А2 Постановка задач и формирование локальных ТЗ

Регламент процесса

# ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

## Содержание деятельности

Содержанием деятельности по процессу «А2 Постановка задач и формирование локальных ТЗ» является постановка и планирование задач по проекту, а так же составление ТЗ для каждого отдела разработки.

## Владелец процесса

Владельцем процесса является:

* Менеджер

## Исполнители процесса

Исполнителями процесса являются:

* Главный концепт-художник (Отдел концепта)
* Начальник отдела VFX (Отдел VFX)
* Начальник отдела анимации (Отдел анимации)
* Начальник отдела композитинга (Отдел композитинга)
* Начальник отдела моделирования (Отдел моделирования)
* Начальник отдела рендеринга (Отдел рендеринга)
* Начальник отдела сетапа (Отдел сетапа)
* Начальник отдела текстурирования (Отдел текстурирования)

## Начало выполнения процесса

Начало выполнения процесса сразу после формирования общего ТЗ.

## Результат процесса

Основным результатом процесса является список задач и локальные ТЗ.

## Требования к срокам выполнения процесса

не более 1 часа

# ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДРУГИМИ ПРОЦЕССАМИ И ВНЕШНЕЙ СРЕДОЙ

При выполнении процесса «А2 Постановка задач и формирование локальных ТЗ» осуществляется взаимодействие с другими процессами и с внешней средой по входу, выходу, управлению и механизмам:

## Взаимодействие по Входу

| № | Вход | Объекты | Поступает от | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Исполнитель | Процесс |
| 1. | ОТЗ | Общее ТЗ | Начальники | А1.5 Установка сроков сдачи |

## Взаимодействие по Выходу

| № | Выход | Объекты | Передается | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Получатель | Процесс |
| 1. | Задачи | Список задач | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |
| Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| Текстураторы  Художжник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| Художжник по процедурной генерации  Художник по разрушениям  Художник по толпам  Художник по флюидам | А3.4 Создание визуальных эффектов |
| Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |
| 2. | Локальные ТЗ | ТЗ на концепты | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |
| ТЗ на персонажей | Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| ТЗ на окружение | Текстураторы  Художжник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| ТЗ на визуальные эффекты | Художжник по процедурной генерации  Художник по разрушениям  Художник по толпам  Художник по флюидам | А3.4 Создание визуальных эффектов |
| ТЗ на визуализацию | Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |

## Механизмы процесса

| № | Вход | Объекты | Поступает от | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Исполнитель | Процесс |
| 1. | Начальники отделов |  |  | {Граница} |

# ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЦЕССА

А2.1 Постановка задач

Содержанием деятельности по процессу «А2.1 Постановка задач» является постановка заданий начальниками отделов для своих подчиненных .

Владелец подпроцесса

* Менеджер

Исполнители подпроцесса

* Главный концепт-художник (Отдел концепта)
* Начальник отдела VFX (Отдел VFX)
* Начальник отдела анимации (Отдел анимации)
* Начальник отдела композитинга (Отдел композитинга)
* Начальник отдела моделирования (Отдел моделирования)
* Начальник отдела рендеринга (Отдел рендеринга)
* Начальник отдела сетапа (Отдел сетапа)
* Начальник отдела текстурирования (Отдел текстурирования)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после формирования общего ТЗ.

Требования к срокам

Требования к срокам Не более 30 миут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является формулировка задач.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | ОТЗ | Общее ТЗ | Начальники | А1.5 Установка сроков сдачи |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Формулировка задач | Список задач | Начальники | А2.2 Планирование задач |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Начальники отделов |  |  | {Граница} |

А2.2 Планирование задач

Содержанием деятельности по процессу «А2.2 Планирование задач» является планирование посталенных задач (определение сроков для каждой задачи).

Владелец подпроцесса

* Главный концепт-художник (Отдел концепта)

* Начальник отдела VFX (Отдел VFX)

* Начальник отдела анимации (Отдел анимации)

* Начальник отдела композитинга (Отдел композитинга)

* Начальник отдела моделирования (Отдел моделирования)

* Начальник отдела рендеринга (Отдел рендеринга)

* Начальник отдела сетапа (Отдел сетапа)

* Начальник отдела текстурирования (Отдел текстурирования)

Исполнители подпроцесса

* Главный концепт-художник (Отдел концепта)
* Начальник отдела VFX (Отдел VFX)
* Начальник отдела анимации (Отдел анимации)
* Начальник отдела композитинга (Отдел композитинга)
* Начальник отдела моделирования (Отдел моделирования)
* Начальник отдела рендеринга (Отдел рендеринга)
* Начальник отдела сетапа (Отдел сетапа)
* Начальник отдела текстурирования (Отдел текстурирования)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после постановки задач.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 10 минут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является готовые задачи.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Формулировка задач | Список задач | Начальники | А2.1 Постановка задач |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Задачи | Список задач | Начальники | А2.3 Формирование локальных ТЗ |
| Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |
| Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| Текстураторы  Художжник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| Художжник по процедурной генерации  Художник по разрушениям  Художник по толпам  Художник по флюидам | А3.4 Создание визуальных эффектов |
| Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Начальники отделов |  |  | {Граница} |

А2.3 Формирование локальных ТЗ

Содержанием деятельности по процессу «А2.3 Формирование локальных ТЗ» является формирование ТЗ начальниками отделов для своих подчиненных.

Владелец подпроцесса

* Главный концепт-художник (Отдел концепта)

* Начальник отдела VFX (Отдел VFX)

* Начальник отдела анимации (Отдел анимации)

* Начальник отдела композитинга (Отдел композитинга)

* Начальник отдела моделирования (Отдел моделирования)

* Начальник отдела рендеринга (Отдел рендеринга)

* Начальник отдела сетапа (Отдел сетапа)

* Начальник отдела текстурирования (Отдел текстурирования)

Исполнители подпроцесса

* Главный концепт-художник (Отдел концепта)
* Начальник отдела VFX (Отдел VFX)
* Начальник отдела анимации (Отдел анимации)
* Начальник отдела композитинга (Отдел композитинга)
* Начальник отдела моделирования (Отдел моделирования)
* Начальник отдела рендеринга (Отдел рендеринга)
* Начальник отдела сетапа (Отдел сетапа)
* Начальник отдела текстурирования (Отдел текстурирования)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после планирования задач.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 10 минут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является готовые локальные ТЗ.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Задачи | Список задач | Начальники | А2.2 Планирование задач |
| 2. | ОТЗ | Общее ТЗ | Начальники | А1.5 Установка сроков сдачи |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Локальные ТЗ | ТЗ на концепты | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |
| ТЗ на персонажей | Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| ТЗ на окружение | Текстураторы  Художжник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| ТЗ на визуальные эффекты | Художжник по процедурной генерации  Художник по разрушениям  Художник по толпам  Художник по флюидам | А3.4 Создание визуальных эффектов |
| ТЗ на визуализацию | Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |

| № | Роль | Субъект | Подразделение | Предмет деятельности |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Начальники | Главный концепт-художник | Отдел концепта |  |
| Начальник отдела VFX | Отдел VFX |  |
| Начальник отдела анимации | Отдел анимации |  |
| Начальник отдела композитинга | Отдел композитинга |  |
| Начальник отдела моделирования | Отдел моделирования |  |
| Начальник отдела рендеринга | Отдел рендеринга |  |
| Начальник отдела сетапа | Отдел сетапа |  |
| Начальник отдела текстурирования | Отдел текстурирования |  |