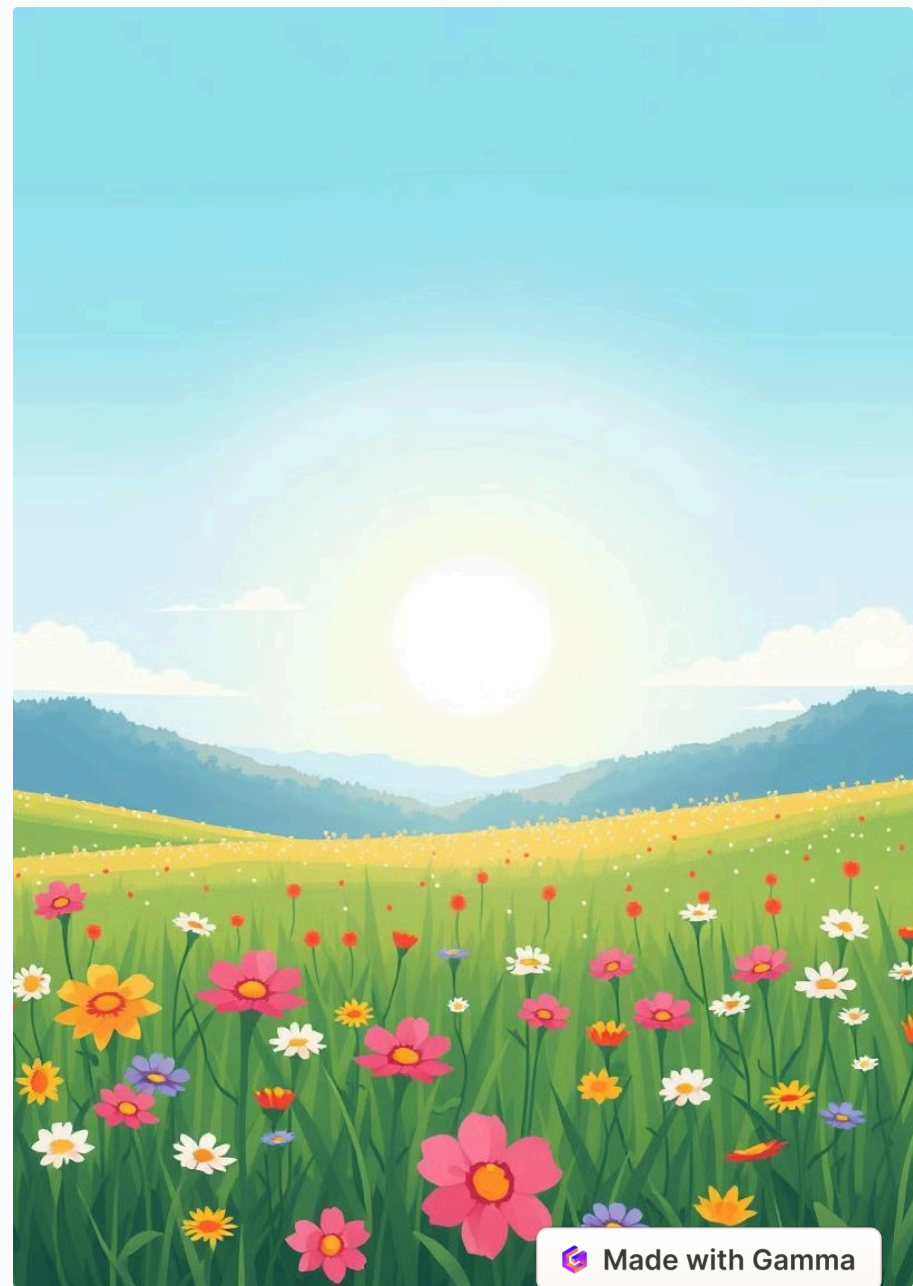


ИТ-садик

Вместе мы выращиваем сад, который цветет от