

## План занятия учебной практики №2

**Наименование:** ПМ.03 "Выполнение работ по рабочей профессии" УП 03.01 Технология разработки программного обеспечения

**Группа:** Для специальности ПО

**Тема занятия:** построение Kanban developer с использованием Scrum методологии.

**Цели занятия:** построить Kanban доску для задач по проекту.

**Тип занятия:** Занятие изучения трудовых приемов и операций

**Сформировать в результате изучения темы:**

**Общие компетенции:**

Код	Наименование результата практики
ОК1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК2	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК3	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК4	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК5	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК6	Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
ОК7	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.
ОК8	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК9	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

**Профессиональные компетенции:**

Код	Наименование результатов практики
ПК 3.1.	Анализировать проектную и техническую документацию на уровне взаимодействия компонент программного обеспечения.
ПК 3.2.	Выполнять интеграцию модулей в программную систему.
ПК 3.3.	Выполнять отладку программного продукта с использованием специализированных программных средств.
ПК 3.4.	Осуществлять разработку тестовых наборов и тестовых сценариев.
ПК 3.5.	Производить инспектирование компонент программного продукта на предмет соответствия стандартам кодирования.
ПК 3.6.	Разрабатывать технологическую документацию.

### ХОД ЗАНЯТИЯ

#### 1. Организационная часть - 5 мин.

Проверка наличия учащихся и их готовности к занятию, назначение дежурных

#### 2. Вводный инструктаж - 45 мин.

1. Сообщение темы и цели занятия.

2. Актуализация опорных знаний.

1. Что такое диаграмма канбан техника
2. Как указать внутреннюю вложенность проекта
3. Как назначить несколько человек на одну задачу
4. Что значит роль в проекте, принцип назначения ролей
5. Как указать дату начала и завершения задачи
6. Как поменять цвет задачи и для чего задается цветовая палитра задачам и вехам
7. Что показывает красная линия и как работает дедлайн для задач

Методы обучения:

Обсуждение вопросов актуализация опорных знаний в группах.

3. Формирование основы деятельности:

1. Составление задач и плана практики.

2. Корректировка графика.
3. **Разработка кан-бан доски для задач по практике.**
4. Обсуждение рассмотренных вопросов со студентами.

Методы обучения:

Конспект вводного инструктажа.

### **3. Текущий инструктаж - 5 часов.**

*1. Выдача практического задания для самостоятельной работы.*

1. **Ознакомиться с возможностями канбан инструмента.**
2. Знакомство с начальной страницей.
3. Научиться создавать новый проект.
4. Ознакомиться с возможностями доступными в поле меню.
5. Ознакомиться с окном вывода комментариев.
6. Ознакомиться с окном настройки и управления задачами.

*2. Сообщить студентам критерии оценивания выполняемых работ.*

*3. Оказать помощь студентам в настройке ПО.*

*4. Прием выполненных работ.*

### **4. Заключительный инструктаж - 10 мин.**

1. Сообщение о достижении цели занятия.

2. Разбор допускаемых ошибок (коллективно).

3. Сообщение оценок за выполненные работы.

4. Выдачи домашнего задания ( подготовка сообщения на тему «отличия Кан-бан методологии и Scrum подхода для разработки и управления задачами в проекте »)

### **Содержание отчета:**

- титульный лист;
- тема, цель и индивидуальное задание.
- введение. В этом пункте прописывают цели и задачи выполнения практики.
- ход работы. Описание всех этапов выполнения поставленной задачи, скриншоты, расчеты прилагаются.
- заключение. В этой части рефлексиируют над результатами поставленных в начале задач. Желательно написать, какие навыки вы получили, с какими препятствиями столкнулись. Обязательно сделать выводы.
- список использованных источников. (при наличии)

Преподаватель Пушкин М.С.

(подпись)

## Практическая работа 2

**Тема:** построение Kanban developer с использованием Scrum методологии.

**Цель:** построить Kanban доску для задач по проекту

**Тип занятия:** практическое занятие.

**Оборудование:** ПК.

### ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ:

#### Разница между Канбан и SCRUM:

- В Канбан нет таймбоксов ни на что (ни на задачи, ни на спринты)
- В Канбан задачи больше и их меньше
- В Канбан оценки сроков на задачу опциональные или вообще их нет
- В Канбан «скорость работы команды» отсутствует и считается только среднее время на полную реализацию задачи

Kanban ограничивает по статусу задачи, Scrum – по итерация

**Scrum – это «подход структуры».** Над каждым проектом работает универсальная команда специалистов, к которой присоединяется еще два человека: владелец продукта и scrum-мастер. Первый соединяет команду с заказчиком и следит за развитием проекта; это не формальный руководитель команды, а скорее куратор. Второй помогает первому организовать бизнес-процесс: проводит общие собрания, решает бытовые проблемы, мотивирует команду и следит за соблюдением scrum-подхода.

