

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
KAİTEN

по курсу: «ИНФОРМАТИКА»

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ

СТУДЕНТ гр. №

4511з

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 Chicken 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 соответствии с задачами проекта (рис. 1).

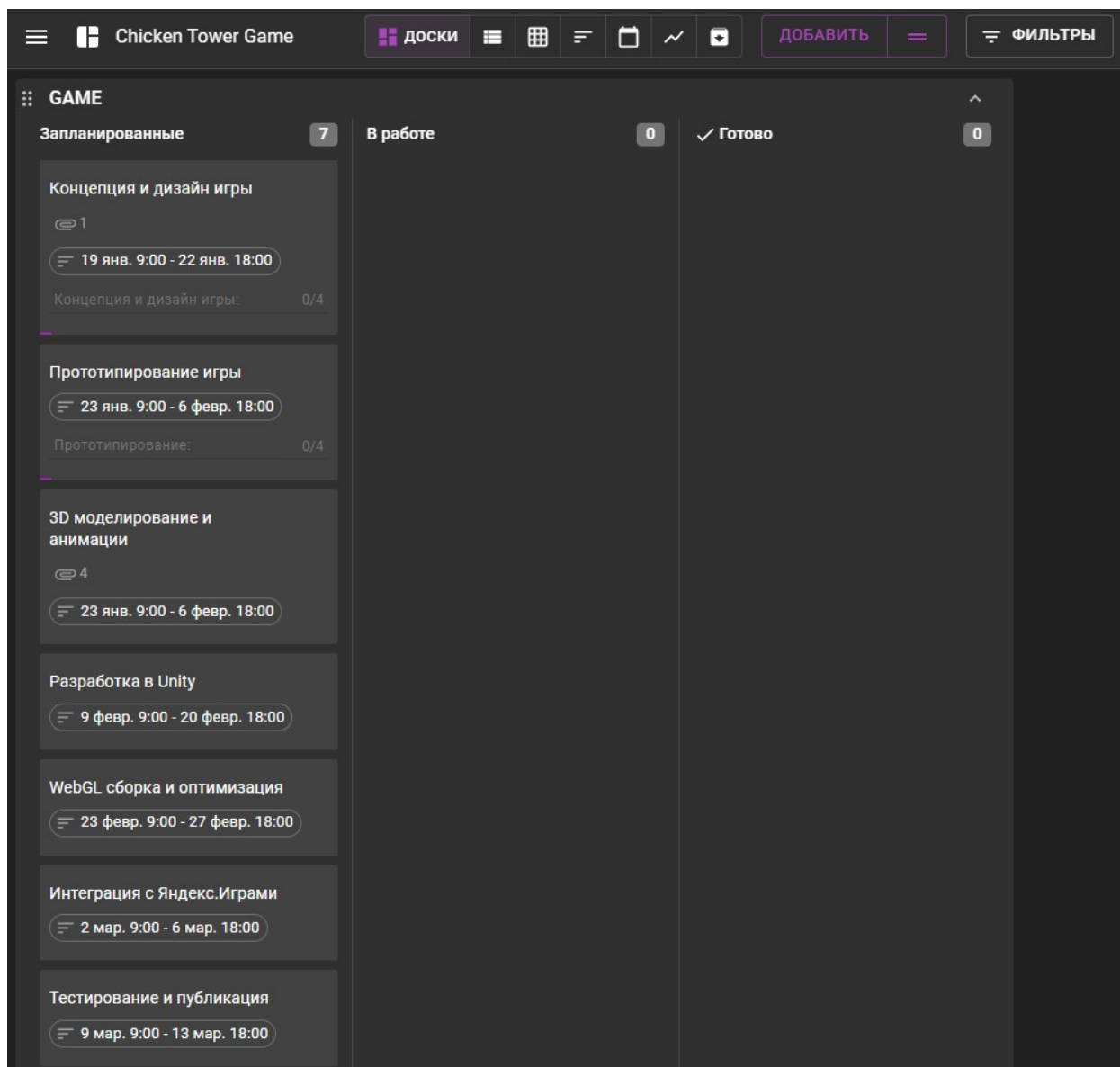


Рисунок 1 – Добавление карточек в список «Запланированные»

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).