продуктивной и интересной работы

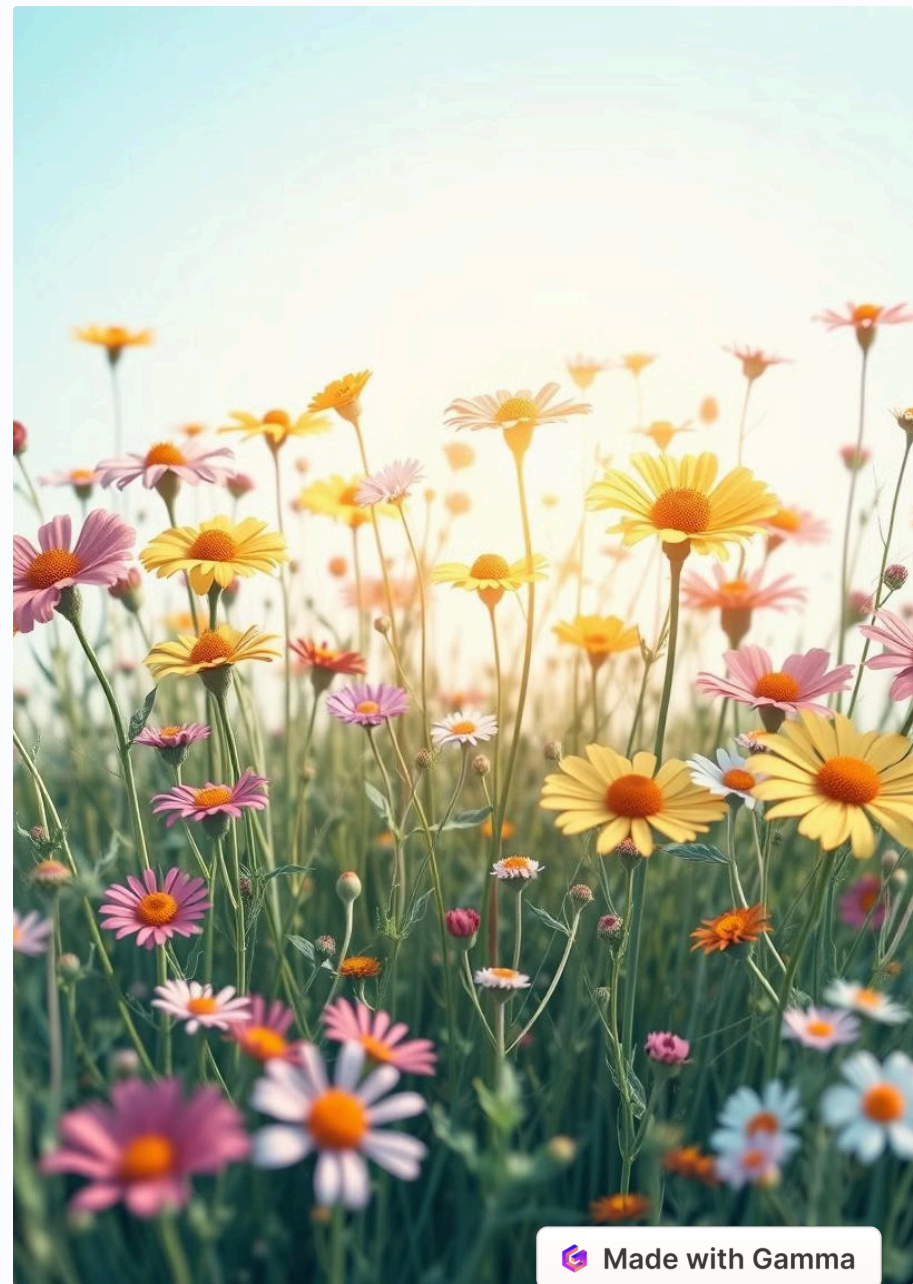
Присоединиться к саду!



