

Realizacja Projektu Informatycznego 2022/2023
Projekt

Kanban: Tablica Kanban

Autorzy:
Dzianis Dziurdz 187726,
Jakub Czermiński 184543,
Fiodar Litskevich 187722,
Maksym Yaroshynskyi 183043

1. O projekcie i produkcji

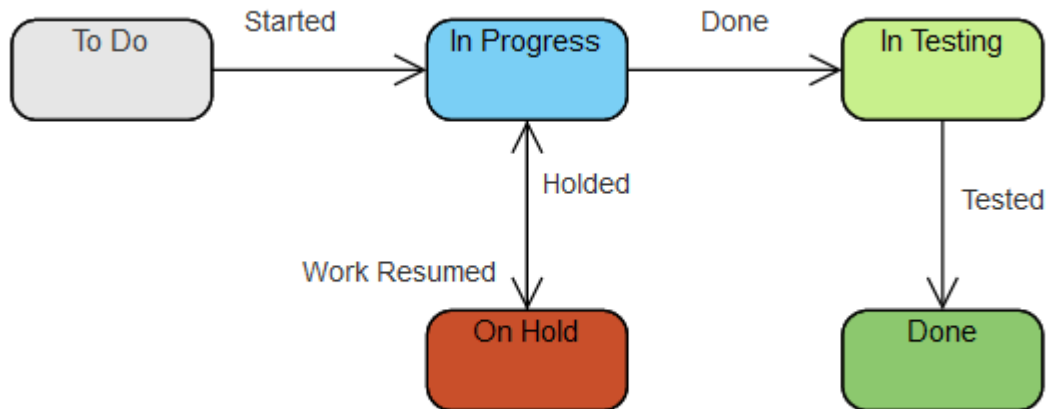
- Nazwa projektu: Izometryczna gra RPG
- Obszar zastosowania: Rozrywka, branża gier wideo
- Celem projektu jest stworzenie wciągającej gry RPG z widokiem izometrycznym, która umożliwi graczom doświadczenie emocjonującej rozgrywki, przystosowanej do ich preferencji. Zakres produktu obejmuje pełną implementację gry, w tym system walki, rozwijania postaci, eksploracji świata gry oraz interakcji z innymi graczami.

2. Stany zgłoszeń/zadań

Opis stanów dla tablicy Kanban:

1. Do zrobienia (To Do) – to stan początkowy, w którym umieszczane są zadania, które czekają na realizację. Zadania te zostały już ustalone i przypisane do określonej osoby. Kryterium przejścia do następnego stanu to przypisanie zadania do konkretnej osoby i rozpoczęcie pracy nad zadaniem.
2. W trakcie (In Progress) – to stan, w którym znajdują się zadania, nad którymi pracuje zespół lub osoby odpowiedzialne za ich realizację. Kryterium przejścia do następnego stanu to zazwyczaj ukończenie pracy nad zadaniem.
3. Na utrzymaniu (ON HOLD) – to stan, w którym umieszcza się zadania, które nie mogą być realizowane w danym momencie, ale nie zostały jeszcze anulowane. Przyczyną tego stanu mogą być na przykład problemy techniczne, brak niezbędnych zasobów lub oczekiwanie na decyzję. Kryterium przejścia do następnego stanu to zazwyczaj naprawienie problemu lub uzyskanie odpowiedniej decyzji.
4. Testowanie (IN TESTING) – to stan, w którym znajdują się zadania, które zostały już ukończone, ale jeszcze nie przeszły pełnego procesu testowania. W tym stanie zadania są testowane przez innych osób, którzy sprawdzają, czy funkcjonalność działa prawidłowo. Kryterium przejścia do następnego stanu to zazwyczaj pomyślne zakończenie testów.
5. Zakończone (Done) – to ostatni stan na tablicy Kanban, w którym umieszcza się zadania, które zostały już ukończone i przeszły pełny proces testowania. Kryterium przejścia do tego stanu to zazwyczaj

zakończenie pracy nad zadaniem i uzyskanie pozytywnego wyniku testów.



3. Limity WIP (Work In Progress)

(określenie dla każdej kolumny w tablicy Kanban maksymalnej liczby kart/zgłoszeń/zadań, które w tej kolumnie mogą się znaleźć; uzasadnienie limitów – odniesienie do rozmiaru zespołu, ról w zespole itp.)

