



ZeroCracy, Inc.

Palo Alto, CA  
[www.zeroCracy.com](http://www.zeroCracy.com)

Согласно множеству исследований<sup>1</sup> большинство проектов по разработке программного обеспечения в той или иной степени неуспешны — команды срывают сроки, перерасходуют бюджет, не реализуют ожидаемый функционал или отстают в качестве. Интересно то, что недостаточная техническая компетенция программистов лишь изредка является причиной провалов.

---

<sup>1</sup>Согласно [Chaos Report](#) (2015) от Standish Group 94% проектов в той или иной степени неуспешны.

Значительно чаще ошибаются менеджеры,<sup>2</sup> в силу своей природы плохо справляясь с важными, но скучными ежедневными обязанностями: упускают важную информацию, неверно оценивают объемы работ, стоимость и сроки, или забывают обновить планы.

---

<sup>2</sup>The Most Common Reasons Why Software Projects Fail (2015) at InfoQ.

При современном уровне развития технологий на службу менеджерам можно и нужно поставить искусственный интеллект, который, общаясь с программистами в интерактивном режиме, поможет регулярно и четко выполнять множество рутинных операций, необходимых любому проекту.

Компьютер способен взять на себя многое, от составления планов-графиков, распределения задач, контроля их результата, оплаты работы и оценки качества до принятия решений об индивидуальных компетенциях каждого программиста, а затем их найма, увольнения и перерасчета тарифов оплаты.



Идея усилить менеджеров  
искусственным интеллектом родилась в  
2009-м году. Первая версия была создана  
в 2010-м, а годом позже была подана  
заявка [US 12/703,202](#) в патентное  
ведомство США. В 2013-м году была  
создана вторая версия, которая  
устраняла недостатки первой, однако, и  
она оказалась недостаточно  
эффективной. Год спустя, в 2014-м мы  
разработали и запустили третью версию,  
которая, наконец, доказала  
работоспособность идеи. За два  
последующих года через нее прошло

более 250 программистов, 25 проектов, и  
было написано более 400 тысяч строк  
кода.



В 2016-м году была начата разработка четвертой версии, на создание которой было потрачено полтора года. Она была выпущена на рынок в марте 2018 и к настоящему моменту успешно управляет несколькими проектами и более чем сотней программистов.

Всего в проект было инвестировано  
около миллиона долларов, и более  
восемью лет работы и экспериментов.  
Подробнее о команде и миссии проекта  
можно прочитать в [Zerocracy Deck](#).



Главным идеологом и владельцем проекта является [Егор Бугаёнок](#), менеджер и программист с многолетним стажем; автор нескольких книг по объектно-ориентированному программированию,<sup>3</sup> в том числе на русском языке<sup>4</sup>; докладчик на многих международных IT конференциях; создатель и архитектор ряда программных продуктов и библиотек с открытым кодом; венчурный инвестор в [SeedRamp](#).

---

<sup>3</sup>Большинство книг публикуются и продаются компанией [Amazon](#): [Elegant Objects \(том 1 и том 2\)](#), [Code Ahead](#), [256 Bloghacks](#).

<sup>4</sup>[Elegant Objects](#) была издана издательством Питер на русском языке в 2018-м году.



CEO и основатель  
Yegor Bugayenko



Архитектор  
Kiril Cherniavsky



Советник  
Erik J. Larson



Разработчик  
Carlos Miranda



Разработчик  
Krzysztof Krasoń



Разработчик  
George Aristy

Клиентами Zerocасу потенциально являются все компании,<sup>5</sup> которым необходимо разрабатывать программные продукты и которые недовольны существующим положением вещей — их проекты проваливаются, а программисты плохо мотивированны работать на результат.

---

<sup>5</sup>Общий рынок разработки программного обеспечения растет, как считает [ComputerWorld](#), на 6% каждый год. Мы планируем занять доминирующую позицию в сегменте Robotic Process Automation (RPA). По нашим оценкам этот сегмент включает 40,000 компаний и 5 миллионов программистов. Потенциальный оборот сегмента сравним с оборотом компании [Atlassian](#): \$800 миллионов в год.

При работе с Zerocrasu клиент получает:

- 1) прогнозируемость результатов как по срокам, так и по затратам, 2) существенное снижение расходов, 3) резкое повышение мотивации персонала, а также 4) рост качества программного продукта.

“После многих безуспешных попыток добиться результата в своем проекте, мы, наконец, нашли решение. Zerocrat и философия микрозадач позволяют команде сфокусироваться на том, что действительно важно.”

—Michael Juliano

SunSoft ERP Consulting  
Clearwater, Florida



По нашей информации, Zerocrasu является единственным продуктом в индустрии, который столь радикально изменяет формат взаимодействия участников проектов по разработке программного обеспечения.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>Рекомендуем посмотреть доклад [eXtremely Distributed Software Development](#) нашего CEO Егора Бугаенко на конференции DevTernity в Риге в 2016-м году.

Доходность проекта напрямую зависит от количества активно работающих программистов. Главная трудность их привлечения состоит в том, что наша методология управления существенно отличается от тех, к которым привыкли программисты, работающие в офисах: в офисах они получают оплату за календарный месяц, проведенный в проекте, а у нас — за выполненные микрозадачи.

Для того, чтобы найти программиста на рынке, убедить его работать с нами и провести тренинги, уходит около двух месяцев и \$3,000.

Каждый активно работающий программист приносит около \$1,200 дохода в месяц. Таким образом, при правильной комбинации рекламы, продаж и подбора программистов, на каждый \$100K вложенных средств, Zerograsu потенциально способна создавать доход в размере около \$40K в месяц. Более подробные цифры можно найти в [Executive Summary](#).

[Twitter](#) [Facebook](#) [Blog](#)

[Freelance Deck](#) [Executive Summary](#)

555 Bryant Str, Ste 470  
Palo Alto, CA 94301  
408.692.4742  
[team@zerocracy.com](mailto:team@zerocracy.com)

0.11.2 29 ноября 2018 г.