



XESTIÓN DE TAREFAS E PROXECTOS NO JIRA SOFTWARE

(EDICIÓN PARA O PERSOAL)

ADMINISTRACIÓN DO TRABALLO INDIVIDUAL E
COLECTIVO NO JIRA SOFTWARE

ÍNDICE

1. Parte I. Organización do traballo
 1. ¿Por qué?
 2. Método Kanban
 3. Obxectivos na implantación de JS na UDC
 4. Esquema xeral proposto
2. Parte II. Jira software (JS)
 1. Como é un panel Kanban no JS?
 2. Práctica: Creación dun panel
 3. Proxectos
 4. Tarefas
 5. Práctica: Creación/edición de tarefas
3. Anexos
 1. Peticións internas no SIC
 2. Accesos
 3. Glosario

PARTE I

Organización do traballo

I. ORGANIZACIÓN DO TRABALLO

(I) ¿POR QUÉ?

(II) KANBAN

(III) IMPLANTACIÓN NA UDC

Cos métodos e aplicacións que se amosarán neste curso, búscase implantar dentro do SIC unha forma máis eficiente e sinxela de xestionar o noso traballo diario.

Por xestión enténdese tanto a visualización do noso traballo actual como a planificación do noso traballo futuro, amén de poder revisar o noso traballo pasado.

Como técnica de traballo empregaremos o **método Kanban**. Método moi sinxelo (e de moito éxito dende os anos sesenta do século pasado) que con apenas un par de regras para o seu uso, é moi adaptable ás distintas áreas do SIC, coas súas diferencias tanto na xestión coma na natureza dos seus traballos, e moi aplicable a todos os perfís profesionais que o persoal do SIC amosa.

Como complemento, búscase unha ferramenta moi visual e interactiva, sinxela, e potente que permita entender dunha ollada non soamente os traballos que cada un de nós temos asignados senón tamén aquelas tarefas da área que poden ser ben do noso interese ou ben do no ámbito funcional habitual. Esta ferramenta é o **Jira Software (JS)**, que ten como gran vantaxe a súa integración total co actual sistema de xestión de incidencias, o **Jira Service Desk (JSD)**.

Como veremos máis adiante, o noso traballo organizarase por proxectos a poderémolo xestionar en base a paneis kanban. Proponse unha estrutura básica inicial de paneis e proxectos para empezar a traballar, pero a flexibilidade da ferramenta permite que cada área adapte este esquema ás súas necesidades.

En definitiva, este método e esta ferramenta mellorarán a nosa forma de xestionar as tarefas que temos que levar a cabo sen apenas impacto no noso tempo diario.

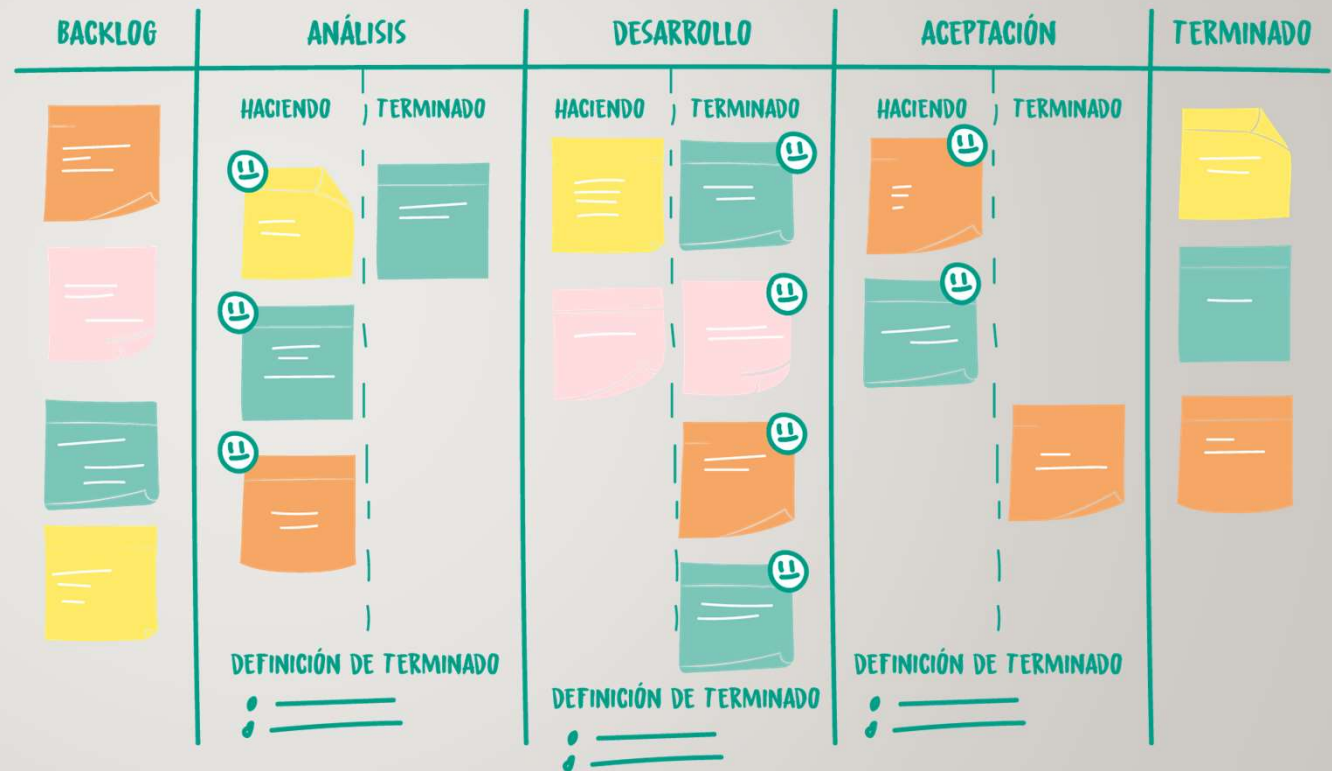
I. ORGANIZACIÓN DO TRABAJO

(I) ¿POR QUÉ?

(II) KANBAN

(III) IMPLANTACIÓN NA UDC

- **Kanban** es una palabra de origen japonés y que significa "tarjetas visuales". Aplicando este método se consigue mostrar permanentemente y de forma muy visual el estado del proyecto a todos los implicados.



I. ORGANIZACIÓN DO TRABAJO

(I) ¿POR QUÉ?

