

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

Факультет Компьютерных наук
Кафедра программирования и информационных технологий

Отчет о работе команды «Fishventure» от Project-Manager

Исполнители

_____ Елфимов А.

Заказчик

_____ Тарасов В.С.

Воронеж 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1 Общие положения	3
1.1 Состав команды	3
1.2 Сроки отчетности	3
1.3 Формат работы	3
2 Работа команды	5
3 Проблемы и их решения	8
4 Jira	9
4.1 Актуальные задачи	9
4.2 Предстоящие задачи	10
5 Итоги командной работы	12

1 Общие положения

1.1 Состав команды

Состав команды представлен в таблице 1.

Таблица 1 — Состав команды

Член команды	Роль
Богачев-Воевудский Алексей	Team-lead, главный разработчик
Веремеев Вячеслав	scrum manager, главный художник
Габелко Мария	художник по UI
Елфимов Александр	аналитик, тестировщик
Штукатуров Дмитрий	backend разработчик
Дубровин Дмитрий	второй разработчик

1.2 Сроки отчетности

Отчетность представлена на период на период разработки MVP с 20.02.2025 по 05.05.2025.

1.3 Формат работы

Работа команды строится на следующих пунктах:

- Трекинг задач происходит с помощью Jira.
- Проводятся общие созвоны команды раз 1-2 недели. (Обычно сразу после практики).

— По результатам созвона создаются новые задачи в Jira до следующего созвона.

2 Работа команды

Текущий статус проекта, оценка работы команды представлены в таблице 2.

Критерий	Оценка	Статус	Причины
Понимание целей и задач	Удовлетвор.	У членов команды не всегда в полной мере понимаю, для чего и почему от них требуют	Отсутствие опыта длительной командной разработки
Соблюдение сроков	Критично	Часто задачи решаются в последние дни или просрачиваются	Главный разработчик и аналитик-тестировщик работают и не могут много успеть сделать в будни
Коммуникация внутри команды	Отлично	Разногласий не наблюдается, общение внутри команды происходит в дружеском формате.	
Работа с требованиями	Отлично	Работа происходит в соответствии с требованиями	
Участие в обсуждении решений	Отлично	Члены команды активно участвуют в поисках решений	Проводятся созвоны, где каждый вопрос

			получает конкретный способ решения
Использование технологий и инструментов (Git, Jira, Miro)	Удовлетвор.	Инструменты используются часто, но не всегда в полном объеме	Отсутствие опыта работы с инструментами, не знание многих их возможностей и особенностей
Мотивация сделать качественный проект	Удовлетвор.	В качестве прототипа была выбрана игра, команда мотивирована ее делать, но в процессе разработки энтузиазм снизился	Из-за особенностей требований для веб/мобильных приложений, сложности некоторые требования в контексте игры не всегда получаются

В таблице 3 представлены оценки членов команды по ролям.

Таблица 2 — Оценка работы команды

Роль	Статус
Team-lead, главный разработчик	Мотивирован делать игру, трекает и выполняет задачи, активно участвует в обсуждении решений

Аналитик-тестировщик	Активно участвует в обсуждении решений, из-за совмещения с работой не всегда успевает в срок
Scrum manager, главный художник	Рисует хорошие спрайты для игры, активно участвует в созвонах. Трекает задачи в Jira
Художник по UI	Рисует UI: кнопки, иконки, меню, фон-меню. Участвует в созвонах. Трекает большинство задачи в Jira
Backend разработчик	Активный участник созвонов, соблюдает требования ТЗ, имеет трудности из-за отсутствия опыта разработки, но справляется с ними
Второй разработчик	Участвует в созвонах, не трекает задачи в Jira, но выполняет задачи, поставленные главным разработчиком

3 Проблемы и их решения

В таблице 4 указаны проблемы и предполагаемые решения.

Проблема	Предполагаемое решение	Решена
Недостаток опыта разработки у членов команды	Выделение дополнительного времени изучение материала, консультация с аналитиком	Да
Несоблюдение сроков	Создание задач с дедлайном, выполнение задач в выходные и праздники	50/50
Требования для веб/мобильных приложений не всегда качественно выполнимы в контексте игры	Адаптирование игры к существующим требованиям, чтобы получить высший балл	Да
ТЗ к первой аттестации вышло некачественным	Взять возможность переписать за счет снижения оценки	Да

4 Jira

4.1 Актуальные задачи

Текущие задачи представлены в таблице 4.

ID задачи	Название	Описание	Статус
FISH-74	Отчет о тестировании	Сделать отчет о тестировании и выложить на гитхаб	В работе
FISH-36	Написать отчет о проделанной работе	Текущий РМ отчет, по готовности выложить на гитхаб	В работе
FISH-73	Внести финальные правки в ТЗ	Внести итоговые правки в обновленное ТЗ и выложить на гитхаб	Готово
FISH-41	Реализовать перемещение персонажа по карте	Переделать управление с клавиатуры на сенсорный экран	Готово
FISH-46	Нарисовать анимации персонажа	Нарисовать анимации перемещения персонажа	В работе

FISH-50	Нарисовать визуал для рыб в песочной, лавовой и снежной зоне	Придумать и нарисовать спрайты для рыб всех локаций	В работе
FISH-51	Нарисовать визуал для легендарных рыб	Нарисовать легендарную рыбу для каждой локации	В работе
FISH-48	Нарисовать тайлмапы для данжей	Нарисовать текстуры поверхностей для данжей	В работе
FISH-68	Нарисовать тайлмапы для магазина и сам магазин		В работе

4.2 Предстоящие задачи

В таблице 5 представлены предстоящие задачи задачи.

ID задачи	Название	Статус
FISH-43	Реализовать взаимодействие с объектами	К выполнению
FISH-44	Левел дизайн локаций	К выполнению
FISH-45	Реализовать PipeLine	К выполнению
FISH-77	Применение API в игре	К выполнению

FISH-78	Авторизация в игре	К выполнению
FISH-79	Система улучшения удочки	К выполнению
FISH-80	Продажа рыбы	К выполнению
FISH-81	Исправление неточностей в API	К выполнению
FISH-82	Продумать базовый лор игры	К выполнению

5 Итоги командной работы

Выполненные работы по ролям представлены в скписке:

— Backend разработчик

- а) Написал БД
- б) Реализовал API
- в) Развернул БД на хосте
- г) Админ панель

— Аналитик-тестировщик

- а) Дописал ТЗ
- б) Раздал задачи в Jira
- в) Подготовил Отчет (в процессе)
- г) Построил презентацию (в процессе)
- д) Отчет о тестиовании
- е) Подготовил демку мини-игры

— Главный разработчик

- а) Распланировал архитектуру
- б) Собрал рабочий билд с базовыми механиками
- в) Реализовал мини-игру рыбки

— Главный художник

- а) Нарисовал тайлмапы поверхностей

б) Описал брендбук

в) Нарисовал спрайты для игры

— Художник по UI

а) Нарисовала UI

б) Меню игры

в) Логотип игры

г) Задний фон меню

д) Иконки для кнопок в игре

— Второй разработчик

а) Адаптирует управление на сенсорный экран

б) Система перемещения персонажа по карте