

# プロジェクト管理 Web システム

－ 開発フェーズに応じた管理システム －

2014 年 2 月 27 日 初稿

板垣 衛

## ■ 改訂履歴

稿	改訂日	改訂者	改訂内容
初稿	2014 年 2 月 27 日	板垣 衛	(初稿)

**■ 目次**

■ 概略 .....	1
■ 目的 .....	1
■ 要件定義①：スクラムタスク管理システム .....	1
▼ 基本方針 .....	1
▼ 基本要件 .....	1
● 基本システムに関する要件 .....	1
● ユーザー管理とプロジェクト管理に関する要件 .....	2
● プロダクトバックログに関する要件 .....	2
● スプリントとスクラムチームに関する要件 .....	2
● スプリントのタスクに関する要件 .....	2
● スプリントの完了と再スプリントに関する要件 .....	3
● プロダクトバックログの完了に関する要件 .....	3
● 進捗管理に関する要件 .....	3
● データ関連図 .....	4
■ 要件定義②：量産パイプライン管理システム .....	4
▼ 基本方針 .....	4
▼ 基本要件 .....	5
● 基本システムに関する要件 .....	5
● ユーザー管理とプロジェクト管理に関する要件 .....	5
● 量産データ管理に関する要件 .....	5
● パイプライン管理に関する要件 .....	5
● プロジェクト固有のデータの管理に関する要件 .....	6
● 進捗管理に関する要件 .....	6

## ■ 概略

別紙の「[ゲーム開発のためのプロジェクト管理](#)」と連動し、プロジェクト管理のための Web システムを提案する。

コンセプトフェーズからプリプロダクションフェーズのためのシステムと、プロダクションフェーズのためのシステムをそれぞれ説明する。

なお、ポストプロダクションでは一般的な BTS の利用を想定しているため、本書の範囲外とする。

## ■ 目的

本書は、プロジェクトの開発フェーズに合わせたシステムを用意することにより、フェーズに最適化した効率的なプロジェクト管理を実践することを目的とする。

## ■ 要件定義①：スクラムタスク管理システム

### ▼ 基本方針

スクラムのプロダクトバックログやスプリント、タスクの管理については、Redmine などの既存のタスク管理システムもよく使用されている。

別紙の「[ゲーム開発のためのプロジェクト管理](#)」で示すスクラムの管理を実践することを考えた場合、Redmine では機能不十分で扱いにくい。(少し調べた限りでは、スクラム向けのプラグインもあまり良いものではない)

以上のことから、専用の内製システムとして開発するものとして、要件を定義する。

### ▼ 基本要件

スクラムタスク管理システムの基本要件は下記のとおり。

#### ● 基本システムに関する要件

- 社内サーバーによる(イントラネット上の)Web システムとして稼働するものとする。

### ● ユーザー管理とプロジェクト管理に関する要件

---

- ユーザー管理し、ログインして使用するシステムとする。
- 一つのシステム上で複数のプロジェクトを管理できるものとする。
- ユーザーごとにプロジェクトのアクセス権限設定を管理するものとする。
- ユーザーログイン後、権限のあるプロジェクトを選択してシステムの使用を開始するものとする。
- 個人用のカレンダーとして、休暇予定や休日出勤予定などを設定できるものとする。
  - タスクの作業予定日の自動計算用に使用。

### ● プロダクトバックログに関する要件

---

- プロダクトバックログを登録できるものとする。
- プロダクトバックログを細分化したトピックバックログを登録できるものとする。
- プロダクトバックログ（トピックバックログ含む）には優先度を設定し、優先度順にリストを確認できるものとする。
- リリース計画を設定し、リリース予定日とそこに含むプロダクトバックログを設定できるものとする。

### ● スプリントとスクラムチームに関する要件

---

- スプリントを登録できるものとする。
- 複数のプロダクトバックログを選んでスプリントに割り当てできるものとする。
- スプリントにはスクラムチームとしてメンバーを登録できるものとする。
- スプリントの達成予定日とバッファを設定できるものとする。
- 必要に応じて、スプリントの進行方針などのコメントを入力できるものとする。

### ● スプリントのタスクに関する要件

---

- スプリントのタスクを登録できるものとする。
- タスクには対応するプロダクトバックログを設定できるものとする。
  - 本来のスクラムのプラクティスでは、プロダクトバックログをスプリントバックログに細分化してからタスクを割り当てるが、単純化のために、スプリントバックログは扱わないものとする。
- タスクに優先度と所要日数を入力すれば、作業予定日を自動設定できるものとする。
  - このとき、パブリックカレンダーと個人カレンダーに基づいた予定日が設定されるものとする。
- タスクに作業予定日を入力した結果、スプリントの期日をはみ出すものがあった場合、警告が表示され、すぐに気づいて修正できるものとする。