(II) KANBAN

(III) IMPLANTACIÓN NA UDC

- De forma simplificada, los pasos que debe seguir para trabajar con Kanban son los siguientes:
- **Visualizar el flujo de todo el trabajo:** En un panel organizado en columnas debe estar representado todo el flujo del trabajo que hay que realizar en el proyecto, desde el principio hasta el último momento, Cada actividad se representa por una **tarjeta** (de ahí el nombre de Kanban). Este panel debe estar accesible y bien visible para todos los miembros del equipo.
- Para que el panel sea útil tiene que representar en qué **estado del flujo** está cada ítem en cada momento, La primera columna representa el *Backlog* del producto, es decir, la lista priorizada de las necesidades o actividades pendientes.
- **Dividir el trabajo en ítems pequeños** y escribir cada uno en una tarjeta. Priorizarlos y colocarlos ordenadamente en la primera columna. Esto proporciona una gran ventaja, ya que permite estudiar visualmente el trabajo asociado a cada estado.
- **Limitar el trabajo en curso:** Esta es una de las claves para que Kanban funcione. Es imprescindible poner un límite al número de tarjetas permitidas en cada columna y de esta forma evitar colapsos, cuellos de botella y eliminar cuanto antes los impedimentos que surjan y que impiden trabajar con un ritmo sostenible. Este número que indica el límite permitido en cada columna debe estar visible en la parte superior de la misma.
- **Medir el tiempo empleado en completar un ciclo completo:** Calcule el tiempo que se emplea desde que se empieza a trabajar con un ítem o tarea hasta que se da por cerrado o terminado y trate de buscar la manera de disminuir este tiempo, Esta práctica ayuda también a ser predecible y poder hacer una estimación previa de cuánto tiempo empleará en completar cada ítem.

I. ORGANIZACIÓN DO TRABAJO

(I) ¿POR QUÉ?

(II) KANBAN

(III) IMPLANTACIÓN NA UDC

- Con Kanban, los implicados en la creación de un producto tienen acceso a toda la información del mismo y al estado de cada una de sus partes en cada momento. El grado de compromiso aumenta notablemente, ya que todos pueden participar en la mejora directa e inmediata del proceso.
- Trabajando de esta forma tan visual, se facilita el identificar problemas, detectar cuellos de botella y eliminar impedimentos según se producen. Por otro lado, todo el equipo participa en la mejora de la totalidad y no se centra solo en su parte.
- Kanban es un método tremendamente útil para gestionar los productos cuyos requisitos cambian constantemente, bien porque aparezcan nuevas necesidades o bien porque su prioridad varíe. También es útil cuando no se pueda comprometer un equipo a trabajar con iteraciones de duración fija y predeterminada por el motivo que sea (interrupciones, cambios, dependencias, etc.). Se usa mucho para la resolución de incidencias y actividades de mantenimiento.
- Las características de Kanban hacen que pueda utilizarse para organizar y gestionar el trabajo en cualquier campo y no exclusivamente para proyectos de desarrollo de software. Por ejemplo, Kanban es muy usado por equipos de soporte y mantenimiento. Pero puede ser muy útil también para cualquier otra área de una organización, como recursos humanos, el departamento financiero, etc. Kanban se usa también como una herramienta de productividad personal, es decir, para seguir las tareas de una única persona.

I. ORGANIZACIÓN DO TRABALLO

(I) ¿POR QUÉ?

(II) KANBAN

(III) IMPLANTACIÓN NA UDC

A instalación e uso do Jira Software dentro da UDC persigue un obxectivo fundamental:

- **Que o JS sexa o punto único de xestión dos traballos del SIC, tanto a nivel de área/grupo de soporte como a nivel de traballador.**

O sistema ten que permitir que un traballador xestione as tarefas que ten asignadas, á vez que un grupo de soporte ou área as xestiona a nivel colectivo.

Como subobxectivos temos:

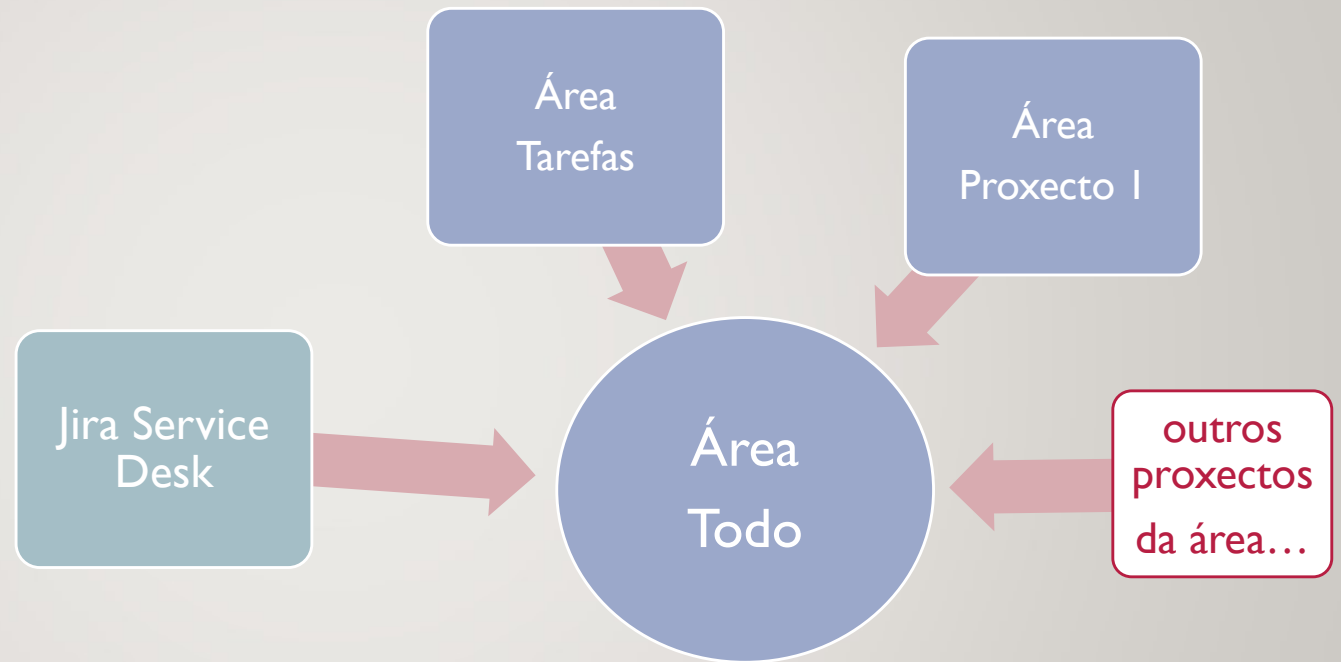
- Eliminación doutros medios: Hai que intentar eliminar, na medida do posible, outros sistemas de comunicación a través dos que se fan solicitudes TIC, tanto internas como externas, á área: *email, teams, teléfono*.
- Xestión interna das áreas: que os responsables de cada área poidan asignar as tarefas ao persoal da mesma e controlar a súa evolución, ademais de poder estudar o tipo de tarefas realizadas e seus costes en recursos.
- Facilitar a xestión dos traballos: isto se consegue a través da observación das tarefas en forma de tarxetas distribuídas nun panel onde:
 - a súa posición no mesmo indica en que fase do proceso está e a información da tarxeta nos indica rapidamente os seus datos principais: proxecto, estado, asignación, importancia, etc.
 - o acceso á edición e modificación da información da tarefa é inmediato
- Asignación propia: Se un traballador de un área pode ver as todas tarefas pendentes do grupo de soporte, que poida recoller unha para si que considere da súa competencia.
- Automatización: Automatizar a entrada de tarefas nos paneis de xestión. É dicir, as solicitudes que veñan do *Jira Service Desk (JSD)* o as que se asignen en paneis 'superiores' aparezan como tarefas do panel axeitado visibles para o persoal adecuado.