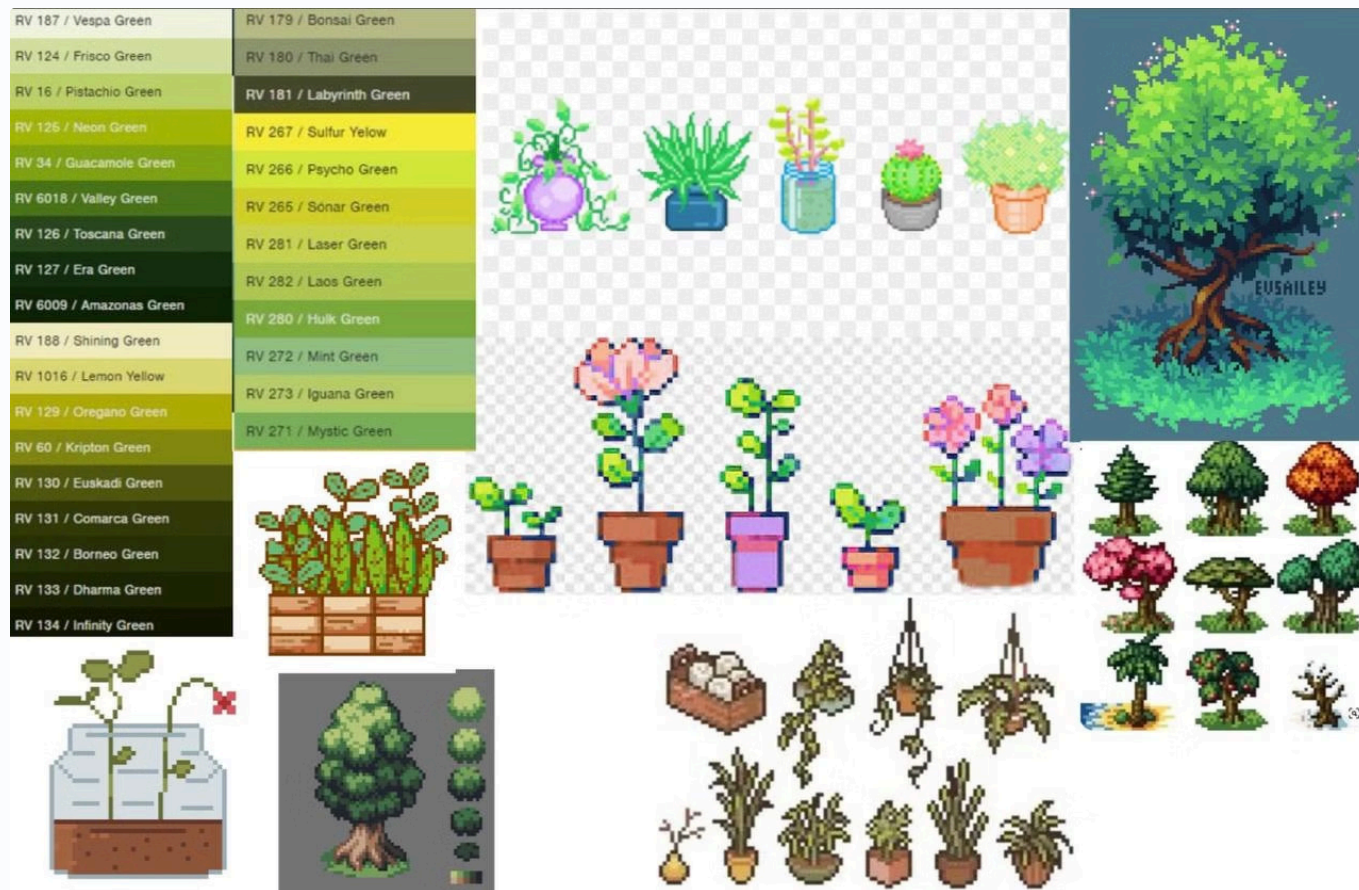
Концепция

Веб-сайт, стилизованный под пиксельную игру. У каждого участника команды есть свой подоконник с цветочками в горшках в ЛК. Каждый из цветов отвечает за метрику. Чтобы цветочки не завяли, сотруднику надо выполнять задачи, которые выгружаются из Jira. За выполнение задач начисляются баллы