Scrum-подход делит рабочий процесс на равные спринты – обычно это периоды от недели до месяца, в зависимости от проекта и команды. Перед спринтом формулируются задачи на данный спринт, в конце – обсуждаются результаты, а команда начинает новый спринт. Спринты очень удобно сравнивать между собой, что позволяет управлять эффективностью работы.

**Kanban – это «подход баланса».** Его задача – сбалансировать разных специалистов внутри команды и избежать ситуации, когда дизайнеры работают сутками, а разработчики жалуются на отсутствие новых задач.

Вся команда едина – в kanban нет ролей владельца продукта и scrum-мастера. Бизнес-процесс делится не на универсальные спринты, а на стадии выполнения конкретных задач: «Планируется», «Разрабатывается», «Тестируется», «Завершено» и др.

Главный показатель эффективности в kanban – это среднее время прохождения задачи по доске. Задача прошла быстро – команда работала продуктивно и слаженно. Задача затянулась – надо думать, на каком этапе и почему возникли задержки и чью работу надо оптимизировать.

Команда для работы использует Канбан-доску. Например, она может выглядеть так (взял тут):



Столбцы слева направо:

### Цели

**проекта:**

Необязательный, но полезный столбец. Сюда можно поместить высокоуровневые цели проекта, чтобы команда их видела и все про них знала. Например, «Увеличить скорость работы на 20%» или «Добавить поддержку Windows 7».

### Очередь

**задач:**

Тут хранятся задачи, которые готовы к тому, чтобы начать их выполнять. Всегда для выполнения берется верхняя, самая приоритетная задача и ее карточка перемещается в следующий столбец.

### Проработка

**дизайна:**

этот и остальные столбцы до «Закончено» могут меняться, т.к. именно команда решает, какие шаги проходит задача до состояния «Закончено». Например, в этом столбце могут находиться задачи, для которых дизайн кода или интерфейса еще не ясен и обсуждается. Когда обсуждения закончены, задача передвигается в следующий столбец.

### Разработка:

Тут задача висит до тех пор, пока разработка фичи не завершена. После завершения она передвигается в следующий столбец. Или, если архитектура не верна или не точна — задачу можно вернуть в предыдущий столбец.

### Тестирование:

В этом столбце задача находится, пока она тестируется. Если найдены ошибки — возвращается в Разработку. Если нет — передвигается дальше.

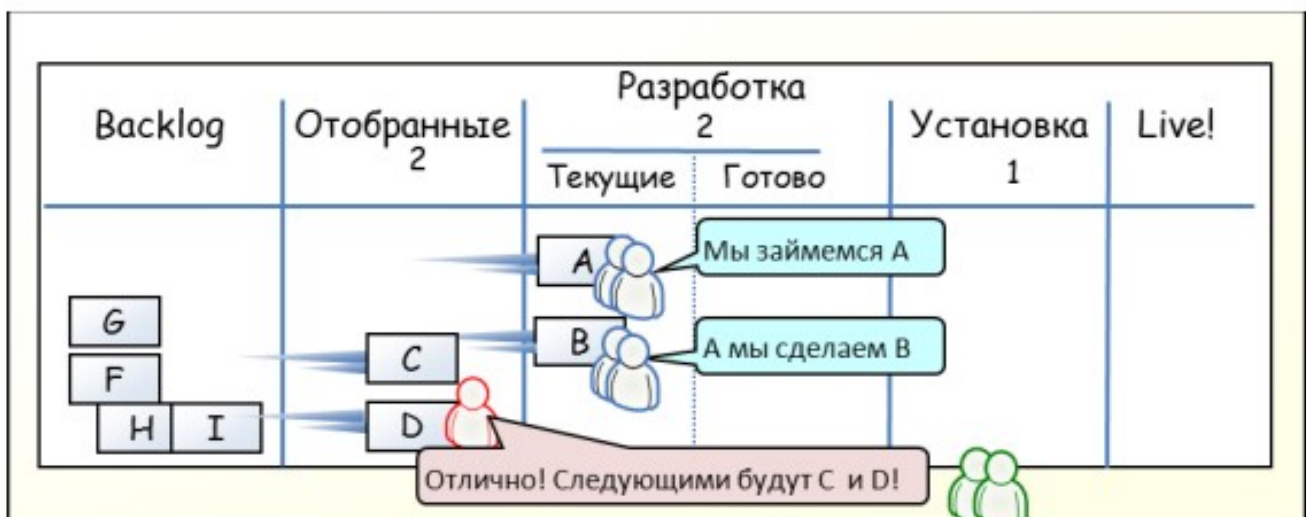
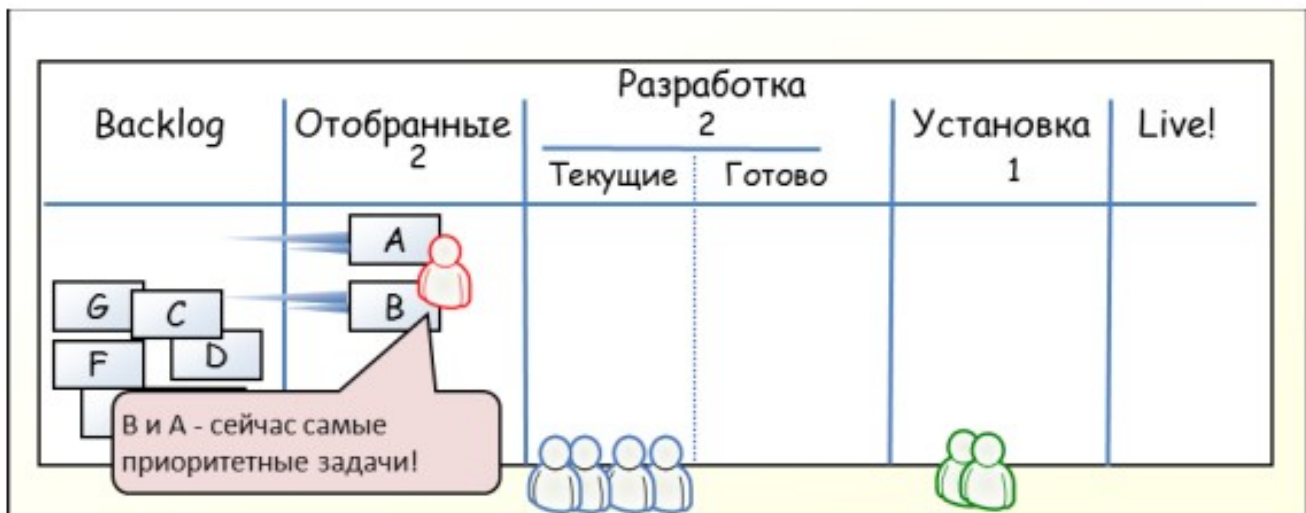
## Деплоймент:

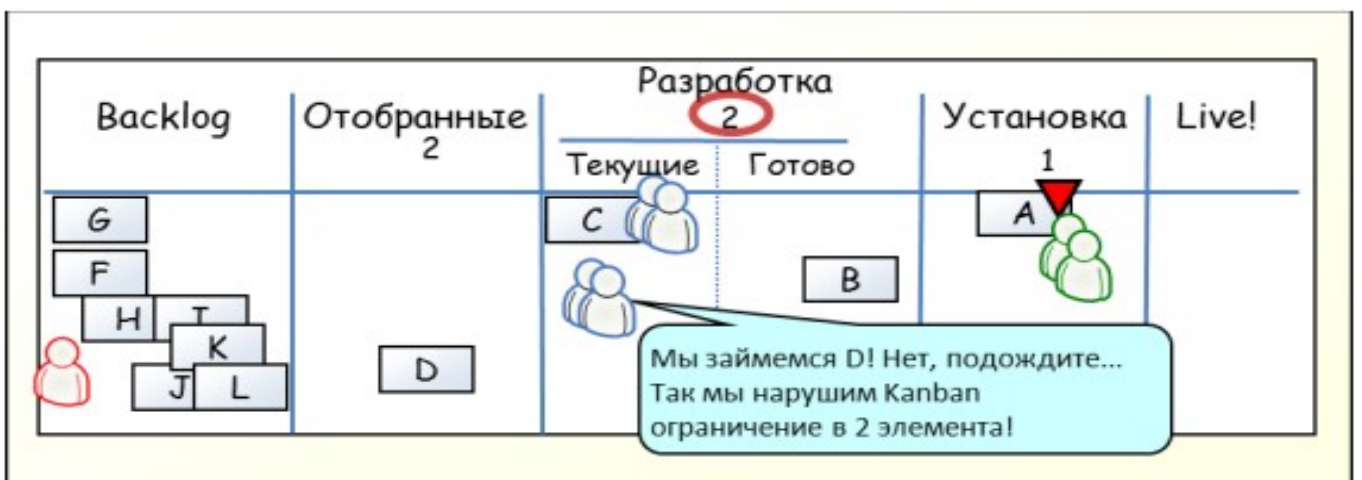
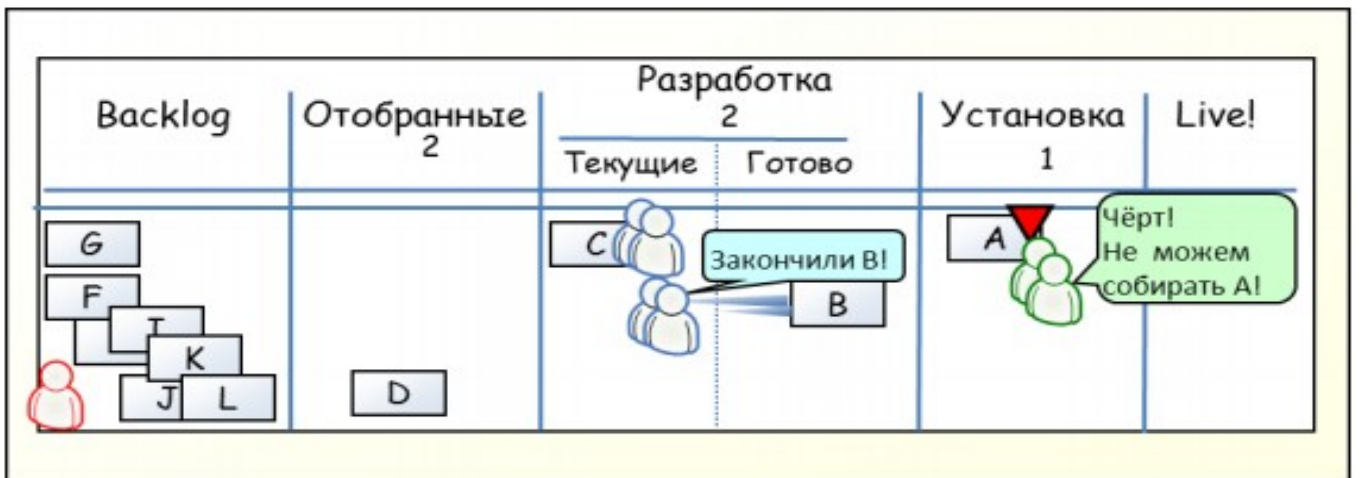
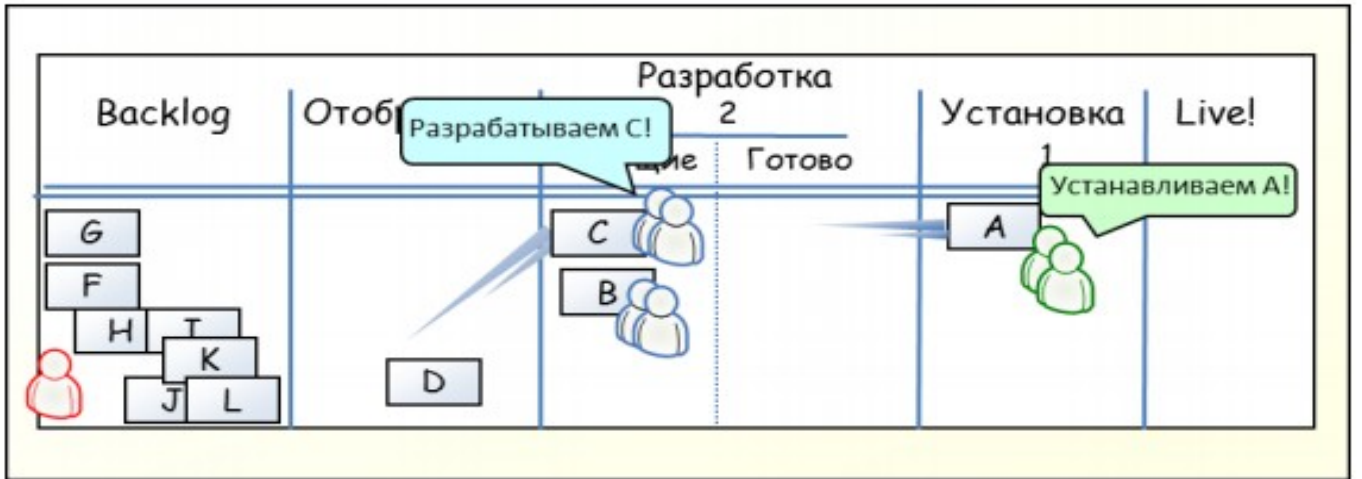
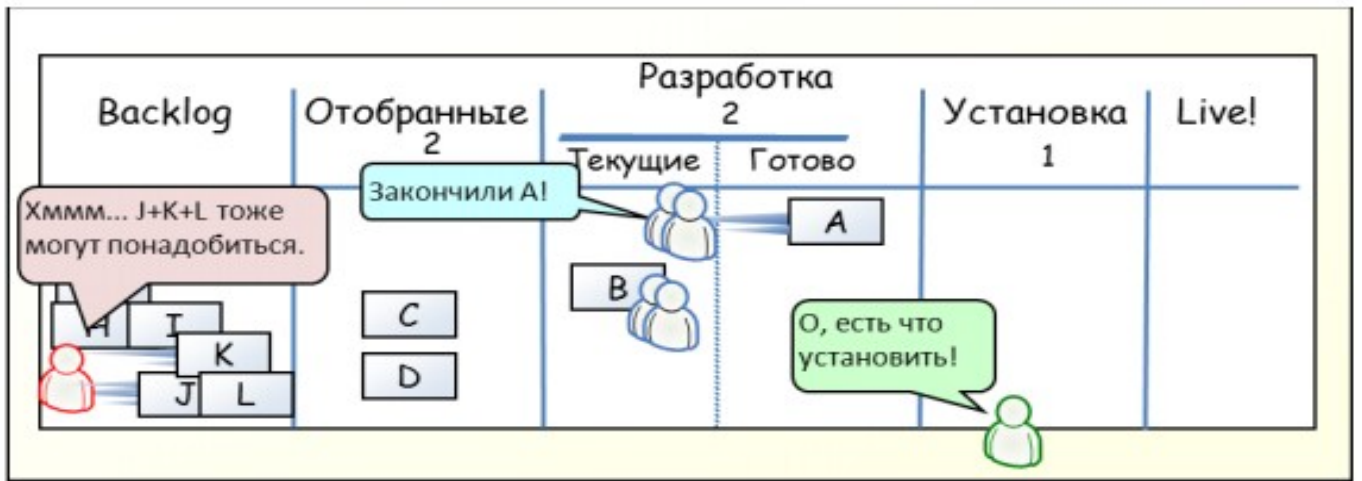
У всех проектов свой деплоймент. У кого-то это значит выложить новую версию продукта на сервер, а у кого-то — просто закоммитить код в репозиторий.