I. ORGANIZACIÓN DO TRABALLO

(I) ¿POR QUÉ?

(II) KANBAN

(III) IMPLANTACIÓN NA UDC



I. ORGANIZACIÓN DO TRABALLO

(I) ¿POR QUÉ?

(II) KANBAN

(III) IMPLANTACIÓN NA UDC

Paneis
Filtrados

Proxectos



I. ORGANIZACIÓN DO TRABALLO

(I) ¿POR QUÉ?

(II) KANBAN

(III) IMPLANTACIÓN NA UDC

Panel Área TODO

Será o punto de referencia das tarefas que se levan a cabo tanto a nivel de área como de traballador.

É dicir, dende este taboleiro os traballadores da área poderán visualizar e acceder a todas as tarefas que teñan asignadas (e a aquelas non asignadas a ninguén) dos proxectos nos que traballen dentro da área. O coordinador/a da área, poderá visualizar todas as tarefas de todos os proxectos da área.

Os administradores dos paneis serán os coordinadores/as das áreas. Poderán configurar o panel como consideren oportuno.

Panel Área TAREFAS

Será do proxecto (co seu panel kanban) no que o coordinador/a poderá xestionar as tarefas a facer dentro da área pero que non estean vencelladas cun proxecto específico.

Este proxecto pertencerá á categoría de proxectos da área en cuestión polo que, de xeito automático, se verán as súas tarefas no panel principal “Área TODO”.

Paneis de proxectos específicos da área

Mediante os proxectos específicos en JS se poderán xestionar todas as tarefas pertencentes a un proxecto concreto software, hardware ou de calquera tipo que se está a desenvolver dentro dunha área.

Este proxecto pertencerá á categoría de proxectos da área en cuestión polo que, de xeito automático, se verán as súas tarefas no panel principal “Área TODO”.

PARTE II

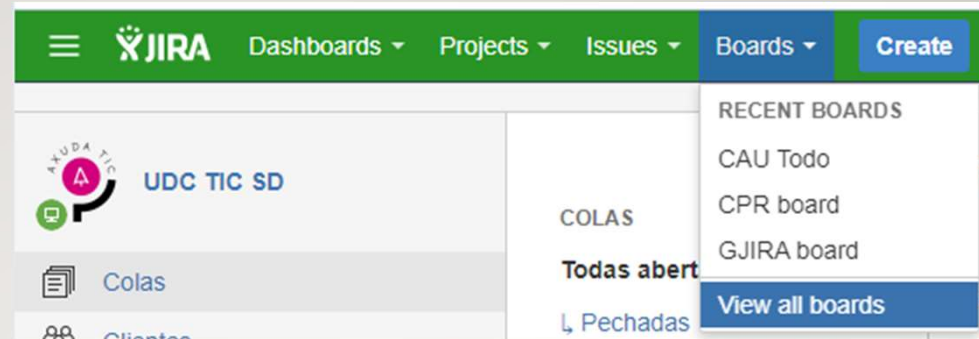
Jira software

II. JIRA SOFTWARE

(I) COMO É UN PANEL KANBAN
NO JS?

- (I) ACCESO
- (II) ESTRUCTURA
- (III) TARXETAS
- (IV) FILTROS
- (V) CREACIÓN
- (VI) PERMISOS

Acceso



○ menú **Board** ten dúas partes:

- *Recent boards*: amosará os nomes dos paneis recentemente usados
- *View all boards*: acceso a unha páxina de xestión de paneis onde se amosan todos os paneis aos que o usuario ten acceso

○ usuario conectado poderá ver todos aqueles paneis vencellados aos grupos de usuarios aos que pertenza. Por exemplo, un traballador de AXEA poderá ver todos os paneis nos que o grupo de usuarios AXEA (GS_AXE) estea autorizado.

II. JIRA SOFTWARE

(I) COMO É UN PANEL KANBAN NO JS?

- (I) ACCESO
- (II) ESTRUCTURA
- (III) TARJETAS
- (IV) FILTROS
- (V) CREACIÓN
- (VI) PERMISOS

Estructura do panel (I)

1. Columnas: **Fases** de traballo polas que pasa unha tarefa
2. Estados: **Situación** na que se atopa unha tarefa nun intre determinado

The screenshot shows a Jira Kanban board with four columns: '14 To Do', '16 of 17 In Progress', '54 Waiting', and '3 of 59 Done'. The board is titled 'Kanban board' and has a search bar at the top right. The columns are annotated with red circles: 'Columnas' and 'Estados'. The 'To Do' column has a red circle around the '14 To Do' label and a blue circle around the 'ABERTO' status of a task. The 'In Progress' column has a red circle around the '16 of 17 In Progress' label and a blue circle around the 'EN CURSO' status of a task. The 'Waiting' column has a red circle around the '54 Waiting' label and a blue circle around the 'Waiting for groups' status of a task. The 'Done' column has a red circle around the '3 of 59 Done' label and a blue circle around the 'FEITO' status of a task. The board also shows various tasks with their titles, descriptions, and assignees.