Есть вторая страница на сайте с общим большим плодовым деревом. В конце месяца у дерева появляются плоды, а на плодах имя каждого участника и его средний процент вклада за месяц. Лучшие сотрудники получают мерч компании или другие поощрения



Мудборд дизайна



Метрики

Менеджер:

1. производительность команды
2. уровень активности сотрудников
3. процент выполнения планов спринта
4. уровень удовлетворенности подчиненных

Разработчик:

1. участие в код-ревью
2. частота релизов и развертываний
3. вклад в производительность команды (в процентах)
4. количество решенных задач за день (в сторипоинтах)

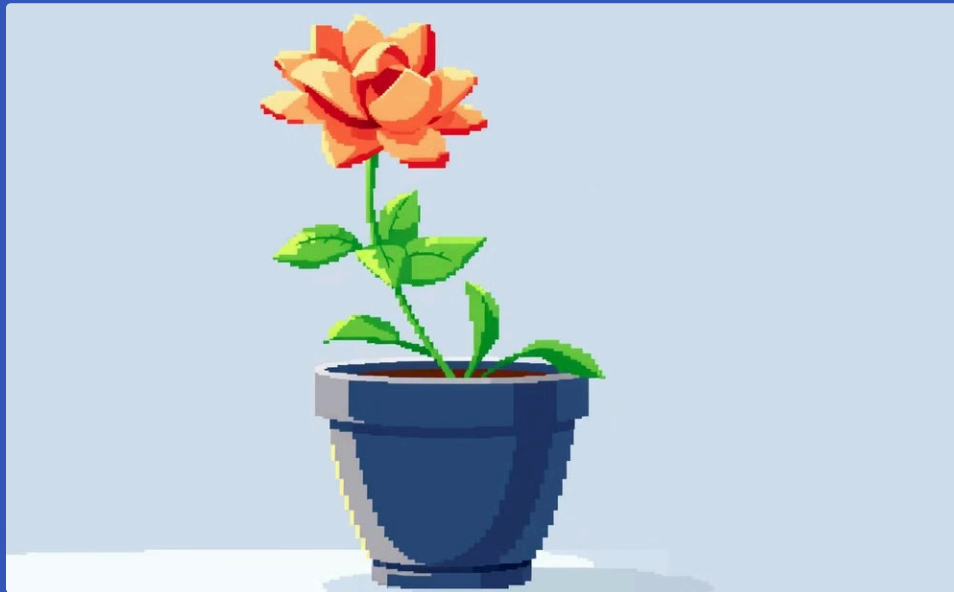
Аналитик:

1. участие в тестировании
2. количество данных, обработанных за неделю работы
3. вклад в производительность команды (в процентах)
4. количество решенных задач за день (в сторипоинтах)

Коллективные метрики для команды, работающей над одним проектом:

1. Time to Market (Время до выхода на рынок)
2. Burn-down Chart (График выполнения задач)
3. Work in Progress (WIP)
4. Velocity (Скорость команды)