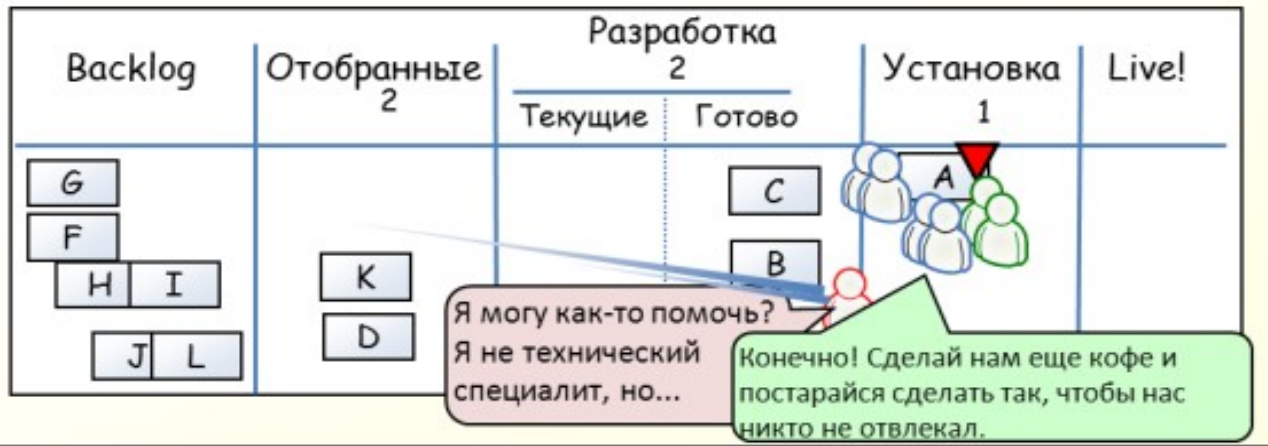
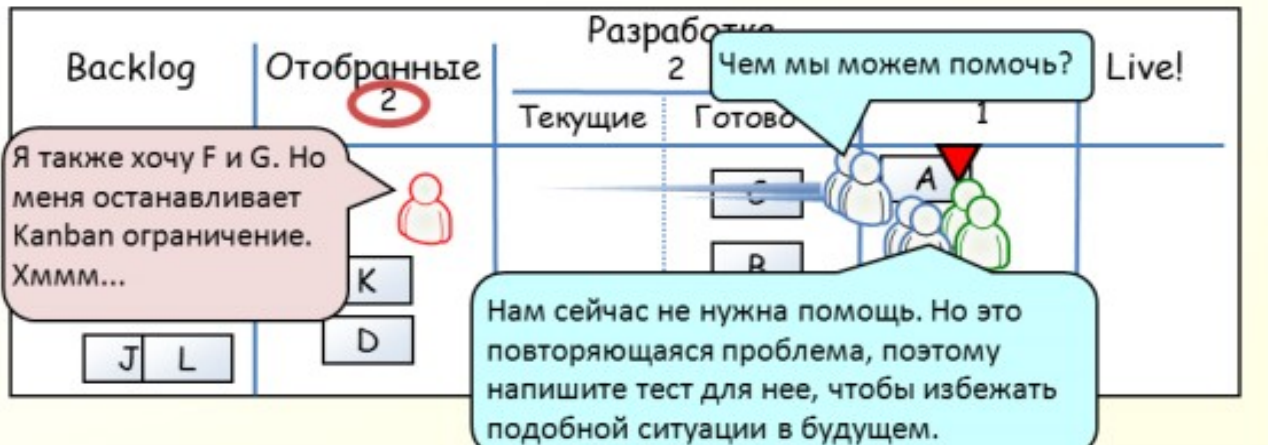
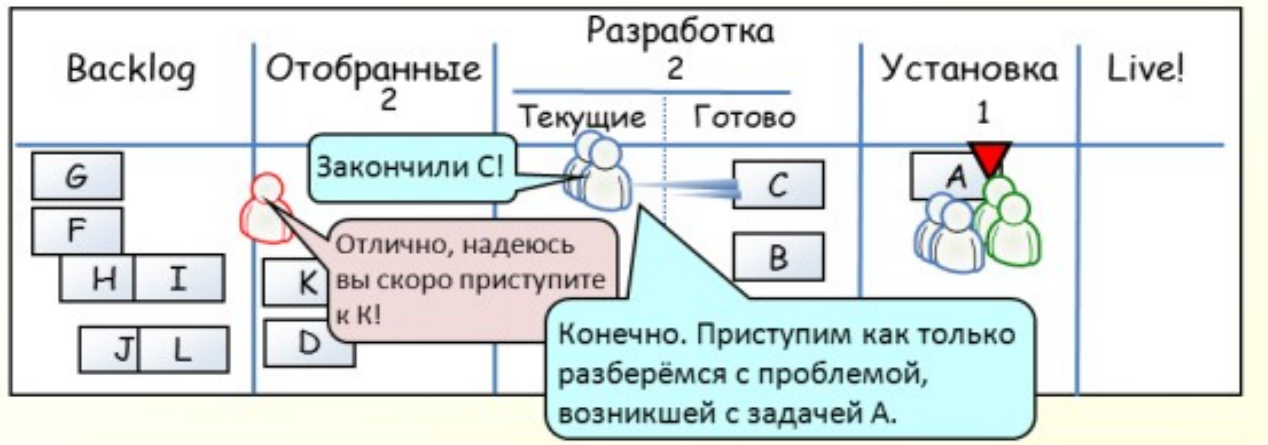
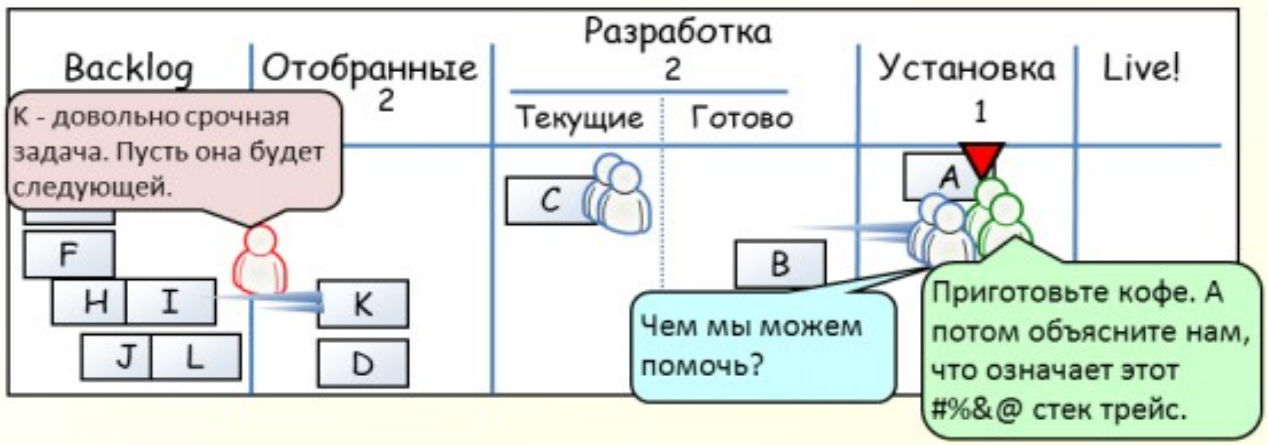
## Закончено:

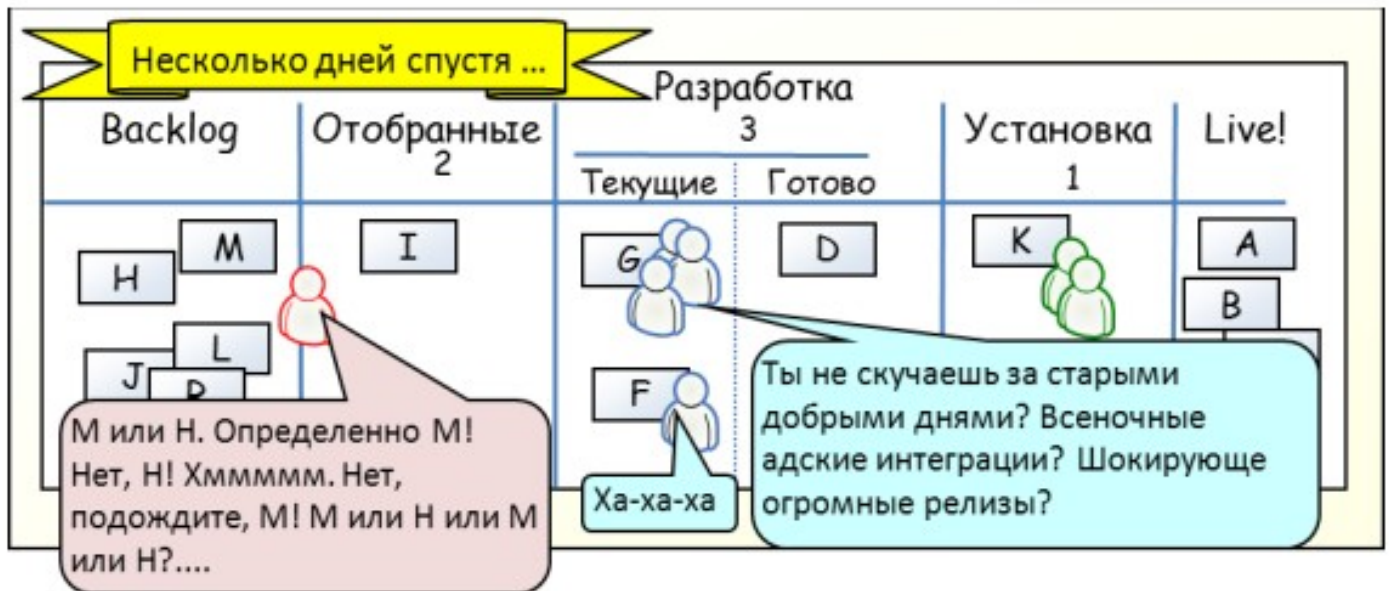
Сюда стикер попадает только тогда, когда все работы по задаче закончены полностью.

