

Hurjan hyvää marraskuun alkua!

Tietoturvakoulutus pidetään toimistolla 12.11 lauantaina niille henkilöille jotka eivät osallistuneet aiempaan koulutukseen.

Pikkujoulujen suunnittelu on käynnissä ja tarkemmista tiedoista ja ajankohdasta tiedotetaan myöhemmin.

PHZ:n toimistolla juhlitaan 15.11 klo. 17:30 eteenpäin Slush/Nordic Games bileitä. Tänä vuonna bileet poikkeavat aiemmista vuosista siten, että Yhdysvaltalainen Genvid Technologies on yhteistyössä meidän kanssa järjestämässä niitä!

Kuukauden biisi: This Is Halloween

SISÄLLYSLUETTELO

1. Johdon terveiset (Antti Hätinen)
2. HR:n terveiset (Maj Pohjolainen)
3. Apprien & Pelistudion kuulumiset (Arto Käyhkö)
4. Talouden tunnusluvut (Maija Turunen)
5. Henkilöstörahasto 2023 (Maija Turunen)
6. Henkilöstömuutokset (Maj Pohjolainen)
7. Myynnin terveiset (Anne Lamberg)
8. Pelistudion terveiset (Marko Torkkeli)
9. TKP Päivitykset (Jukka Salmenkylä)

1: JOHDON TERVEISET

Toimistolle ollaan onnistuneesti saatu viimein yksi kopio Extreme Programming Explained -kirjasta, johon PHZ Full Stack:n kestävä koodi perustuu. Ajatuksena on ollut, että kirjasta saataisiin henkilökohtainen kopio kaikille työntekijöille, mutta se näyttäisi olevan tällä hetkellä huonosti saatavilla. Markkinointitiimi tutkii par'aikaa mahdollisuuksia saada oikeus tehdä kirjasta jopa PHZ -spesifi suomenkielinen versio.

Extreme Programming:n pääidea on ratkaista ohjelmistokehityksen TOP3 perinteistä pääongelmaa, jotka tieteellisessä kirjallisuudessa on todettu jo edellisvuosituhannella olevan:
1) huono kommunikaatio asiakkaan ja koodaajien välillä

2) huono kommunikaatio tiimin sisällä

3) epäselvät speksit

Extreme tarkoittaa XP:ssä edellämainittujen ongelmien ratkaisemista pyrkimällä äärimmäisyyksiin kommunikaatiokaistojen leventämisessä vastakohtana etäkommunikaatiolle, jossa kaikki tieto kulkee kapean pillin läpi, ja paljon informaatiota menetetään matkan varrella.

Valmistuin itse aikoinaan ohjelmistotuotannon pääaineesta, jossa näkökulma ei ole yksittäisen koodaajan tuottamat lopputulokset, vaan koko tiimin suoriutuminen. Ohjelmistotuotantomenetelmä koostuu joukosta käytäntöjä (practice). Wikissä (https://wiki.phz.fi/Course_Extreme_Programming) on meidän perussapluuna hyviksi käytännöiksi, joita mm. käytännön "Fix XP when it's broken" mukaan pitää Retrospektiivissä kehittää.

Oman kokemukseni mukaan kuitenkin tärkein XP käytäntö on yksikkötestaus, sillä ilman testaamista iteratiivinen prosessi lähtee hyvin nopeasti "lapasesta" ja bugien korjaamiseen alkaa kulumaan (6vk jälkeen) enemmän aikaa kuin jos käyttäisi "perinteistä" vesiputous-menetelmää.

Antti

2: HR:N TERVEISET

Moikka! Marraskuun alusta alkaen olen töissä tiistaisin ja keskiviikkoisin. Yhteystietoni ja työpäiväni löytyvät myös minun Slackin profiilista.

3: APPRIEN & PELISTUDION KUULUMISET

Apprien ja pelistudio ovat keskittyneet Lokakuussa lähinnä rekrytointiin ja uusien rahoittajien saamiseen sekä uusien presentaatioiden / deckien tekemiseen. Alkukuussa hoidettiin paljon PGC Helsingin follow uppeja ja sitten viimeisteltiin Alma's Alchemia ja Dyson Defence peliprotoja sekä nimettiin ne uudelleen testikampanjoita varten. Lisäksi on edistetty rahoituksia ja projekteja mm. LabCave, Curve Digitalin ja Tilting pointin kanssa ja toivottavasti näistä saadaan pian positiivista kerrottavaa !