Na configuración do panel, se ten que indicar que estados pode ter cada columna ou fase. JS ten unha restrición pola cal un estado soamente pode estar asignado a unha columna, mentres que as columnas poden ter varios estados configurados.

II. JIRA SOFTWARE

(I) COMO É UN PANEL KANBAN NO JS?

- (I) ACCESO
- (II) ESTRUCTURA
- (III) TARXETAS
- (IV) FILTROS
- (V) CREACIÓN
- (VI) PERMISOS

Estructura do panel (II)

Backlog: é o mesmo concepto que no SCRUM. Permite que as tarefas pendentes que aínda non entraran no fluxo de traballo, non se amosen no panel kanban coas actividades en curso xa planificadas. Isto fai que o panel kanban sexa máis manexable.

The screenshot displays the JIRA board interface for a 'GJIRA board'. The main view is the 'Backlog'. The interface includes a search bar, quick filters ('Only My Issues', 'Recently Updated'), and a 'Board' dropdown menu. The 'Backlog' is divided into two sections: 'En evaluación' (2 issues) and 'Backlog' (3 issues). The 'En evaluación' section contains two issues: 'GJIRA-15 proba para Delia' and 'GJIRA-4 Mejora del entorno de programación para Groovy'. The 'Backlog' section contains three issues: 'GJIRA-6 Estudio y mejora del catálogo de solicitudes actuales', 'GJIRA-7 Medición de rendimiento del JIRA de producción', and 'GJIRA-14 Estudio de una posible migración a Jira Cloud'. A '+ Create Issue' button is visible at the bottom of the backlog section. Annotations include a blue circle around 'En evaluación' with the text 'Primeira columna do taboleiro kaban' and a red circle around 'Backlog' with the text 'Depósito kanban'.

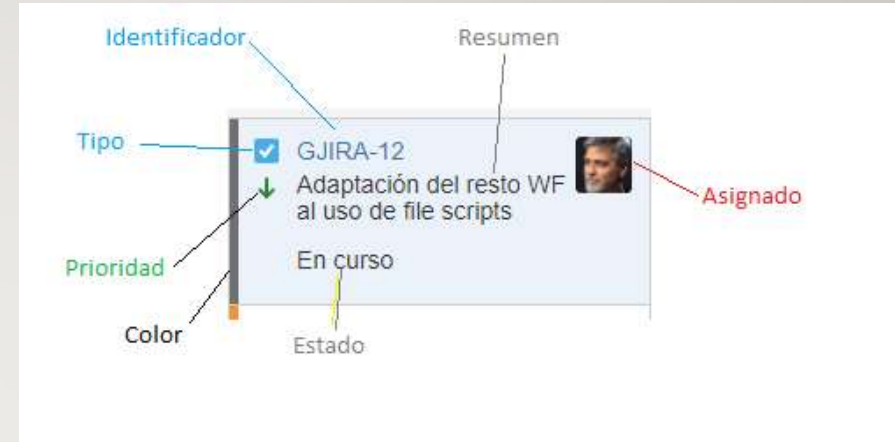
II. JIRA SOFTWARE

(I) COMO É UN PANEL KANBAN NO JS?

- (I) ACCESO
- (II) ESTRUCTURA
- (III) TARXETAS
- (IV) FILTROS
- (V) CREACIÓN
- (VI) PERMISOS

Tarxetas

Unha tarxeta representa unha **tarrafa** creada dentro dun proxecto concreto.



Elementos principais da tarxeta:

- **Identificador:** codificación unívoca da tarefa dentro de todo o JS (xerada automaticamente). Ten dúas partes:
 - *Clave de proxecto:* neste caso (GJIRA) indica o proxecto no que se creou a tarefa
 - *Número secuencial:* número incremental ao estilo dos autonumericos do SQL-Server
- **Tipo:** indica o tipo de tarefa que si é *Historia de usuario, Subtarefa, Incidencia, etc.*
- **Color:** configurable en cada panel, serve para diferenciar unhas tarxetas de outras. Neste caso representa a prioridade.
- **Resumen:** breve descripción da tarefa.
- **Asignado:** imaxe do traballador que ten asignada a tarefa. No caso de non estar asignada, non amosará imaxe algunha.
- **Estado:** estado actual no que se encontra a tarefa dentro dos estados posibles do proxecto no que foi creada.

As tarxetas pódense configurar de xeito que amosen a información que se considere máis representativa da tarefa.

II. JIRA SOFTWARE

(I) COMO É UN PANEL KANBAN NO JS?

- (I) ACCESO
- (II) ESTRUCTURA
- (III) TARXETAS
- (IV) FILTROS
- (V) CREACIÓN
- (VI) PERMISOS

Filtros

Existen dous tipos de filtros asociados a un panel kanban: o filtro principal e os filtros rápidos.

1. Filtro principal

Permite configurar qué tarefas se verán no panel kanban. Mediante unha consulta JQL se poden especificar cousas como: a que proxectos teñen que pertencer as tarefas; que tipos de tarefas se amosarán; que tarefas pode ver o usuario conectado, etc.

```
Filter Query project in projectsWhereUserHasRole(Administrators) OR category = "Proxectos CAU" AND (assignee = currentUser() OR assignee is EMPTY) OR project = UTS AND (asignado = currentUser() OR asignado = senasignar OR asignado is EMPTY) ORDER BY updated DESC
```

2. Filtros rápidos

Permite que un usuario decida que tarxetas quere ver no panel nun determinado intre. Tamén se crean mediante consultas JQL e no son máis que filtros secundarios que se aplican ao consulto de resultados que o filtro principal devolve para o panel que se está a ver.

The screenshot shows a Jira Kanban board with the following elements:

- QUICK FILTERS:** Two buttons are visible: "Only My Issues" (selected) and "Recently Updated".
- Columns:** The board is divided into columns representing different stages of work:
 - To Do:** Labeled "1 of 13 To Do". It contains one task card: "GJIRA-4 Mejora del entorno de programación para Groovy" with a status of "Evaluación".
 - In Progress:** Labeled "1 of 18 In Progress". It contains one task card: "GJIRA-12 Adaptación del resto WF al uso de file scripts" with a status of "En curso".
 - Waiting:** Labeled "0 of 54 Waiting". This column is currently empty.
 - Done:** Labeled "2 of 59 Done". It contains two task cards: "GJIRA-9 Creación del conjunto de paneles completo para la gestión del CAU" (status: "FEITO") and "GJIRA-16 Crear la estructura de paneles básica" (status: "FEITO").
- Release...:** A button is visible at the end of the "Done" column.