- タスクの入力、作業予定日の入力など、タスク管理は個人管理を基本とする。
  - 上記の自動設定を明示的に実行しない限り、自動入力や自動調整される要素はない。

#### ● スプリントの完了と再スプリントに関する要件

---

- スプリント完了時のレビューを入力できるものとする。
- スプリントを完了状態に設定できるものとする。
- 再スプリントが必要になった場合、元になったスプリントからの派生スプリントとして登録できるものとする。
- 再スプリントは独立したスプリントのため、対象プロダクトバックログとチームメンバー、タスクを再登録できるものとする。
- 再スプリントにはデフォルトで元のプロダクトバックログとスプリントのチームメンバーが登録されるものとする。

#### ● プロダクトバックログの完了に関する要件

---

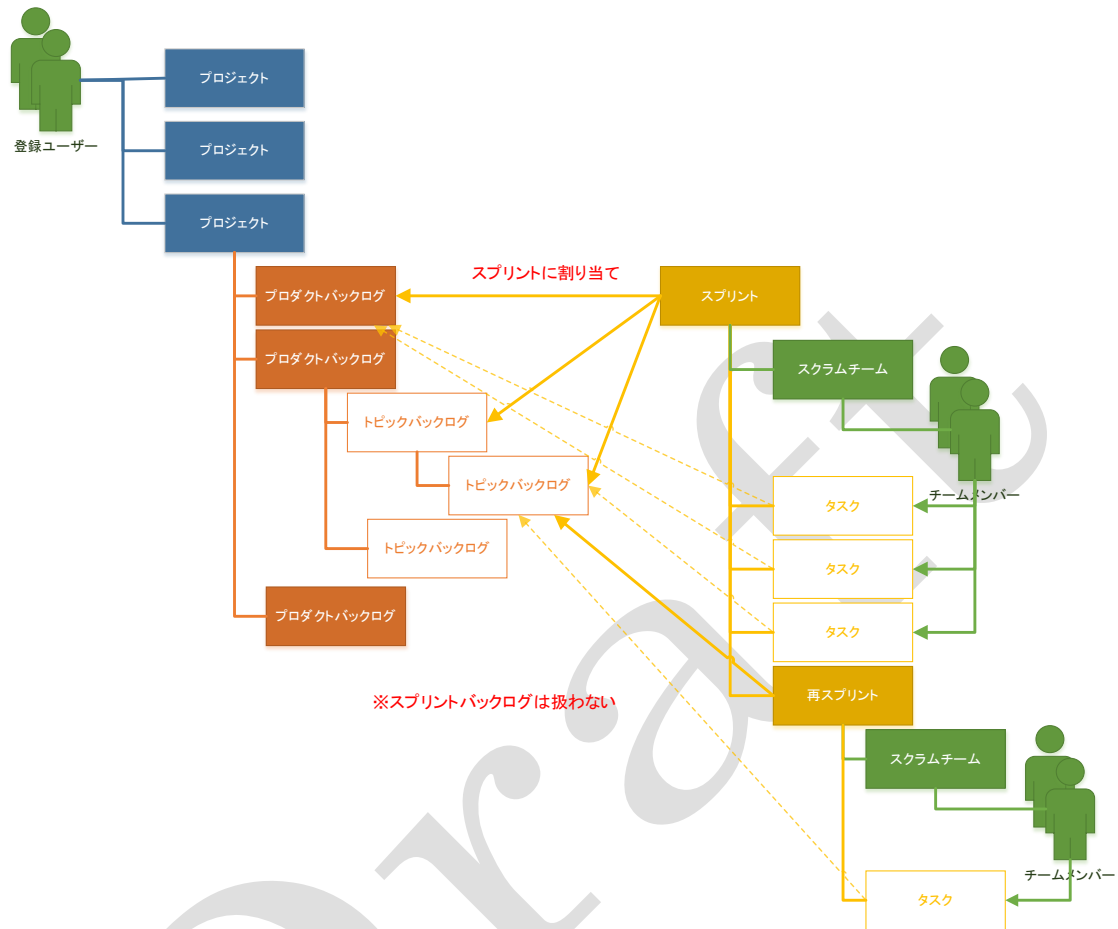
- スプリントの完了に伴い、プロダクトバックログの完了状態を設定できるものとする。
- プロダクトバックログの終了状態は自動判定ではなく、手動で更新するものとする。

