

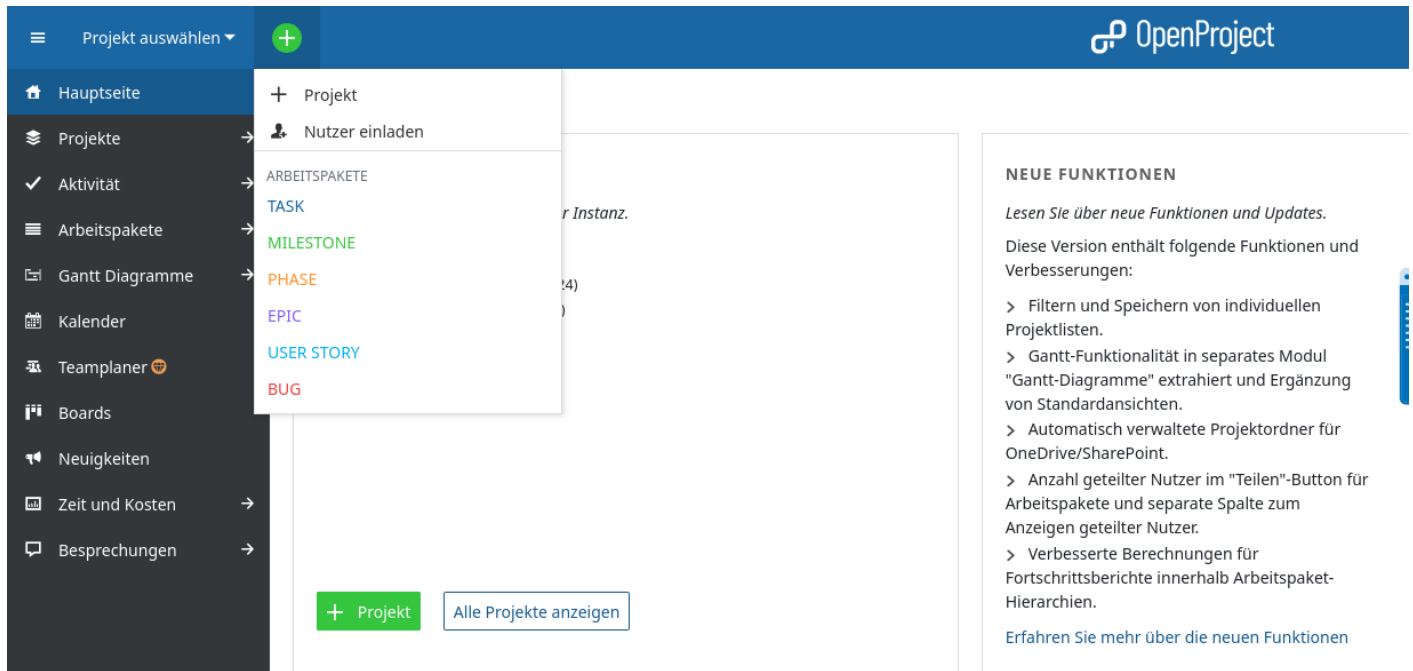
Aufgaben

Ein paar Einblicke in die Arbeit mit Aufgaben. Erstellen, bearbeiten, Zeiten erfassen, ...

- [Aufgabe erstellen](#)
- [Zeiterfassung](#)

