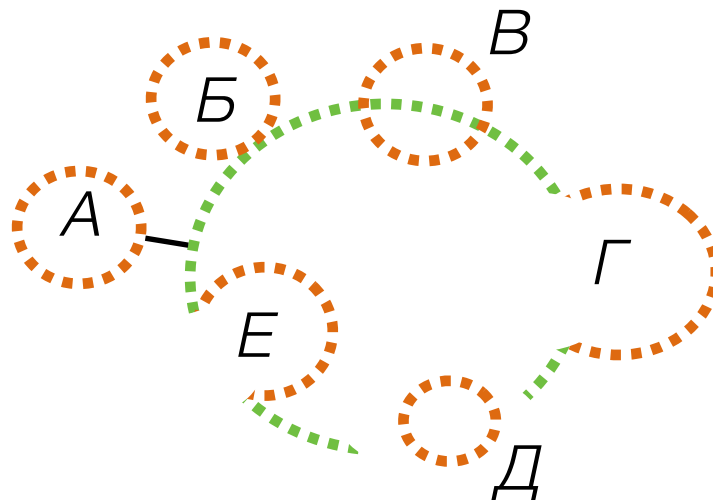
ОБРАЗ ОРГАНИЗАЦИИ



**ИЕРАРХИЯ + ЗНАНИЯ =
ПОВЕДЕНИЕ**

2

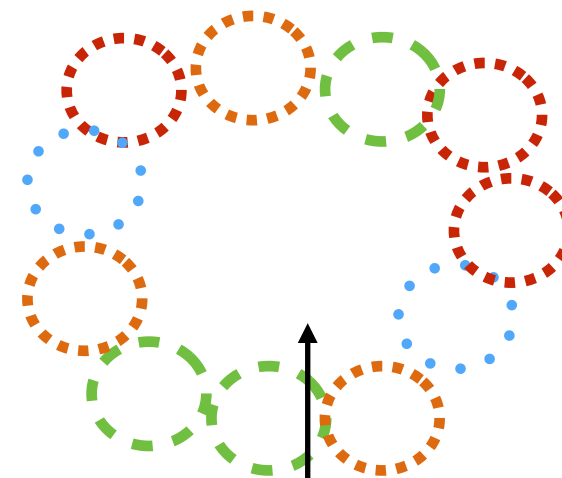
ТИПЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ



**А - СПУТНИК
Б - ШЕСТЕРЕНКА
В - СИМБИОЗ
Г - ШИШКА
Д - ВИРУС
Е - ЯМА**

3

ОБРАЗ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ
ЦЕПОЧКИ

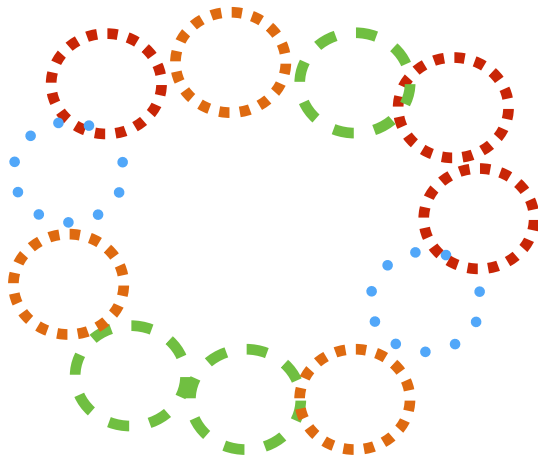


**ПУСТОТА -
НЕЗАПОЛНЕННОСТЬ /
ОТСУТСТВИЕ ЧЕГО ЛИБО**

ОБРАЗ ЗАДАЧИ

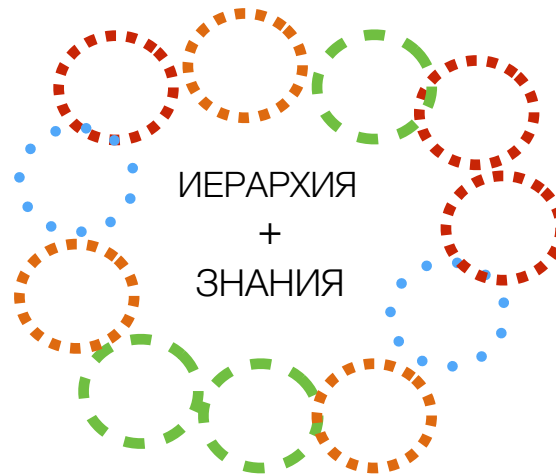
СОСТОЯНИЕ СЕГМЕНТАЦИИ

«РАЗДЕЛЕНИЕ»



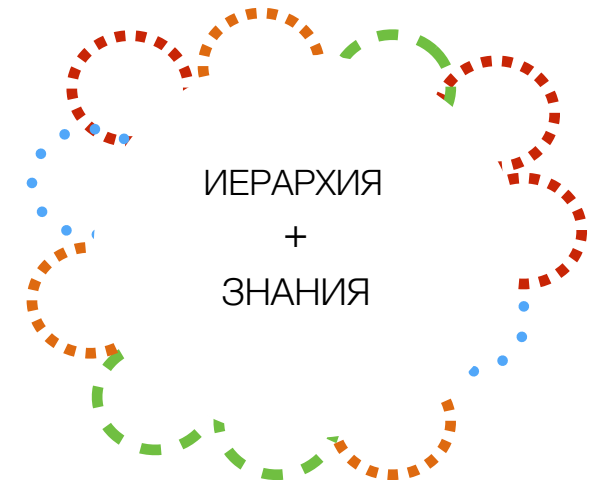
СОСТОЯНИЕ ИНТЕГРАЦИИ

«СОЕДИНЕНИЕ»