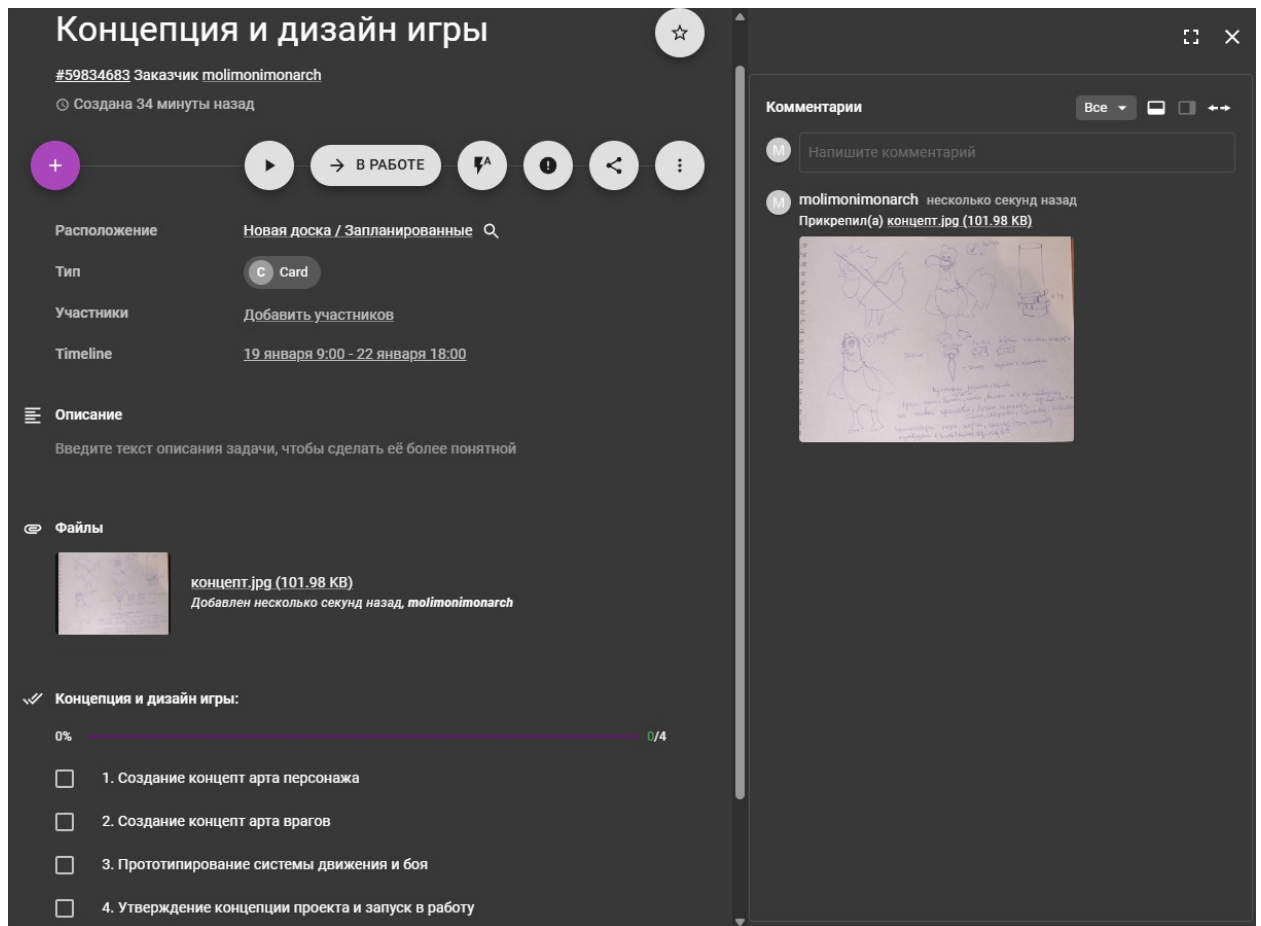


Рисунок 2 – Концепция и дизайн игры

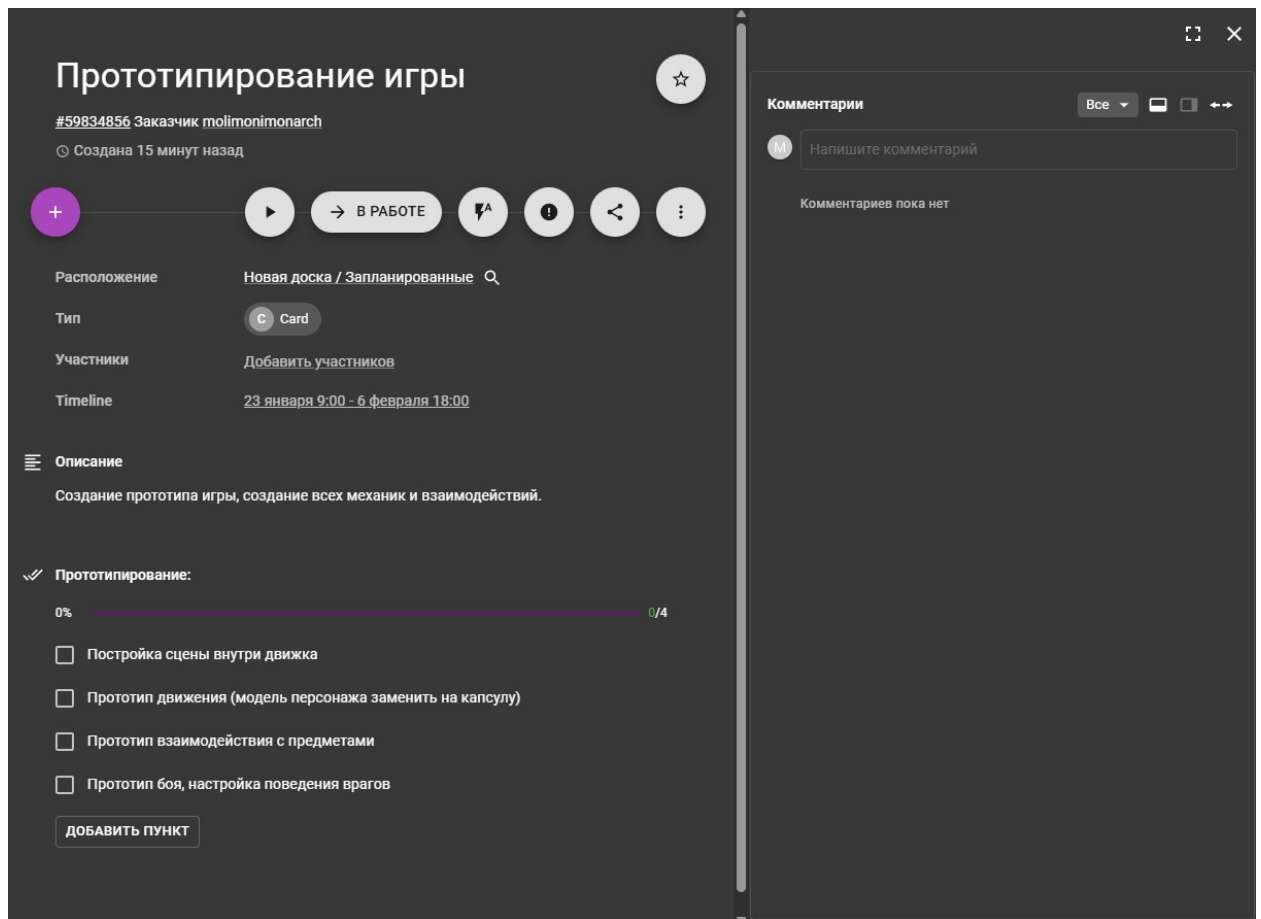


Рисунок 3 – Прототипирование игры

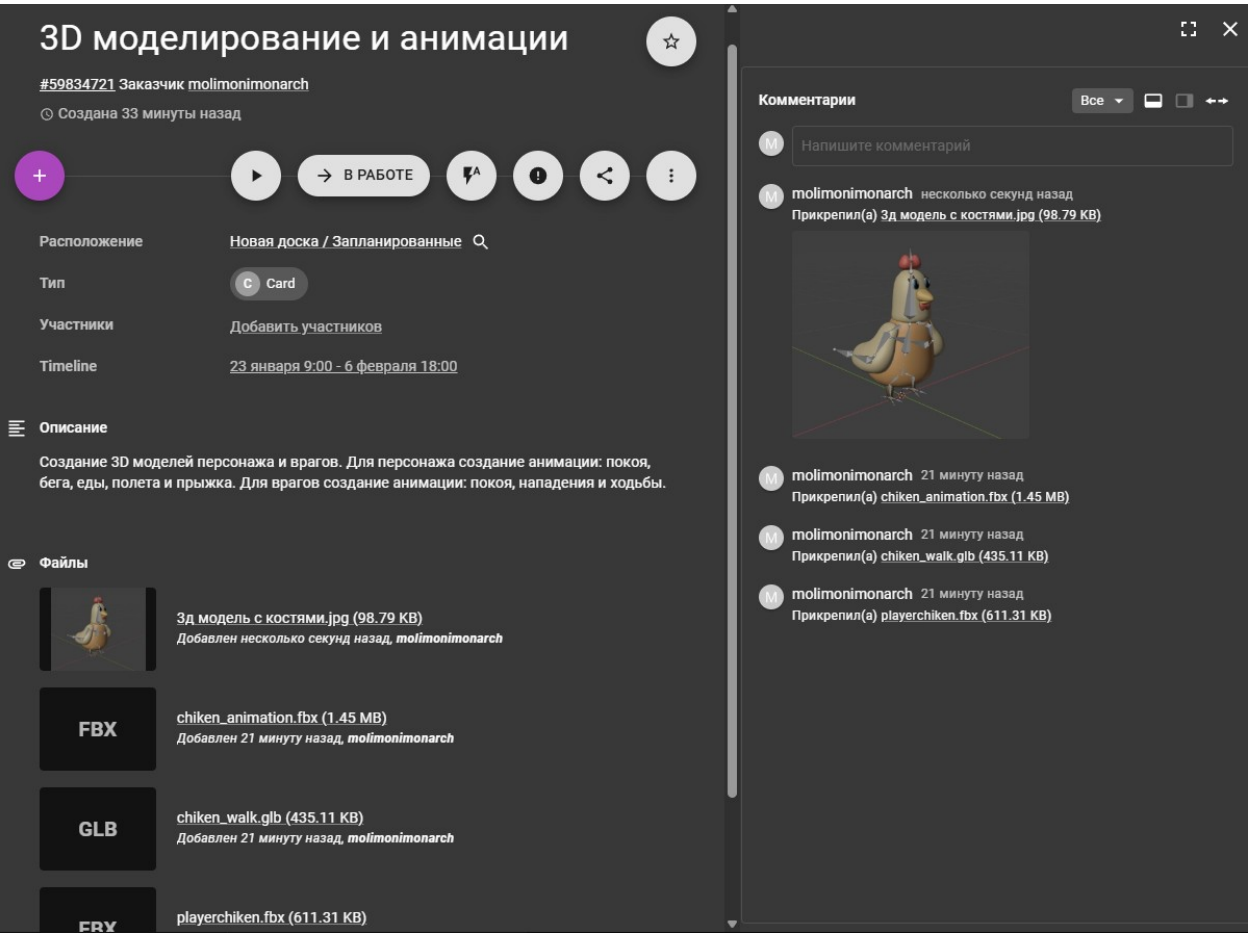


Рисунок 4 – 3D моделирование и анимации

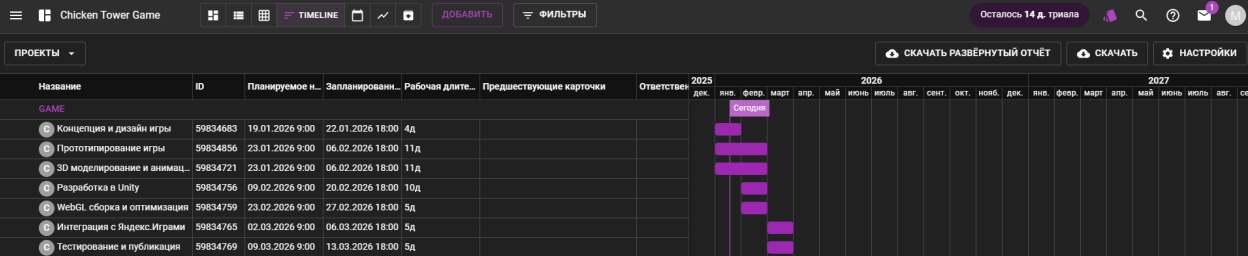