Ambos filtros soamente poden ser modificados polo administrador do panel, non o pode facer calquera usuario con permiso de acceso ao mesmo.

II. JIRA SOFTWARE

(I) COMO É UN PANEL KANBAN NO JS?

- (I) ACCESO
- (II) ESTRUCTURA
- (III) TARXETAS
- (IV) FILTROS
- (V) CREACIÓN
- (VI) PERMISOS

Formas de creación de paneis

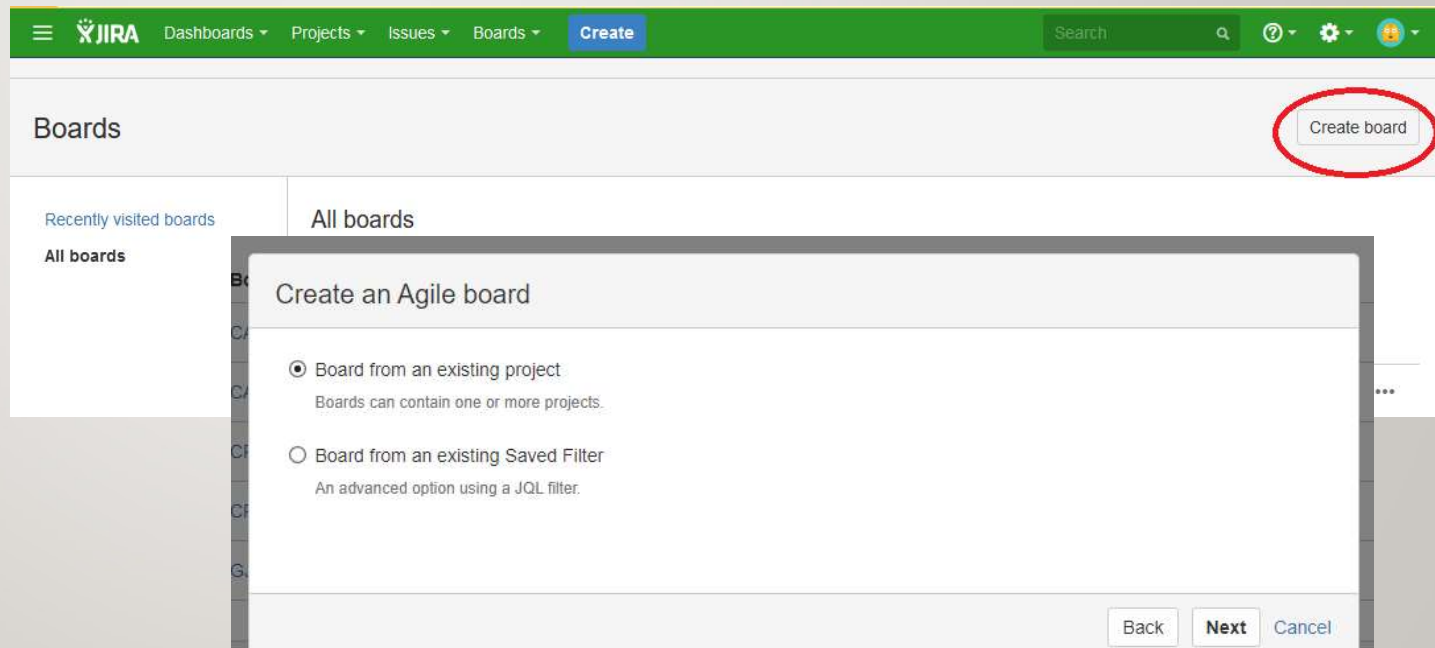
1. Paneis vencellados a proxecto

1. Calquera usuario do JS pode crear un panel vencellado a un ou máis proxectos existentes, nos que teña permiso de acceso.
2. Inicialmente, amosará todas as tarefas relacionadas con estes proxectos, pero pode modificar o filtro principal do panel para especificar máis o contido amosado.

2. Paneis filtrados

1. Créanse indicando un filtro principal xa existente. O cal establece as tarefas que amosará o panel.
2. Non están vencellados a ningún proxecto concreto.

As diferencias entre ambos paneis estriban principalmente nas opcións de configuración sobre o panel que teñen dispoñibles os usuarios despois de crealos.



The screenshot shows the JIRA interface for creating a board. The top navigation bar includes 'Dashboards', 'Projects', 'Issues', and 'Boards', with a 'Create' button. The 'Boards' section has a 'Create board' button circled in red. A modal window titled 'Create an Agile board' is open, showing two options: 'Board from an existing project' (selected) and 'Board from an existing Saved Filter'. The modal also includes 'Back', 'Next', and 'Cancel' buttons.

II. JIRA SOFTWARE

(I) COMO É UN PANEL KANBAN NO JS?

- (I) ACCESO
- (II) ESTRUCTURA
- (III) TARXETAS
- (IV) FILTROS
- (V) CREACIÓN
- (VI) PERMISOS

Permisos

✓ **Quen pode crear os paneis?** Calquera usuario do JS

✓ **Quen pode configurar os paneis?**

○ usuario creador do panel (*owner*) pode configurar o panel segundo a forma de creación:

- Panel de proxecto ou panel filtrado de filtro propio:
 - Pode editar o filtro principal e crear filtros rápidos
 - Pode establecer os permisos de acceso (*shares*)
 - Pode cambiar a estrutura do panel (columnas, estados e carrís)
 - Pode configurar as tarxetas e a visualización inicial das tarefas
- Panel filtrado de filtro alleo:
 - Pode cambiar a estrutura do panel (columnas, estados e carrís)
 - Pode configurar as tarxetas e a visualización inicial das tarefas

○ resto de usuarios con acceso ao panel non teñen opcións de configuración.

✓ **Quen pode acceder e que verá?**

Poden acceder a un panel todos aqueles usuarios que estean configurados na sección de acceso de dito panel (*shares*); ben a través dos grupos de usuarios aos que pertenza ou ben de xeito individual cun permiso específico.