СОСТОЯНИЕ АГРЕГАЦИИ

«ПРИСОЕДИНЕНИЕ»



ЗАКАЗЧИК - ПОСТАВЩИК

**Задачи
специализации**

НОРМИРОВАНИЕ
ФУНКЦИЙ
ПРОДУКТА

УПРАВЛЕНИЕ
ТРЕБОВАНИЯМИ К
ПРОДУКТУ

**СОЗДАНИЕ
УНИКАЛЬНОГО
ЭЛЕМЕНТА ПРОДУКТА**

ОБЩИЕ РИСКИ

ПОСТАВЩИК - ИНТЕГРАТОР

**Задачи
совместимости**

НОРМИРОВАНИЕ
БАЛАНСА ФУНКЦИЙ
МОДУЛЕЙ ПРОДУКТА

УПРАВЛЕНИЕ
КОНФИГУРАЦИЕЙ
ПРОДУКТА

**СОЗДАНИЕ ОБРАЗА ЦЕЛОГО
ПРОДУКТА ИЗ НАБОРА
УНИКАЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ**

ОБЩИЕ ЗАТРАТЫ

ИНТЕГРАТОР - АГРЕГАТОР

**Задачи
создания объектов более
высокого уровня**

НОРМИРОВАНИЕ
КОЛЛЕКТИВНЫХ
ЗНАНИЙ

УПРАВЛЕНИЕ
ШАБЛОНАМИ
МЫШЛЕНИЯ

**ОБЪЕДИНЕНИЕ АКТУАЛЬНЫХ И
ВИРТУАЛЬНЫХ СТРУКТУР
ПРОДУКТА И ПРОЦЕССА**

ОБЩИЙ ПОТРЕБИТЕЛЬ

ОБРАЗ ИНСТРУМЕНТА

БИЗНЕС СИМУЛЯТОР ИНЖИНИРИНГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

МИССИИ

СОЗДАТЬ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КЛАСТЕР

ПОСТРОИТЬ ЗАВОД

СОЗДАТЬ
ЛАБОРАТОРИЮ / КБ

КВЕСТОВЫЕ ЦЕПОЧКИ

ПОСТРОИТЬ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКУЮ ПЛАТФОРМУ

ПОСТРОИТЬ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКУЮ ЛИНИНИЮ

СОЗДАТЬ
ТЕХНОЛОГИЮ

ЦЕЛИ

СОЗДАТЬ
СУПЕР-ПРОДУКТ

СОЗДАТЬ
КРОСС - ПРОДУКТ

СОЗДАТЬ
СТАНОК / ПРИБОР / МЕХАНИЗМ

СЕТЕВАЯ ИГРА

ФРЕЙМОРК

Цифрового производства

АГЕНСТВО

Инженерных проектов

**Задачи
мотивации игроков,
диагностики проблем**

*НОРМИРОВАНИЕ
ПОВЕДЕНИЯ ИГРОКОВ И
ОРГАНИЗАЦИИ ИЕРАРХИИ*

*УПРАВЛЕНИЕ
РАСПРОСТРАНЕНИЕМ ЗНАНИЙ*

**Задачи
создания и хранения результатов
игровой деятельности**

*НОРМИРОВАНИЕ
СТРУКТУРЫ
ФРЕЙВОРКА*

*УПРАВЛЕНИЕ ШАБЛОНАМИ
СОЗДАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ*

**Задачи
монетизация результатов
игровой деятельности**

*НОРМИРОВАНИЕ
УСЛОВИЙ ДОСТУПА К
КОНТЕНТУ СЕТИ*

*УПРАВЛЕНИЕ РЕЕСТРОМ
ИНЖЕНЕРНЫХ ЗАДАЧ И ТЕХНОЛОГИЙ*

2500 ИГРОКОВ / ОБОРОТ ВИРТУАЛЬНЫХ ДЕНЕГ 1 000 000 000 / 12 СТАРТАПОВ / 300 ДОКУМЕНТИРОВАННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
1000 ПРОДУКТОВ / 30 ЗАВОДОВ / 150 ЛАБОРАТОРИЙ / 40 ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ЛИНИЙ / 2 ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КЛАСТЕРА

СОСТОЯНИЕ СЕГМЕНТАЦИИ

СОСТОЯНИЕ ИНТЕГРАЦИИ

СОСТОЯНИЕ АГРЕГАЦИИ

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

ВОПРОСЫ?

СЕТЕВАЯ ИГРА

СОЗДАТЬ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КЛАСТЕР

ПОСТРОИТЬ ЗАВОД

СОЗДАТЬ
ЛАБОРАТОРИЮ / КБ

ФРЕЙМОРК

Цифрового производства

ПОСТРОИТЬ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКУЮ ПЛАТФОРМУ

ПОСТРОИТЬ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКУЮ ЛИНИНИЮ

СОЗДАТЬ
ТЕХНОЛОГИЮ

АГЕНСТВО

Инженерных проектов

СОЗДАТЬ
СУПЕР-ПРОДУКТ

СОЗДАТЬ
КРОСС - ПРОДУКТ

СОЗДАТЬ
СТАНОК / ПРИБОР / МЕХАНИЗМ

2500 ИГРОКОВ / ОБОРОТ ВИРТУАЛЬНЫХ ДЕНЕГ 1 000 000 000 / 12 СТАРТАПОВ / 300 ДОКУМЕНТИРОВАННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
1000 ПРОДУКТОВ / 30 ЗАВОДОВ / 150 ЛАБОРАТОРИЙ / 40 ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ЛИНИЙ / 2 ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КЛАСТЕРА