ИТ-садик

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

Присоединиться к саду!



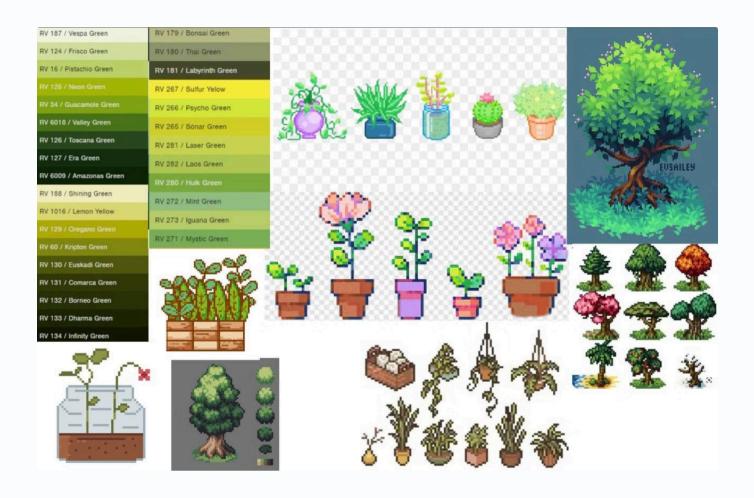
Концепция

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:

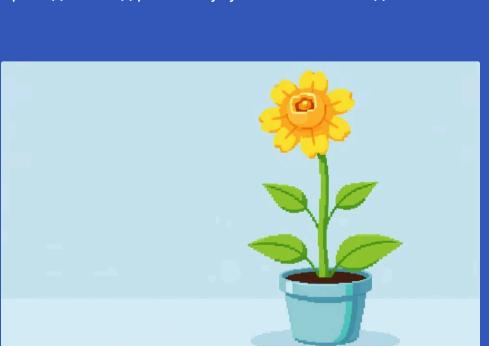
- 1. Time to Market (Время до выхода на рынок)
- 2. Burn-down Chart (График выполнения задач)
- 3. Work in Progress (WIP)
- 4. Velocity (Скорость команды)

Подоконник с цветочками



Участие в код-ревью

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



Вклад в производительность команды

Желтый цветок отражает твой вклад в работу над проектом



Частота релизов и развертываний

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



Количество решенных задач за день

Выполнил ли ты все на сегодня?



Функции

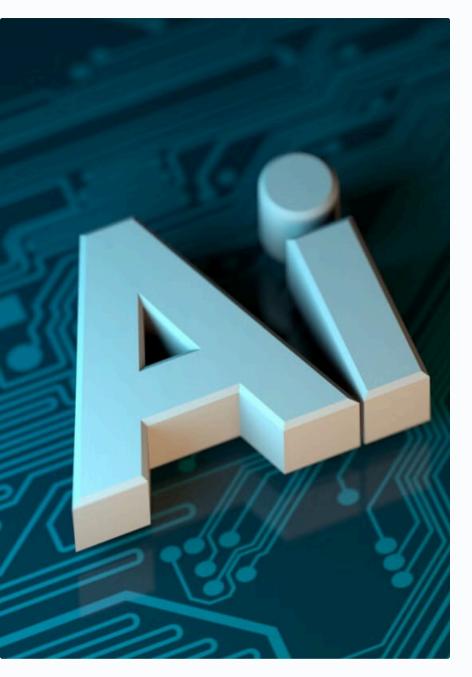
- 1. Каждый сотрудник может отметить свое впечатление от рабочего дня, общения с менеджером и командой и задач по десятибалльной шкале. Из этих баллов находится среднее значение по проголосовавшим людям в команде и идет в счет метрики «уровень удовлетворенности подчиненных» для менеджера этой команды
- 2. В конце рабочего дня баллы каждого сотрудника суммируются. Вычисляется его процент вклада в проект по формуле: проц_вклада = сумма_баллов_сотр/сумма_баллов_всех_сотр 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 Гитхаб с ТЗ