Рисунок 5 – TIMELINE-формат

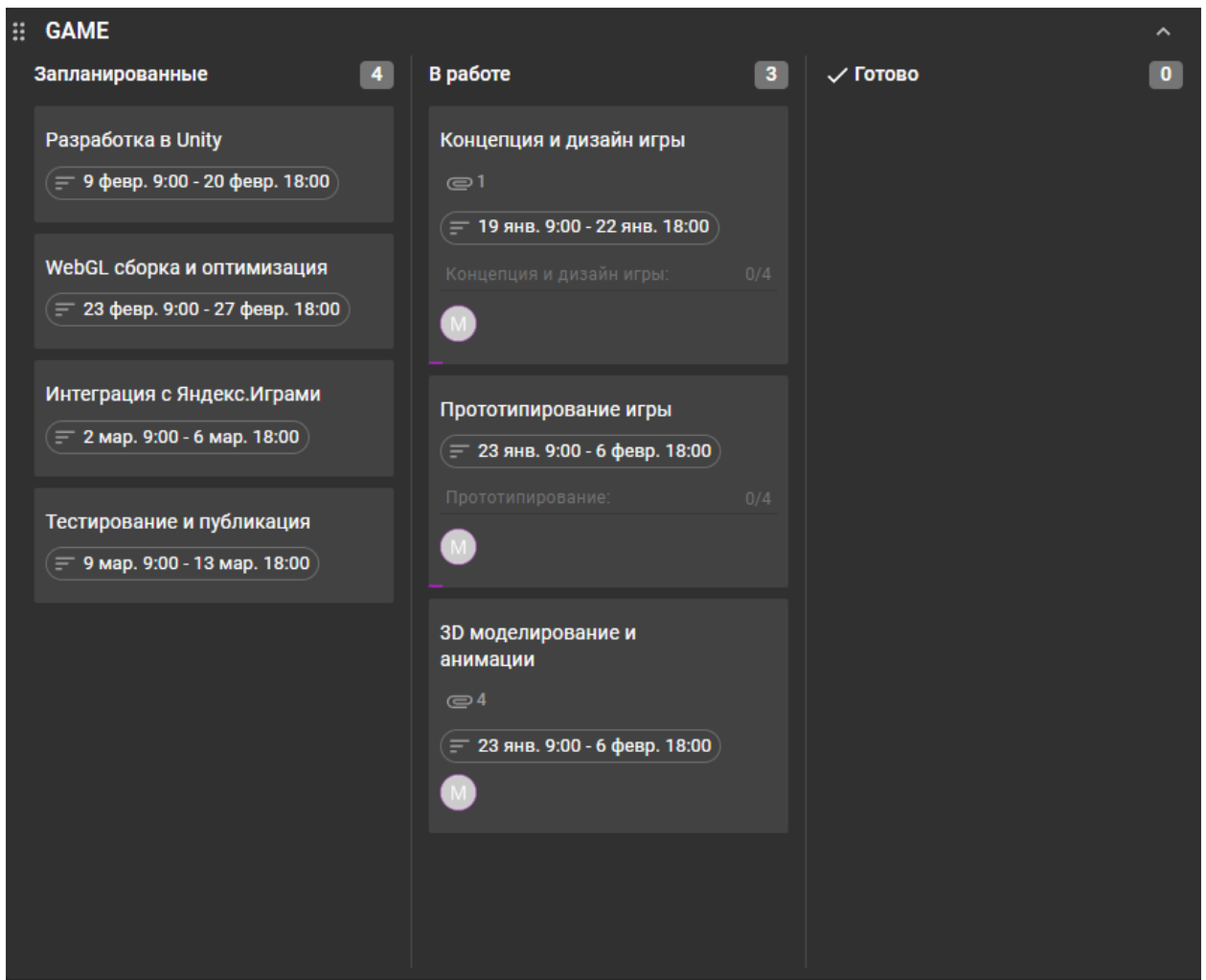


Рисунок 6 – Перемещение карточек в поле «В работе»

Название	ID	Дорожка ↑	Колонка ↑	Размер	Срок	Заказчик	Ответствен...	Участники	Метки	Доска	Тип
GAME											
Концепция и дизайн игры	59834683		Готово			molimont...	molimont...			GAME	Ca
3D моделирование и анимации	59834721		Готово			molimont...	molimont...			GAME	Ca
Прототипирование игры	59834856		Готово			molimont...	molimont...			GAME	Ca
Разработка в Unity	59834756		Готово			molimont...	molimont...			GAME	Ca
WebGL сборка и оптимизация	59834759		Готово			molimont...	molimont...			GAME	Ca
Интеграция с Яндекс.Играми	59834765		Готово			molimont...	molimont...			GAME	Ca
Тестирование и публикация	59834769		Готово			molimont...	molimont...			GAME	Ca
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)