## Один день в стране Канбании









## ХОД РАБОТЫ:

### Задание №1

1. Расчертить альбомный лист в виде **Kanban** доски
2. Поэтапно как на рисунке создать сайт любой направленности (минимум реализовать по 2 задачи )
  - 2.1 каждая задача должна иметь стикер с указанием даты завершения задачи и ФИО исполнителя )
3. Показать поэтапно, как проходят задачи из одного блока в другой, когда попадают на тестирование и возвращаются на доработку (создать такую ситуацию)

В этапах разработки просто описать, что должно разрабатываться какая задача.

### Часть 2

Задание 2,3 можно реализовать по скриншотам (указанные ниже) или же указать свои задачи проекта.

### Задание №2

1. Создать свой Kanban/Scrum board
2. Перейти по ссылке зарегистрироваться и создать свою доску на любую тему и приложить скриншот

<https://realtimeboard.com/app/dashboard/>

3. С помощью инструментов накидать стикеров и написать на них задачи, только с учетом дедлайнов.
4. Добавить комментарии по каким либо задачам

### Задание №3

1. Зарегистрироваться и получить доступ :

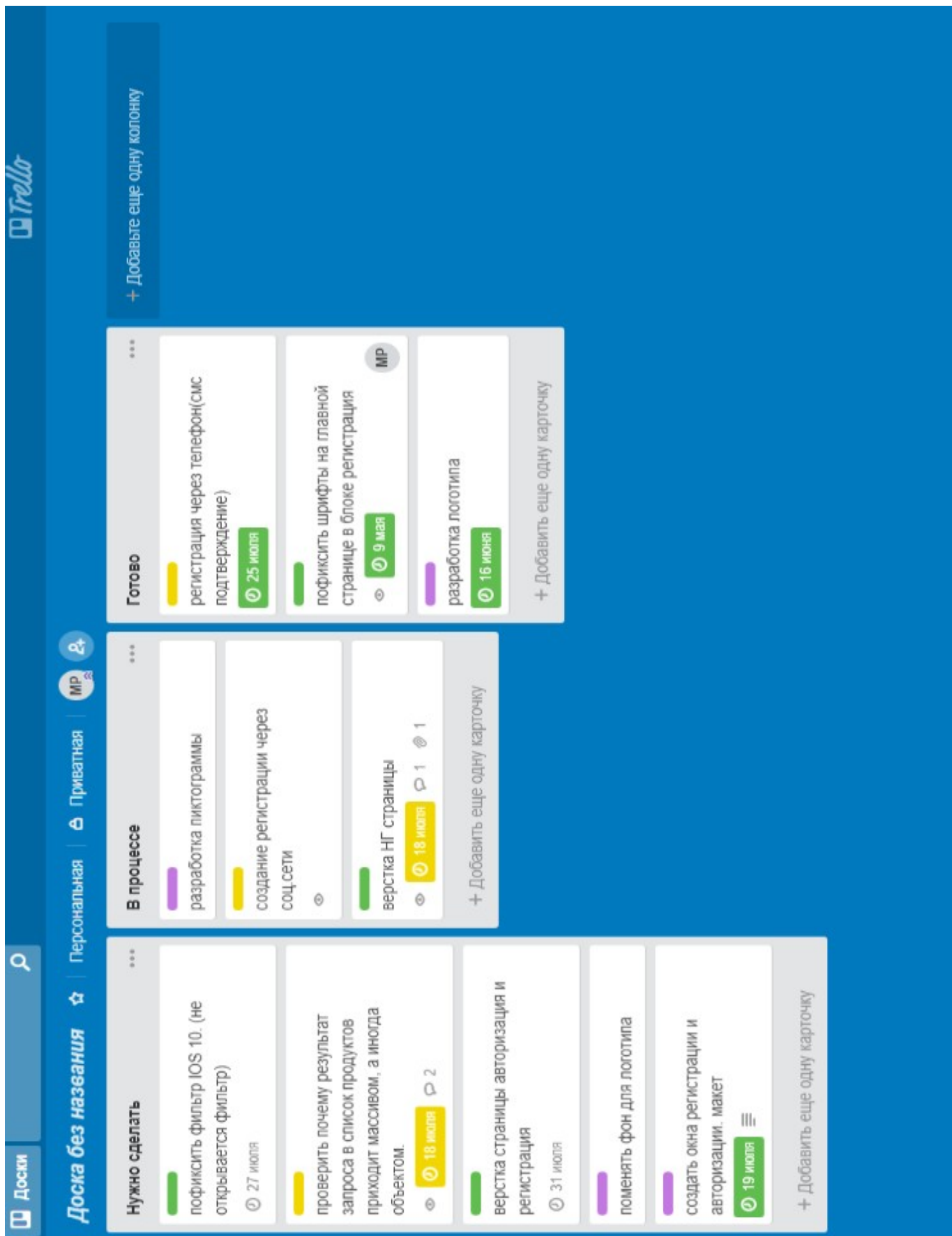
<https://trello.com/b/8GTwUV0S/%D0%B4%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%B0-%D0%B1%D0%B5%D0%B7-%D0%BD%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F>

2. Ознакомиться со всем функционалом доски Trello
3. Повторить все те же задачи, что и в задании 2, только с добавлением:
  - 3.1 вложений документов
  - 3.2 пометок срочности +разделение по направленности
  - 3.3 комментарием по задачам
  - 3.4 Добавление участника к задачи



### 3.5 Описание задач

#### 4. Результат выполнения прикрепить скрин с доски



TO DO

пофиксить  
фильтр. IOS 10  
не открывается  
фильтр

FRONT-END

верстка  
страница  
авторизация  
регистрация

Добавить слайдер  
на главную  
страницу с  
Новогодней  
картинкой

верстка  
новогодней  
страницы для  
сайта