De todos xeitos, un usuario verá as tarefas que:

- veñan do JSD e:
 - están asignadas a un mesmo
 - ou, non teñan nivel de seguridade (grupo de soporte)
 - ou, teñan nivel de seguridade e usuario pertenza ao grupo de soporte subxacente
- veñan de Proxectos e:
 - están asignadas a un mesmo ou sen asignar a ninguén (aínda que depende tamén do esquema de permisos do proxecto)
- nos Paneis filtrados:
 - Pertencen a proxectos nos que o seu esquema de permisos o autorice

✓ **Qué se pode facer coas tarxetas (e as súas tarefas asociadas)?**

Os permisos de creación, edición, transición, etc. de *issues* establécense dentro do Esquema de permisos aplicable a cada proxecto.

Os paneis filtrados no teñen esquema de permisos propio. As accións sobre as tarefas que mostran veñen determinadas polos proxectos aos que pertencen.

II. JIRA SOFTWARE

(II) PROXECTOS JS

- (I) INTRODUCCIÓN
- (II) ROLES
- (III) ESQUEMA PERMISOS

Introducción

Os proxectos son o núcleo central da xestión en JS. Todas as tarefas dentro de JS pertencen a algún proxecto. Sen ir máis lonxe, todas as incidencias do JSD pertencen ao proxecto “UDC TIC SD (UTS)”.

Ter os proxectos axeitados permitirá unha mellor xestión das tarefas a realizar en todo o TIC, podendo separalas por áreas e por proxectos específicos de traballo.

Soamente os administradores JS poden crear proxectos. Sen embargo, os usuarios co rol “administrators” dentro do mesmo teñen certas opcións de configuración.

Browse projects Create New Project

PROJECT TYPES

All project types

- Software
- Service Desk
- Business

CATEGORIES

All categories

- Proxectos CAU
- No category
- Recent projects

All project types - All categories

Contains text...

Project	Key	Project type	Project lead	Project category	URL
CAU proxecto Ta...	CAUTF	Software	Ricardo Marqués Sol	Proxectos CAU	No URL
CAU proxecto ra...	CPR	Software	Rosa María Reinoso	Proxectos CAU	No URL
Gestión JIRA	GJIRA	Software	Ricardo Marqués Sol	Proxectos CAU	No URL
proba básica	PB	Software	Ricardo Marqués Sol	No category	No URL
Scrum Project	SP	Software	Administrator A	No category	No URL
UDC TIC SD	UTS	Service Desk	Administrator A	No category	No URL

II. JIRA SOFTWARE

(II) PROXECTOS JS

(I) INTRODUCCIÓN

(II) ROLES

(III) ESQUEMA PERMISOS

Roles

Soamente os administradores JS poden crear proxectos. Sen embargo, os usuarios co rol “administrators” dentro do mesmo teñen certas opcións de configuración.

Permiten clasificar aos traballadores participantes nun proxecto, deixando entre outras cousas dar permisos diferenciados a cada grupo dentro do proxecto.

O Jira ten 4 roles por defecto: *Administrators, Developers, Service Desk Customer, Service Desk Team.*

Os usuarios dentro do rol *Administrator*, teñen certa capacidade de configuración do proxecto, ademais de poder establecer que usuarios ou grupos de usuarios forman cada rol.

Os outros roles terán as capacidades que o *Esquema de permisos* do proxecto lles conceda.

Users and roles

Defaults

Project Lead Ricardo Marqués Solla Default Assignee Unassigned

Users by role

Roles: All ▾ 🔍 Search by name or email

ADMINISTRATORS Showing 2 of 2

Name	License	Username
jira-administrators		
Rosa María Reinoso Justo	Service Desk, Software	rosa.reinoso

DEVELOPERS Showing 1 of 1

Name	License	Username
jira-servicedesk-users-cau		

II. JIRA SOFTWARE

(II) PROXECTOS JS

(I) INTRODUCCIÓN

(II) ROLES

(III) ESQUEMA PERMISOS

Aspectos esenciais dos esquemas de permisos base

Para facilitar a xestión dos novos proxectos que se poidan xerar, créronse dous esquemas de permisos base: *Esquema proxectos tarefas* e *Esquema proxectos especeficos*.

Esquema proxectos tarefas

Este esquema está pensado para os proxectos de xestión das tarefas da área que non estean vencelladas a proxectos específicos. Vexamos os permisos principais por roles:

- *Administrator:*
 - administrar o proxecto
 - control total sobre as tarefas: crealas, eliminalas, asignalas...
- *Developers:*
 - editar, pechar e transicionar unha tarefa.

Esquema proxectos específicos

Este esquema está pensado para os proxectos de xestión das tarefas dun proxecto específico de software, hardware o calquera outro tipo. A idea é que todo o equipo de traballo teña control sobre as tarefas.

- *Administrator:*
 - administrar o proxecto
 - control total sobre as tarefas: crealas, eliminalas, asignalas...
- *Developers:*
 - control casi total sobre as tarefas: unicamente faltaría o borrado de tarefas non a

II. JIRA SOFTWARE

(III) TAREFAS

- (I) TIPOS
- (II) CREACIÓN
- (III) EDICIÓN E TRANSICIÓN

Tipos de tarefas

No presente documento empregamos a palabra *tarefa* para referirnos a calquera traballo que haxa que facer (o termo que emprega JIRA é o de *Issue*).






As tarefas poden ser de varios tipos. Aínda que Jira ten bastantes tipos de tarefas, nós empregaremos sobre todo os amosados na imaxe lateral.

A tarefa propiamente dita e a **Task**. En certa literatura se define unha tarefa como un traballo que pode levar entre medio día y 3 días. Cando esa tarefa ten que ser compartida o ten varias partes claramente diferenciadas (ou por outro criterio) se pode subdividir en subtareas (**Sub-task**). Se pode dicir, que Jira presenta un soporte nativo para a xestión de tarefas e subtareas.

Outro tipo son as historias de usuario (**Story**) e os erros (**Bug**), que seguen o concepto habitual que teñen nas metodoloxías áxiles.

A épica (**Epic**) xa é un pouco distinta e nos permite facer unha clasificación a maiores das tarefas dentro do proxecto.

En realidade, todos estes tipos de tarefas, teñen inicialmente o mesmo formato en pantalla.

