

<<压力下的角逐>>

图书基本信息

## <<压力下的角逐>>

### 内容概要

《压力下的角逐》的灵魂是对高新技术世界里技术人员色彩纷呈的幕后生活的描述，全面深入细致地展示了发生在世界两大知名电脑游戏机背后的技术秘密和诞生的过程，其最大的特色是一系列让人难忘的角色，高水平的合作方式，令人扼喉的商业交易，推动技术进步的宏大远见激励STI的设计师们毅然投身于芯片的设计中。

整本书中，作者总结了自身经验，揭示了领导力的诀窍，包括团队动机的激发，创新精神的培养，勤奋的工作和寓乐于工作之中。

全球游戏玩家超过了3亿五千万，微软、索尼、IBM、英特尔这全球四大电子商务的巨头几乎瓜分着全球高科技行业的所有利益。

Xbox360和PS3游戏系统改变了家庭娱乐的面貌。

但是很少有人知道这两款游戏诞生背后的神奇故事——IBM/索尼/东芝设计中心的顶尖工程师如何创造了这个奇迹。

而在其中起核心作用的仅是一个微处理器芯片，这一具有革命性的芯片为个人电脑树立了新的典范。

这是一场惊心动魄的竞赛，能否在从未有过的短时间内以最快的速度将芯片推向市场对一个产业来说，意味着要么大获全胜，要么一败涂地。

在这个艰难的过程中执掌生死大权的是一群名不见经传却有着孜孜追求的技术天才。

在这场激烈的商战中的是两大巨头：微软和索尼。

艰难的新品上市之旅开始于2001年，当时戴维召集了一批能人。

为索尼公司热切期盼的PS3游戏操作装置设计芯片，并计划于2005年下半年发行。

2003年，微软插足进来，给他们的工作带来巨大的冲击。这个软件巨头希望将STI设计小组的芯片新品用于自己的Xbox360游戏中，也瞄准了2005年的圣诞市场。

他们使出浑身解数来满足两个主顾的要求，力图在微软的“胜利或是死亡”破釜成舟之势和索尼的谨慎小心，步步为营之间找到平衡点。

戴维和他的组员以每周80个小时的疯狂工作状态，忍受着焦躁，友谊的几近崩溃，绝望，最终取得了胜利。

## <<压力下的角逐>>

### 作者简介

戴维·希普David Shippy，微软Xbox360和索尼PS3游戏机个人电脑微处理机芯片的首席设计师和技术指导。

20多年带领庞大的团队设计高性能的微处理器电脑芯片的经验。

包括为笔记本电脑，台式电脑，游戏机，高端服务器和大型主机设计微处理器芯片。

现为一个开发微处理器的公司的副总裁。

## <<压力下的角逐>>

### 书籍目录

引言第1章 圣杯之梦第2章 打造梦幻团队第3章 核心竞争力在哪里第4章 冲锋前的准备第5章 创新“魔法弹”第6章 会玩能干第7章 突如其来的工程变更第8章 何事无风险第9章 积极面对争议第10章 步步为营第11章 先见之明的艺术第12章 星星之火第13章 高科技世界的3P尾声 成功后的人生感悟

## &lt;&lt;压力下的角逐&gt;&gt;

## 章节摘录

第一章 圣杯之梦 (1) 离开IBM投身于互联网淘金热的技术大腕重新被收编,等待他的是重头再来,从一张白纸开始,设计出世界上频率最高、性能最佳的索尼PS3游戏机处理器核芯片。这就像是夺取圣杯的梦想,崇高而艰巨。

每个技术成就都包含着激励团队的伟大愿景。

一辆大众小轿车的防撞杆上贴着的奇形怪状的箭头抓住了我的眼球,我差一点忘了拐弯。我一直以自己不墨守成规而自得,其实在德州奥斯汀,在这个以“搞怪”为标榜的城市里,我还算位于“正常人”之列。

那是2001年2月的一天,我几乎没意识到自己即将踏上新的旅程。

我把车泊在金戈曼门前,这是奥斯汀典型的嬉皮士-雅皮士风格的酒吧,也曾是我最喜欢用来打发时间的地方,不过已经多年不来了。

这次是赴一位老朋友的约,谈谈关于一个新的工作机会。

我现在并没想到要跳槽,但他特意在电话中叮嘱,这是一次私密面谈,挑起了我的好奇心。

下车前先扫视了一圈,停车场上没发现熟人,也没有什么人突然从拐角处出现在面前,我早就不喜欢这种警察捉间谍式的玩意了。

打开车门,一股凉风吹过来,所幸出门前脱了背带短裤换上了磨得很旧的牛仔裤,穿了一双凉鞋,不用穿西服、打领带、脚穿一双锃亮的皮鞋,手里也没拿精心制作的简历。

顶风用力拉开酒吧那扇沉重的门挤了进去,门在身后“砰”地一声重重关上,差点撞到我的脚后跟。

在酒廊镜子前捋了捋根根直竖的头发,怎么也抚不平。

唉,算了,这就不错了,我冲自己凌乱的影子挥挥手。

酒吧里没什么人,屋顶吊灯发出昏暗的光从积满污垢的窗户上透进来。

我摘下欧克力太阳镜,插在碎花衬衣最上边的扣眼里。

“希普!