Подоконник с цветочками



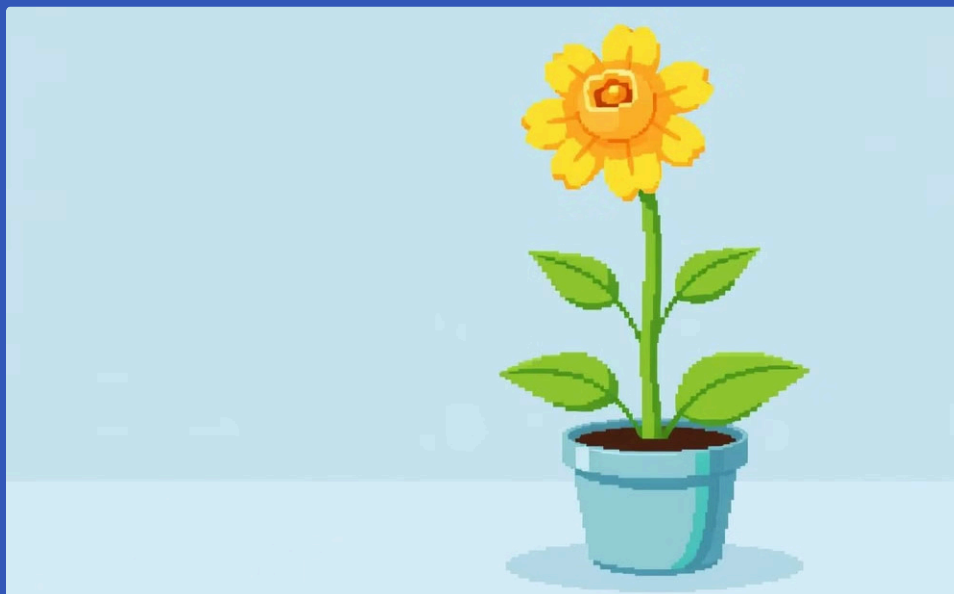
Участие в код-ревью

Цветущий цветок символизирует, как часто ты проводишь код-ревью и улучшаешь свой код



Частота релизов и развертываний

Синий цветок говорит о быстром решении задач и эффективности твоего рабочего процесса



Вклад в производительность команды

Желтый цветок отражает твой вклад в работу над проектом



Количество решенных задач за день

Выполнил ли ты все на сегодня?

Функции

1. Каждый сотрудник может отметить свое впечатление от рабочего дня, общения с менеджером и командой и задач по десятибалльной шкале. Из этих баллов находится среднее значение по проголосовавшим людям в команде и идет в счет метрики «уровень удовлетворенности подчиненных» для менеджера этой команды
2. В конце рабочего дня баллы каждого сотрудника суммируются. Вычисляется его процент вклада в проект по формуле: $\text{проц_вклада} = \frac{\text{сумма_баллов_сотр}}{\text{сумма_баллов_всех_сотр}} \cdot 100 \%$. У всех в ЛК виден рейтинг, в котором по убыванию процента вклада расположены все сотрудники, зарегистрированные на сайте
3. В рейтинге так же видно у какого менеджера наиболее довольные сотрудники (метрика «уровень удовлетворенности подчиненных»)
4. С утра баллы обнуляются. Процент вклада для каждого сотрудника за каждый рабочий день вносится в базу данных

Общие результаты

В конце месяца на общем дереве отображается средний процент вклада для каждого сотрудника за этот месяц

Также на общем дереве в конце месяца отображаются результаты по коллективным метрикам в баллах для всех команд и проектов, работающих в компании. Образуется рейтинг команд по убыванию набранных баллов





Применение ИИ

ИИ анализирует уровень каждого сотрудника, его грейд (интерн, джуниор, миддл и тд), стаж работы в компании и процент успешного набора баллов за различные метрики в прошлом и персонализирует игру под пользователя: с ростом этих характеристик баллы набрать становится сложнее

Основные нефункциональные требования

1. Сайт должен быть доступен для просмотра посетителями только из локальной сети и недоступен для остальных пользователей сети Интернет
2. Устойчивость. Если на сайте произойдет сбой, набранные за день баллы не должны быть утеряны, поэтому, как только сотрудник получает балл, этот балл вносится в базу данных
3. Обеспечить авторизацию на сайте через Jira
4. Обеспечить обмен данными с Jira
5. Интеграция с нейросетью для персонализации сложности игры
6. Необходима внутренняя база данных, в которую вносятся проценты вклада в проект для каждого сотрудника

Ссылка на файл с ТЗ

тут ссылка на гит