Myös rekrytointirintamalla ollaan oltu aktiivisia. Meillä oli uravarjostaja tutustumassa peliyhtiössä työskentelyyn ja samoin Arto oli puhumassa HERYKin valmistuville luokille pelialan uramahdollisuuksista. Sen lisäksi Antti, Maj ja Jesse olivat esittelemässä PHZ konsernia ja pelistudiota Arcadan ja Prakticumin yhteisessä uratapahtumassa. Hyvä huomata, että yrityksemme ja peliala kiinnostaa vieläkin nuoria ja uusia tekijöitä ja toivottavasti saamme paljon hyviä uusia hakijoita uusiin tehtäviin myös.

Neogames toteuttaa vuosittaisen Suomen pelialan haastattelututkimuksen johon PHZ Game Studios osallistui nyt kolmatta kertaa. Tutkimuksessa luodataan pelialan yritysten nykytilaa, kasvunäkymiä sekä haasteita rekrytointien, rahoituksen ja julkisten palveluiden osalta. Raportti julkaistaan vuoden 2023 alussa ja saamme toki sen itsellemme myös.

Marraskuussa onkin sitten vuorossa Paris Game Connection, jossa Apprienia ja Game Studiota edustaa Arto ja Sasu, sekä Slush ja NORDIC GAMES Helsinki tapahtuma toimistolla, jonka järjestämme yhteistyössä Yhdysvaltalaisen teknologiayrityksen Genvid Technologiesin kanssa. Toivottavasti mahdollisimman moni pääsee osallistumaan tilaisuuteen!

4:TALOUDEN TUNNUSLUVUT

Hei,

KPI tavotteisiin pääseminen on siirtynyt kauemmaksi, nyt pitäisi saada tuntihintoja ylöspäin ja lisää asiakastoimeksiantoja. Lokakuulle onkin tehty hinnankorotuksia joillekin asiakkaille.

Hyvänä puolena on, että liikevoitto ei ole kärsinyt suuremmin, PHZ Full Stackin liikevoitto oli syyskuun lopussa 254.000e. Ihan hyvältä näyttää!

Alla syyskuun

2022				
KPI Report				
K P I		**tavoite**	**syys.22**	**syys.21**
Laskutus ulk.asiakkaat (App.support, Hosting, contracting, ei alihankinta)	1000 e		373	453
PHZ Full Stack liikevoitto	1000 e		29	32
Keskituntihinta (liikevaihto/laskutetut tunnit)	e/h	85	74,69	79,59
Laskutusaste (laskutetut tunnit/kaikki tunnit-lomat- sairaslomat)	%	75	66	71
Alkaneet diilit	kpl	5	2	1
Päättyneet diilit	kpl	0	1	0

5: HENKILÖSTÖRAHASTO 2023

Joulukuussa PHZ henkilöstön pitää päättää jatkaako, muuttaako prosenttiaan, liittyykö vai jääkö pois PHZ henkilöstärahastoon sijoittamisesta. Lisätietoa ilmoittamistavasta lähempänä ajankohtaa.

Sijoittaminen ei ehkä tunnu nykyisessä maailmantilanteessa houkuttelevalta, henkilöstörahastossa ammattilaiset päättävät kohteet pitkäjänteisesti talouden muutokset huomioiden.

Suomen ansiotuloveroprosentti, TYEL-ja muut sivukulumaksut eivät ainakaan pienene lähivuosina. Henkilöstörahastossa bonukset sijoitetaan ilman vero/sivukulukustannuksia ja rahasto-osuutta palauttaessa 20% on verovapaata tuloa.

Lisätietoa PHZ henkilöstörahastosta löydät henkilöstörahasto-slack kanavalta tai kysy suoraan minulta.

Terveisin

Maija, GSM 044 253 1965

100% henkilöstörahastoon

Karkeasti voidaan ajatella että jos päättää laittaa 100% bonuksista henkilöstörahastoon, niin

Sporttibonus muuttuu 7.50€ -> 11.25€

Koulutusbonus 600€ -> 900€

Rekrytointibonus 2000€ -> 3000€

Tekkibonus muuttuu +50% eli karkeasti +500-1000€/kk enemmän

Samalla voi hakea myös tosiaan pienemmän verokortin joten käteen jäävä nettopalkkasumma kasvaa.