”我转头向发出声音的地方看去,尽管看不清。

那人的面目,但我知道那就是我要见的人。

我眯起眼,瞥见吉姆·卡勒坐在角落的卡座里。

我冲他招招手,穿过一张张散乱摆放、堆满喝剩的啤酒瓶的桌椅走过去。

这位老友,四十出头的人了,看上去依然年轻而有活力。

黄色波罗衫下摆掖在蓝色水磨牛仔裤腰里,脚上是一双已穿了很久的跑鞋。

亚麻色的卷发虽然还是笔直地梳向脑后,脱落的头发已经遮不住晒黑的前额。

他站起来迎接我,我们边握手边轻拍着对方的后背。

从上次会面到现在已经过去两年了,整个星期我都在盼望着见到他。

卡勒和我曾是IBM做微处理器设计的老搭档,我们是1989年秋天认识的,当时我刚从纽约州的爱迪考特搬到奥斯汀,卡勒是我的经理。

我们很投缘,很快就熟络了。

我们都是很进取的人,工作卖力,不达目的绝不罢休。

工作之外我们也有很多共同的爱好,比如橄榄球、滑水和啤酒。

十年后,在IT最高潮时,我离开IBM加入了一家初创公司去追寻网络掘金的梦想。

卡勒仍留在IBM,继续沿着体制攀升,成了一名出色的工程师,IBM的中坚力量。

他的团队设计的芯片让IBM成为高性能UNIX服务器的领先者,帮助苹果电脑(APPLE)在微机市场重获新生。

我坐进卡座的绛紫色皮沙发里,调侃着他鬼鬼祟祟的做法:“发生了啥事?”

”我问道,“别告诉我,是中央情报局找我们去解决全球安全问题。”

”卡勒微微一笑,那神情酷似一只正在吞咽金丝雀的猫:“我们待会儿谈那件事。”

”他卖了个关子,我也不着急,卡勒要了啤酒。

我们一边聊着各自的家庭和旧事,一边品着大杯的黑啤酒。

## <<压力下的角逐>>

卡勒的三个孩子比我的两个儿子只大几岁，我们有很多共同关心的事情。

孩子的教育问题总是一个不错的话题。

半小时过去了，我看了一眼手表，心想何时卡勒才能谈到正题。

礼节性的寒暄过后，卡勒侧过身，热切地和我耳语起来。

他提到最近由索尼、东芝和IBM三方达成关于PS游戏机的合作同盟。

索尼是市面上最大的游戏机制造商，在全球销售了超过5 500万台PS一、二代游戏机。

配套游戏软件也卖了4亿3千多万份。

但是这个联盟是不公开的，索尼希望大家知道得越晚越好，所以要严格保密。

“这个项目，”卡勒说，“可以让我们有机会占领全部家用电脑产品市场。

”他耸了耸肩，“我们可以去设计全世界最酷的一款游戏机芯片，就算出现最糟的情况，至少我们可以享受到练手的乐趣。

”这番话打动了我的。

我猛喝了一大口啤酒。

他说的那些芯片可不是玩具，那都是高性能计算机的引擎。

这真是个绝妙的活儿。

我设计过从大型电脑主机到笔记本电脑的各种芯片，设计游戏机芯片是个不错的转变，使用的软件也会比我以前设计的商用机上的更有趣。

## <<压力下的角逐>>

### 编辑推荐

揭秘跨国电子商业巨头的商业利益联盟，复杂项目的管理技巧和过程，高科技跨国公司的办公室政治角逐，告诉你手中的PS3或Xbox诞生的真相。

如何运用“看不见的那只手”在不破坏“商业显秩序”下，自如地发挥“商业隐秩序”的威力？窥探IBM、微软、索尼各自成功的秘密，掌控国际化企业的经营智慧！

芯片诞生的传记，游戏机背后的商战角逐！

这不仅是一场技术的比拼，也是一个管理的教案，更是一个与客户需求不断磨合推进的范例，而且还充满着利益冲突的职业道德的考量。

<<压力下的角逐>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>