Issue Type	Description
 Story	Created by JIRA Agile - do not edit or delete. Issue type for a user story.
 Bug	A problem which impairs or prevents the functions of the product.
 Epic	Created by JIRA Software - do not edit or delete. Issue type for a big user story that needs to be broken down.
 Task	A task that needs to be done.
 Sub-task SUB-TASK	The sub-task of the issue

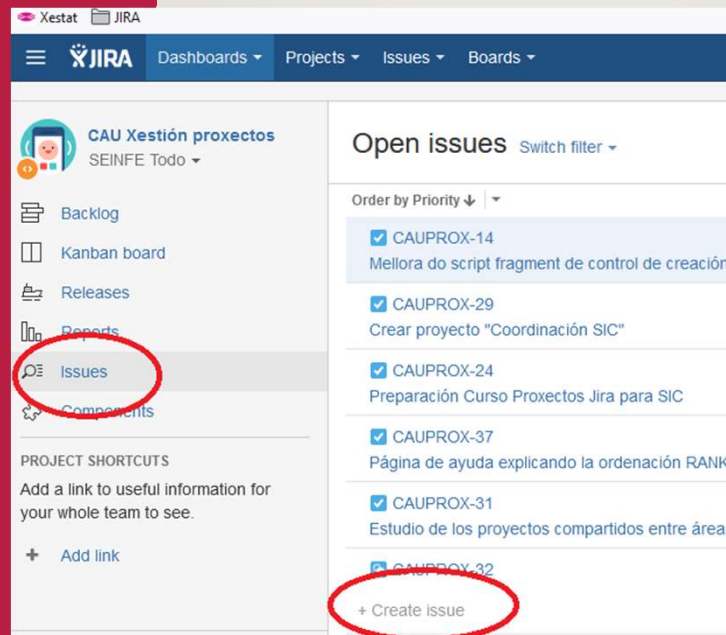
II. JIRA SOFTWARE

(III) TAREFAS

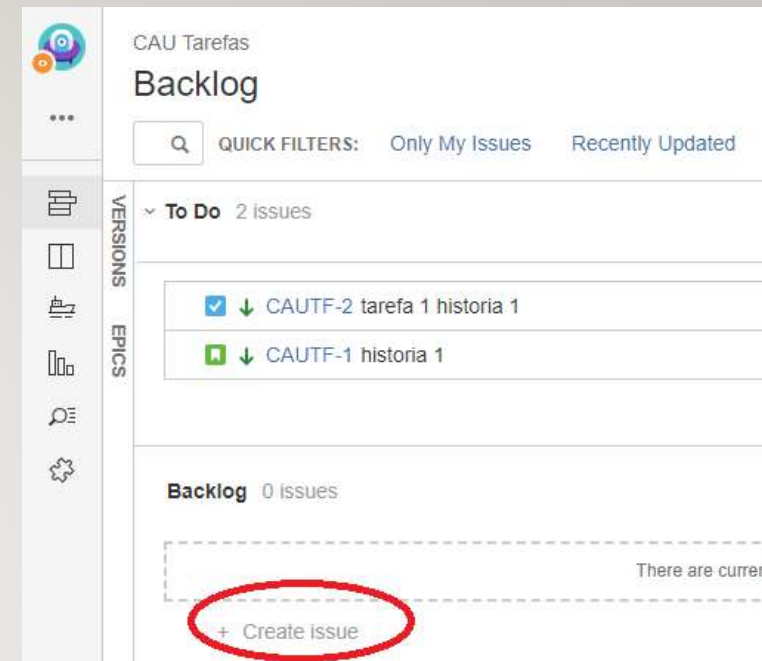
- (I) TIPOS
- (II) CREACIÓN
- (III) EDICIÓN E TRANSICIÓN

Creación

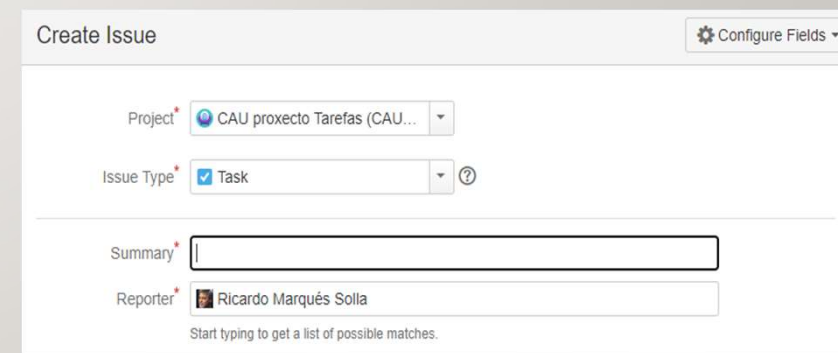
As tarefas se poden crear dende o *backlog* dos paneis kanban vencellados aos proxectos (dereita).



Na imaxe da dereita, vense os datos iniciais máis importantes que é necesario cubrir ao crear unha incidencia:



Á esquerda vemos a creación de tarefas dende o menú *Issues* dun proxecto.



