



ÖREBRO
UNIVERSITET

MICE interactive

MICE interactive är ett framgångsrikt företag som utvecklar spel för en internationell marknad. Företaget utvecklar dator- och TV-spel inom olika genrer och för olika plattformar. MICE interactive grundades 2004 av Johan Aderud och Annika Andersson som båda kombinerar sin passion för spel genom att arbeta i utvecklingsteam och att leda företaget mot nya framgångar. Huvudkontoret ligger i centrala Örebro där det arbetar 90 personer som framförallt rekryterats från Systemvetenskapliga programmet vid Örebro universitet.

MICE Interactive är idag en av de mest attraktiva spelutvecklarpartnerna i branschen. Detta har de åstadkommit genom sina innovativa idéer och lösningar, spel med högt underhållningsvärde och en kostnadseffektiv produktionsprocess som håller tidsramen. MICE interactives framgångsrecept baseras på hög teknisk och kreativ kompetens med anställda som hela tiden utvecklas i en attraktiv och kreativ arbetsmiljö.

MICE interactive är mest kända för spel inom action/adventure genren där "Sherlock Holmes" nått mest framgångar med sitt innovativa "gameplay" och sin fängslande historia. Ytterligare en välkänd och framgångsrik titel är "Futsunushi", ett spel som utspelar sig i det feodala Japan och hyllats för det genomarbetade "svärdsskolesystemet" och inspirerande grafik. MICE interactives kassa-ko just nu är dock alla de Lego-spel de utvecklat såsom det senaste "Lego Hunger Games".

MICE interactive fortsätter att utvecklas och expandera och är i behov av bättre administrativt system än det som de i dagsläget har. Systemet skall hjälpa företaget att hålla reda på vilka spel de utvecklar till olika plattformar och vilka av deras anställda som har kompetens för olika plattformar eller andra specialiteter.

Rent konkret så behöver systemet hålla ordning på:

- Vilka spel MICE har utvecklat
- Vilka spel MICE håller på att utveckla
- Vilka spel MICE kommer att utveckla

Om spelen behöver MICE veta:

- Vilken plattform de hör till

Om plattformen behöver MICE veta:

- Prestanda i form av grafik, minne, processorkraft etc. Plattformens arkitektur.

Om de anställda behöver MICE veta:

- Vilka spel den anställda har utvecklat/utvecklar/kommer att utveckla
- Vilken kompetensdomän den anställda tillhör (vissa plattformar, grafikexpert etc.)
- Om den anställda är Lead/chef för ett visst spel eller en viss domän
- Om den anställda är specialist inom en viss kompetensdomän
- För de som är Lead/chef behöver MICE även ett konterings-ID på då systemet i en senare fas ska senare kunna kopplas till det befintliga ekonomisystemet.

May the best team win!