#### ● 進捗管理に関する要件

---

- 【できれば】毎日定期バッチ処理で未完了のバックログやスプリント、タスクのコピーを記録し、予定の変更履歴として管理するものとする。
  - 当初の予定を基準に、後れや頻繁な変更といった問題のあるバックログ／スプリント／タスクを検出できるようにする。
- 【できれば】スプリントの進捗として、タスクの達成度とバーダウンチャートの表示に対応するものとする。

● データ関連図



■ 要件定義②：量産パイプライン管理システム

▼ 基本方針

別紙の「[ゲーム開発のためのプロジェクト管理](#)」で示すプロダクションフェーズ用の管理システム。量産データの進捗はセクションごとに独自の管理を行うケースも多いが、透明性と連携性を向上させるため、および、操作性を考慮し、専用の内製システムとして開発するものとして、要件を定義する。

## ▼ 基本要件

量産パイプライン管理システムの基本要件は下記のとおり。

### ● 基本システムに関する要件

- 社内サーバーによる（イントラネット上の）Web システムとして稼働するものとする。

### ● ユーザー管理とプロジェクト管理に関する要件

- ユーザー管理とプロジェクトの管理に関して、前述の「スクラムタスク管理システム」と共通化するものとする。
- 【可能であれば】BTS ととも共通化する。

### ● 量産データ管理に関する要件

- 量産データごとの進捗を管理する。
- 量産データの種類の種類はプロジェクトによって固有のものを扱えるものとする。
  - 例えば、戦闘キャラ、特技、NPC、レベル、メニュー、イベントなど。
- 一つの量産データに対して、各セクションの対応状況が列挙されるものとする。
- 進捗を見える状態にすることが目的であるため、細かすぎない管理にするものとする。
  - 例えば、モーションの一つ一つまでは管理せず、「キャラクター」などの、ある程度まとまった単位で管理する。
- 量産データ一つ一つに対する進捗率を表示するものとする。

イメージ：

キャラID	進捗	キャラ名	MDL変更日	TEX状態	TEX担当	TEX変更日	MOT状態	MOT担当	MOT変更日	EFF変更状態	EFF状態	EFF担当
ID0010	80.00%	キャラA	2014/03/04	完成	中村	2014/03/01	完成	山田	2014/02/28	着手OK	未着手	
ID0020	70.00%	キャラB		着手中	中村	2014/03/03	不要					
ID0030	50.00%	キャラC	2014/03/05	未着手	中村		着手中	山田	2014/03/01			
ID0040	20.00%	キャラD		未着手	山本		未着手	田中				
ID0050	0.00%	キャラE		未着手	山本		未着手	田中				

※キャラクターに対してモデル、テクスチャ、モーション、エフェクト...の対応状況が並んでいる状態。左側に進捗率を表示している。

※このようなテーブルが、NPC、レベル、イベントなど、複数存在する。

### ● パイプライン管理に関する要件

- 量産要素間に依存関係を設定できるものとする。
  - 例えば、テクスチャとモーションはモデルに依存し、エフェクトと SE はモーションに依存するなど。



- 依存先のデータが「完了」状態になったら、「着手 OK」と表示されるものとする。
- 「着手 OK」のものだけに絞ってリストを表示できるものとする。
  - この表示を参考に、無駄なく効率的に作業を行うことができるものとする。
- 完成後に、依存先のデータが更新されたら、(更新日時の比較に基づいて)「更新あり」と表示されるものとする。
  - 例えば、モーションが変更されたらエフェクトと SE もその位置・タイミングに合わせて再調整が必要になる。

### ● プロジェクト固有のデータの管理に関する要件

---

- できるだけ、プロジェクトのスタッフ主導で任意にデータを追加・調整できるシステムが望ましい。
- その対応が他のプロジェクトに影響するようなことがあってはならない。
- 【一例】一定のルールに基づいて、プロジェクト毎に MS・Access のデータベースファイルを用意し、Web システムに登録する。
  - Web システムは、Access のスキーマを読み取って自動的に画面を構成する。
  - システムが単純なので、おそらく不可能ではない。(ASP.NET C#あたりが最適か?)

### ● 進捗管理に関する要件

---

- 量産データ一つ一つの進捗率のほか、カテゴリごとの進捗率、量産データ全体の進捗率も確認できるものとする。

■■以上■■

## ■ 索引

索引項目が見つかりません。

## プロジェクト管理 Web システム

以 上