

ГУАП

КАФЕДРА № 41

ОТЧЕТ  
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ  
ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

ассистент

должность, уч. степень, звание

подпись, дата

Н.И. Мирошниченко

инициалы, фамилия

ОТЧЕТ О ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №1

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММНОГО  
ОБЕСПЕЧЕНИЯ В ОБЛАЧНОЙ СИСТЕМЕ УПРАВЛЕНИЯ ПРОЕКТАМИ  
KAITEN

по курсу: «ИНФОРМАТИКА»

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ

СТУДЕНТ гр. №

45113

18.01.2026

подпись, дата

А.А. Молчанова

инициалы, фамилия

Санкт-Петербург 2026

## **1      Цель работы**

Получение практических навыков организации процесса разработки программного обеспечения (ПО) в системе управления проектами Kaiten. Для достижения поставленной цели требуется решить следующие задачи:

1. Создать пространство проекта в облачной системе Kaiten.
2. Разработать карточки проекта с артефактами.
3. Организовать процесс разработки ПО в облачной системе управления проектами Kaiten.

## **2      Описание предметной области**

Разработка 3D-игры в жанре приключенческой головоломки для платформы Яндекс.Игры. Игра создается на движке Unity с последующей сборкой в WebGL для браузерного запуска. Основная механика — движение персонажа по окружности внутри многоэтажной башни с фиксированной камерой, создающей иллюзию 2D-мира. Игрок должен открывать новые этажи, сражаться с противниками и решать головоломки.

Этапы разработки:

- 1) Концепция и дизайн
- 2) 3D-моделирование
- 3) Разработка в Unity
- 4) WebGL-сборка
- 5) Интеграция с Яндекс.Играми
- 6) Тестирование и публикация

## **3      Последовательность выполнения работы**

На первом этапе зарегистрировались на площадки Kaiten. Добавили пространство проекта и назвали его Chiken Tower Game. Создали на пространстве простую доску проекта GAME с тремя столбцами: Очередь, В работе, Готово. Изменили название колонки «Очередь» на Запланированные. Добавили карточки в поле Очередь в соответствие с задачами проекта (рис. 1).

The screenshot shows a digital project management board titled "Chicken Tower Game". The board has three main columns: "Запланированные" (Planned), "В работе" (In Progress), and "Готово" (Ready). The "Запланированные" column contains seven tasks, each represented by a card:

- Концепция и дизайн игры (Due 19 янв. 9:00 - 22 янв. 18:00)
- Прототипирование игры (Due 23 янв. 9:00 - 6 февр. 18:00)
- 3D моделирование и анимации (Due 23 янв. 9:00 - 6 февр. 18:00)
- Разработка в Unity (Due 9 февр. 9:00 - 20 февр. 18:00)
- WebGL сборка и оптимизация (Due 23 февр. 9:00 - 27 февр. 18:00)
- Интеграция с Яндекс.Играми (Due 2 мар. 9:00 - 6 мар. 18:00)
- Тестирование и публикация (Due 9 мар. 9:00 - 13 мар. 18:00)

Each card includes a small icon, a due date range, and a progress bar indicating "0/4" or "0/4" completed.

Рисунок 1 – Добавление карточек в список «Запланированные»

В списке «Запланированные» создали карточки с детализацией подзадач на основе чек-листов, добавили метки, назначили ответственных за выполнение, дату выполнения работы и другие атрибуты. Ниже приведен пример детализации задачи (рис. 2-4).

# Концепция и дизайн игры

#59834683 Заказчик molimonimonaсh

Создана 34 минуты назад

+ В РАБОТЕ ⏪ ⏴ ⏵ ⏶ ⏷ ⏸

Расположение Новая доска / Запланированные

Тип Card

Участники Добавить участников

Timeline 19 января 9:00 - 22 января 18:00

Описание  
Введите текст описания задачи, чтобы сделать её более понятной

Файлы  
 концепт.jpg (101.98 KB)  
Добавлен несколько секунд назад, molimonimonaсh