IN PROGRESS

пофиксить  
шрифты на  
главной  
странице,  
распаровка

Согласования  
с баком  
запросов для  
формы  
регистрации

DONE

проверить по чему  
результат запроса  
на список  
продуктов приходит  
массивом иногда  
объектом

BACK-END

Создание  
регистрации  
через соц  
сети fb, gp,  
Instagram.

Создание  
регистрации/  
авторизации  
через почту.  
Подтверждение  
почты

Создание  
регистрации  
через телефон.  
Подтверждение  
через телефон

создать окна  
регистрации и  
авторизации

DESIGN

поменять  
цветовую  
палитру фона  
для логотипа

разработка  
пиктограммы  
4 на 4

разработка  
фирменного  
стиля для НГ  
страницы

разработка  
логотипа

отрисовка  
макета под  
широкоформатные  
экраны

узнать  
удовлетворенность  
клиентов

MARKETING

заключение  
партнерский  
соглашений по  
рекламе

продвижение  
в соц. сетях.

### Контрольные вопросы:

8. Что такое Канбан?
9. Что такое Scrum?
10. Чем отличается Канбан от Scrum?
11. Для чего используют доски канбан?
12. Что происходит если обнаружилась ошибка на стадии тестирования куда попадает эта задача?

### Список использованных источников:

1. Project Management For Dummies / Управление проектами для "чайников"
2. Л. Н. Боронина З. В. Сенук основы управления проектами
3. Государственный стандарт Российской Федерации. Информационная технология. Сопровождение программных средств
4. Искусство IT-проектирования Скотт Беркун
5. <https://habr.com/post/189626/>
6. <https://gantt-project.ru.uptodown.com/windows/download>
7. <https://app.ganttpro.com/#!/app/home>
8. [https://realtimeboard.com/app/board/o9J\\_kzKcRaI=](https://realtimeboard.com/app/board/o9J_kzKcRaI/)

### Содержание отчета:

1. Тема, цель практической работы
2. Поэтапное описание выполнения практической работы
3. Скриншоты или результат практической работы
4. Краткие ответы на контрольные вопросы
5. Выводы