6: HENKILÖSTÖMUUTOKSET

Aloittaneet työharjoittelijat:

- Aleksi Palin
- Henri Pitkänen
- Larissa Pyykölä
- Pete Tyrväinen
- Tapani Linnaluoto

Lähteneet työntekijät:

- Mari Korkka
- Olli Pohjolainen
- Jenna Schneider

7: MYYNNIN TERVEISET

Markkinoilla on edelleen kova kysyntä kokeneista java -devaajista, kun taas kokeneita fronttareita on liikaakin.

Jos siis tiedät kokeneen java -ohjelmoijan, joka haluaa tulla meille töihin, niin vinkkaa siitä heti! Rekrypalkkio 2000 euroa on luvassa.

8: PELISTUDION TERVEISET

Pelistudion uudet prototyypit on viimeinkin saatu julkaistua Android laitteille. Dyson Defence ja Alma's Alchemia -peleihin tehdään käyttäjähankintaa ja tuloksista riippuen katsotaan saadaanko niille julkaisijaa ja rahoitusta jatkokehitystä varten. Näiden pelien lisäksi Stukasta on suunnitteilla VR -peli jolle oli tarkoitus hakea rahoitusta mm. Metalta, eli Facebookilta. Free to play lentelypelejä ei toistaiseksi ole paljon tarjolla VR -laitteille, joten koitetaan lähestyä markkinoita tästä kulmasta.

Uudet Android prototyypit voi ladata täältä:

https://play.google.com/store/apps/details?id=fi.phz.mathway

https://play.google.com/store/apps/details?id=fi.phz.geodefence

9: TKP PÄIVITYKSET

TKP-tiimi sai tehtyä tuotantopäivityksen, jolla tuli paljon uusia ominaisuuksia ja bugikorjauksia mm. responsiivisuuteen. Suurimmat ominaisuudet ovat uusi tiedotusnäkymä TKP:n, uusia linkkejä mm. Henkilöstörahastoon ja Terveystaloon.

Tässä release notes:

Use HolidaySelector
Use AnnualLeaveTooltip
Updated sick-leave page and iframes styles on mobile and tabled mode
TKP-391-Palvelut-menun-phz.fi-linkki-päivitetty
TKP-391-Link-from-the-Services-menu-to-the-phz.fi-website
TKP-258-add-bold-titles
TKP-258--remove-bold
TKP-102-calender-text-and-hour-total-for-January-update-fix
TKP 432 decrease the window limit
Tkp 424 take calendar"s full height

Tkp 422 calendar cursor fixed from hand to arrow
Tkp 421 Change sick leave button colors
TKP 368 increase screen min width value
Sick-leave help window iframe text wrap on mobile mode bug fix
Sick leave help iframe update
Sick leave button styling
Show vacation periods by selecterYear
Show only selected year proposals
Replaced dot to comma in decimal number in calender view
Prevent highlighting wknds & holidays when copying
Prevent copying public holidays, sick days and child sick days
Prevent copying public holidays
Notifications page for mobile view
Include tablet display and remove hours field max width
Include props to HolidayProposal-component mobile and tablet view
Import and use HolidaySeasonSelector
Hide nav-bar
Format working hours verticaly if screen width is under 1580px
Added new submenu Palvelut->Henkilöstörahasto
Added new sick-leave tablet and mobile frame
Add: Team Coach label and field
Add: foodPreferences field
Add: country field
Add types and fix publicholidays checking
Add SeasonSelectorTooltip component
Add public holidays to prevented days
Add proved military service calendar day background
Add plus character for overtime hours
Add mobile condition to show weektotal hours
Add MILITARY_SERVICE to holidayTypes
Add MILITARY_SERVICE to HOLIDAY_TYPES in proposal
Add information text
Add Holidayseason Selector component
Add condition to remove sporthours from hourCount
Add condition to check if clock is before 10am
Add AnnualLeaveTooltip
Add annual-leave styles

Jukka Salmenkylä