✓ Концепция и дизайн игры:  
0% 0/4

1. Создание концепт арта персонажа

2. Создание концепт арта врагов

3. Прототипирование системы движения и боя

4. Утверждение концепции проекта и запуск в работу

## Комментарии

Напишите комментарий

molimonimonaсh несколько секунд назад  
Прикрепил(а) концепт.jpg (101.98 KB)



## Рисунок 2 – Концепция и дизайн игры

Прототипирование игры

#59834856 Заказчик molimonimonarch  
Создана 15 минут назад

+ ⏪ В РАБОТЕ ⏴ ⏵ ⏶ ⏷ ⏸

Расположение Новая доска / Запланированные

Тип Card

Участники Добавить участников

Timeline 23 января 9:00 - 6 февраля 18:00

☰ Описание  
Создание прототипа игры, создание всех механик и взаимодействий.

✓ Прототипирование:  
0% 0/4

- Постройка сцены внутри движка
- Прототип движения (модель персонажа заменить на капсулу)
- Прототип взаимодействия с предметами
- Прототип боя, настройка поведения врагов

Добавить пункт

Комментарии  
Все ⏴ ⏵ ⏶ ⏷ ⏸  
Напишите комментарий  
Комментариев пока нет

Рисунок 3 – Прототипирование игры

Рисунок 4 – 3D моделирование и анимации

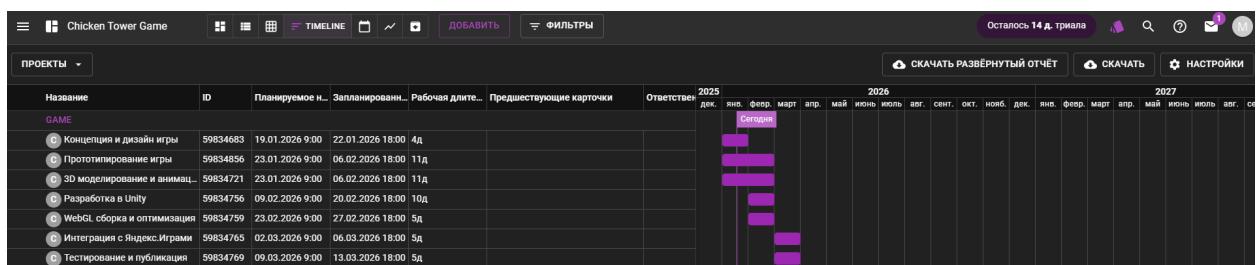


Рисунок 5 – TIMELINE-формат

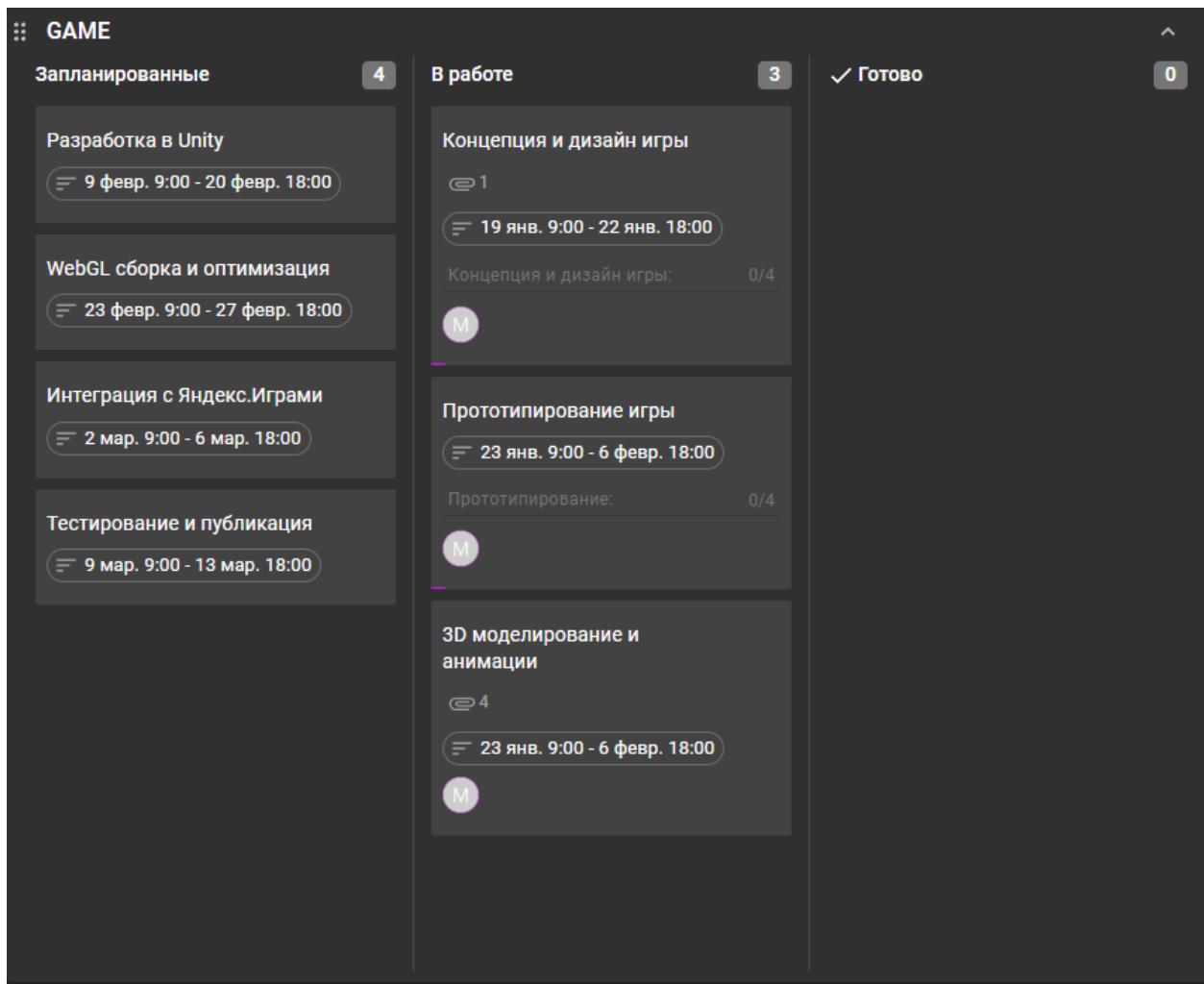


Рисунок 6 – Перемещение карточек в поле «В работе»

Chicken Tower Game											Осталось 14 д. триала	СКАЧАТЬ	НАСТРОЙКИ
	Название	ID	Дорожка ↑	Колонка ↑	Размер	Срок	Заказчик	Ответствен...	Участники	Метки	Доска	Ти...	
GAME	Концепция и дизайн игры	59834683		Готово			molimoni...	molimoni...	molimoni...		GAME	Са...	