II. JIRA SOFTWARE

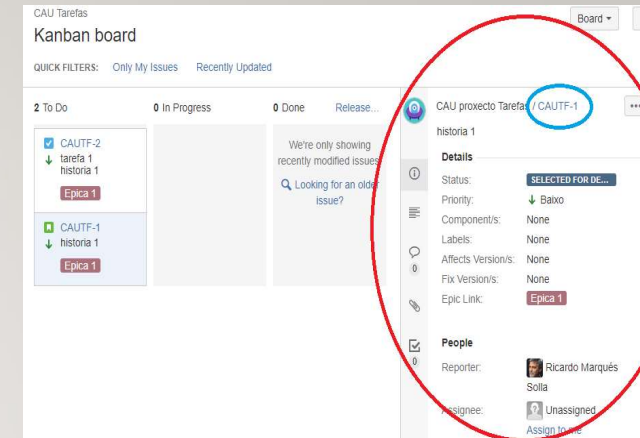
(III) TAREFAS

- (I) TIPOS
- (II) CREACIÓN
- (III) EDICIÓN E TRANSICIÓN

Edición

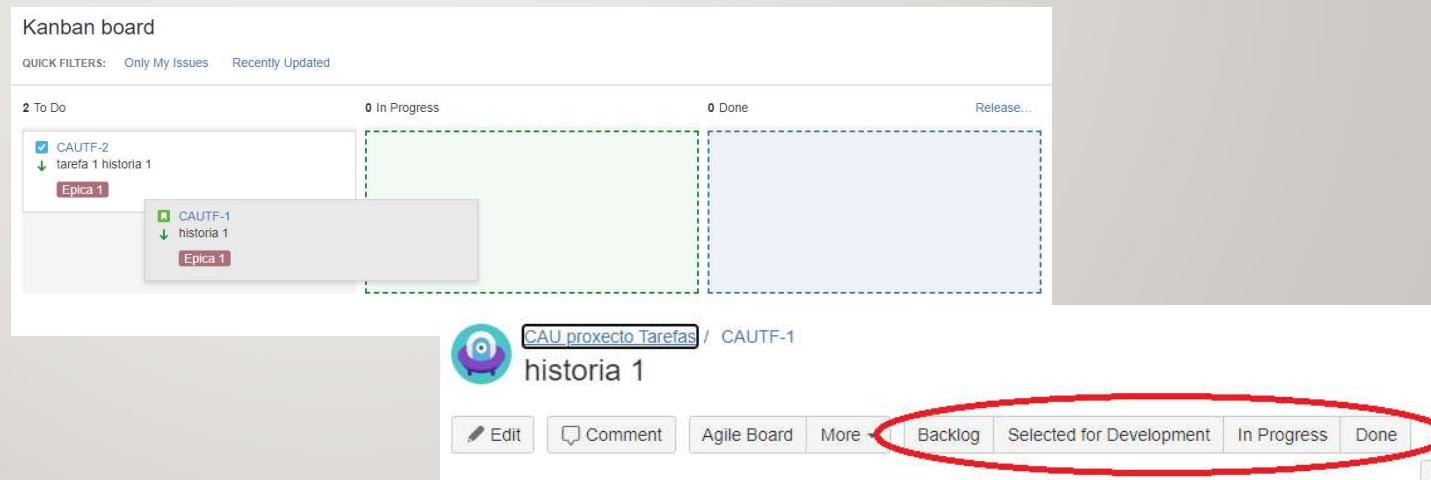
O acceso a unha tarefa farase a través de calquera panel que a mostre. Inicialmente, o JS fai unha presentación preliminar dos datos da tarefa cando prememos enriba da súa tarxeta no panel correspondente.

Para o acceso ao formulario de edición completo, chega con premer na clave da tarefa sita na parte superior desta presentación preliminar (círculo azul).



Transición

Facer unha transición significa que a tarefa **cambia de estado**. Isto se pode facer movendo a tarefa a través das columnas do panel kanban, ou ben editándoa e premendo nun botón da transición desexada. As transicións están completamente relacionadas co WF subxacente do proxecto.



II. JIRA SOFTWARE

- (I) PETICIONES INTERNAS
- (II) ACCESOS
- (III) GLOSARIO

Peticiones internas no SIC

Seguindo a filosofía amosada neste documento, e co ánimo de acadar os obxectivos principais buscados coa implantación deste sistema de organización do traballo, creouse un formulario en Axuda TIC para solicitar a un área concreta do SIC aqueles traballos/servizos que outra área do SIC necesite.

Moitos servizos ofrecidos polas distintas áreas do SIC xa teñen o seu propio formulario de solicitude. O obxectivo deste neste novo formulario e ter unha ferramenta para solicitar a outros compañeiros do SIC aquelas tarefas que necesitamos que nos fagan e que non se adecúan a estes formularios preexistentes.

Deste xeito, todas as tarefas que un traballar teña que facer as encontrará como tarefa dentro dos seus paneis Kanban permitíndolle organizar mellor o seu traballo.

É importante tratar de eliminar outros medios de petición de traballos como son o teléfono ou o email.

Solicitudes e incidencias
Solicitud interna SIC

Xerar esta solicitude en nome de
Ricardo Marqués Solla

Área SIC
CAU

CAU- Desarrollo de formularios de solicitudes y/o incidencias
CAU- Desarrollo de contenidos y/o cambios en AxudaTIC
CAU- Publicación de noticias del SIC
CAU- Solicitudes internas de roles y grupos de servicios
CAU- Otros

Ningún

Attachment (opcional)

II. JIRA SOFTWARE

- (I) PETICIÓNES INTERNAS
- (II) ACCESOS
- (III) GLOSARIO

Acceso ao Jira Software

<https://solicitudetic.udc.gal>

Credenciales de la UDC

Acceso á documentación

A través da AxudaTic, buscando a sección [Proxectos en Jira Software](#)

Acceso ás solicitudes internas

A través de AxudaTic:

<https://axudatic.udc.gal/display/SIC/Servizos+internos+de+SIC>

Acceso ás solicitudes presentadas no JSD



II. JIRA SOFTWARE

(I) PETICIONES INTERNAS

(II) ACCESOS

(III) GLOSARIO

Glosario

- **Columna** (kanban): fase do proceso no que se encontra unha issue, podendo estar en certos estados admitidos para esa columna
- **Estado** (unha issue): indica a situación actual do traballo representado pola issue
- **Filtro**: sentencias JQL que permiten seleccionar as issues que se amosan en cada momento
- **Fluxo de traballo**: (workflow, WF) diagrama de estados subxacente a calquera issue que indica os posibles estados polos que pode pasar unha issue establecendo as restricións desexadas para súas transicións.
- **Issue**: término que emprega a plataforma Jira para referirse a calquera tipo de tarefa ou ticket
- **JQL**: pseudo SQL intregrado no Jira que permite facer buscas de issues no sistema empregando todos os campos posibles de todos os tipos de issues configurados.
- **JS**: *Jira Software*, software de xestión de proxectos
- **JSD**: *Jira Service Desk*, software de xestión de incidencias
- **Kanban** (método): técnica de traballo para a xestión das tarefas nun proceso productivo
- **Panel**: (pizarra ou board) ferramenta visual do Jira que amosa unha serie de issues.
- **Proxecto**: elemento central da xestión en JS: calquera tarefa dentro de JS pertence a algún proxecto. Permite a asignación de esquemas de seguridade, notificación, asignación de fluxos de traballo, etc.
- **Tarefa**: cada unha das 'task' xestionadas a través do JS
- **Tarxeta**: elemento visual dos penais kanban do jira que presentan un resumen dunha issue
- **Ticket**: cada unha das incidencias/solicitudes xestionadas a través do JSD
- **Transición**: cambio de estado dunha *issue*