Do zrobienia - 6 zadań - patrząc po tym, ile wynosi jedno zadanie, jeśli na jeden sprint są przeznaczone 3 tygodnie, to jeden członek zespołu jest w stanie wykonać 2 zadania max. Do tego należy dołożyć czas na testowanie, co w niektórych przypadkach też może sporo zająć.

W trakcie - 4 zadania - zważając na czasochłonność zadań, każdy członek będzie się w stanie zająć max. 1 zadaniem naraz, są 4 osoby implementujące, więc stąd liczba.

On Hold - 2 zadania - Nie powinno być za dużo zadań, które mogą być zatrzymane

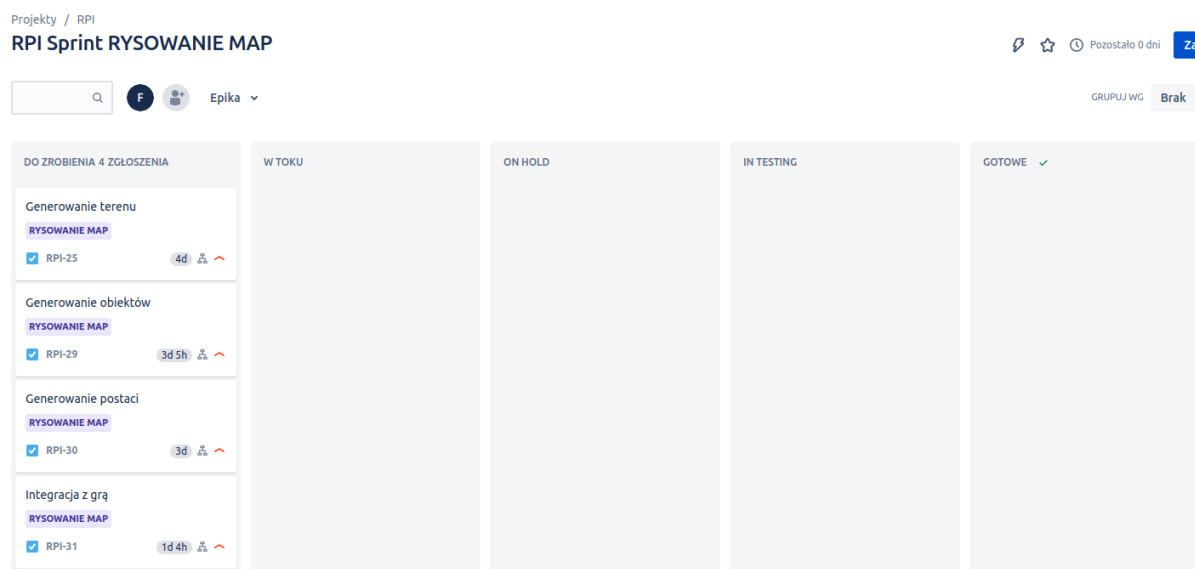
In testing - 4 zadania - Sytuacja analogiczna do tej w kolumnie "W Trakcie"

Done - 2 zadania - Jedynie na chwilę zatrzymywane zadania, które oznaczone zostały jako wykonane, by pokazać pozostałym członkom, iż zostało zakończone

4. Tablica Kanban

Tablica Kanban została zaimplementowana w jirze:

<https://dar-na.atlassian.net/jira/software/projects/RPI/boards/1>



5. Metryki produktywności

1. Lead time - czas między pojawieniem się zadania w kolumnie "Do zrobienia" a jego przeniesieniem do kolumny "Zakończony". Pomiar tej metryki pozwala na śledzenie, jak długo trwa realizacja zadań w projekcie.
2. Cycle time - czas pomiędzy rozpoczęciem pracy nad zadaniem a jego ukończeniem i przeniesieniem do kolumny "Zakończony". Pomiar tej metryki pozwala na śledzenie, jak szybko zespół jest w stanie ukończyć poszczególne zadania.
3. Liczba zadań w danym stanie - śledzenie liczby zadań w każdej kolumnie tablicy Kanban pozwala na monitorowanie postępu pracy i zidentyfikowanie ewentualnych problemów, takich jak duża ilość zadań w danym stanie.
4. Liczba zadań na osobę - śledzenie liczby zadań przydzielonych do każdej osoby w zespole pozwala na monitorowanie równomiernego podziału pracy i uniknięcie przeciążenia jednego z członków zespołu.
5. Współczynnik określający poziom jakości - pomiar liczby błędów lub problemów technicznych, które pojawiły się po ukończeniu zadania, pozwala

na śledzenie jakości produktu i identyfikowanie obszarów wymagających poprawy.