GAME	3D моделирование и анимации	59834721		Готово			molimoni...	molimoni...	molimoni...		GAME	Са...	
GAME	Прототипирование игры	59834856		Готово			molimoni...	molimoni...	molimoni...		GAME	Са...	
GAME	Разработка в Unity	59834756		Готово			molimoni...	molimoni...	molimoni...		GAME	Са...	
GAME	WebGL сборка и оптимизация	59834759		Готово			molimoni...	molimoni...	molimoni...		GAME	Са...	
GAME	Интеграция с Яндекс.Играми	59834765		Готово			molimoni...	molimoni...	molimoni...		GAME	Са...	
GAME	Тестирование и публикация	59834769		Готово			molimoni...	molimoni...	molimoni...		GAME	Са...	
Суммы цифровых полей													
											0		

Рисунок 7 – Табличный вид

## Выводы

В ходе лабораторной работы освоены практические навыки организации процесса разработки ПО в системе Kaiten. Создано пространство проекта Chicken Tower Game, разработана доска с 6 карточками, соответствующими этапам разработки 3D-игры для Яндекс.Игр. На карточках добавлены артефакты: чек-листы, файлы проектов, сроки выполнения. Использованы возможности Kaiten по визуализации процесса через Kanban-

доску и генерации отчётов в форматах TIMELINE и табличном виде. Система Kaiten показала себя эффективным инструментом для управления итеративной разработкой, позволяя наглядно отслеживать прогресс и сроки.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. База знаний Kaiten, URL: <https://faq-ru.kaiten.site>, (дата обращения: 18.01.2026)