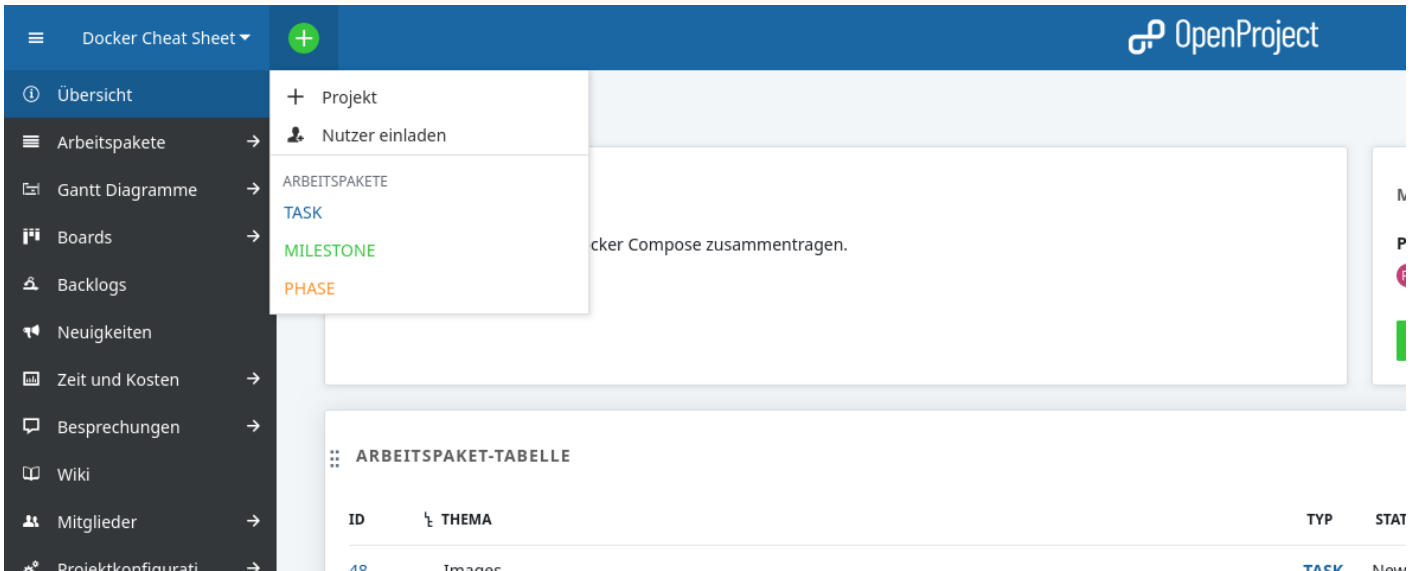
Aufgabe erstellen

Alle Aufgaben sind projektbezogen, d. h. jede Aufgabe muss einem Projekt zugewiesen werden. Eine neue Aufgabe kann aus jeder Ansicht heraus erstellt werden, indem links oben auf das grün hinterlegte Pluszeichen geklickt wird.



Dadurch wird ein Menü geöffnet, mit dem ein neues Projekt, eine neue Aufgabe, ein Meilenstein usw. erstellt werden können. In diesem Fall ist noch kein Projekt geöffnet, sondern das Menü wurde auf der Startseite angeklickt, was an dem Text *Projekt auswählen* zu erkennen ist. Dadurch stehen auch alle möglichen Objekte zum Erstellen zur Auswahl. Wenn ein Projekt geöffnet ist, werden ggf. weniger Objekte angezeigt, sofern nicht alle in den Projekteinstellungen aktiviert sind.

Im folgenden Beispiel wird das selbe Menü im Projekt *Docker Cheat Sheet* geöffnet.



Hier werden weniger Objekte vorgeschlagen, da *Epic*, *User Story* und *Bug* nicht im Projekt aktiviert wurden. Als nächstes wird auf *Task* geklickt, um eine Aufgabe zu erstellen.

New TASK

Kurzer knackiger Titel

Absatz **B I**

Die laaaaaange und wichtige Beschreibung der Aufgabe.
 Es kann **fett** und *kursiv* formatiert werden und auch gestrichen werden usw.
 Hier `etwas` Code:

```
SELECT *
FROM Brain
WHERE Content <> 'Useless';
```

PERSONEN

Zugewiesen an: Fleißige Biene Verantwortlich: Suchbegriff eintippen

SCHÄTZUNGEN & ZEITEN

Aufwand: 1 Verbleibender Aufwand:

DETAILS

Datum: 2024-02-19 - 2024-02-21 % abgeschlossen: 0

Kategorie: Version:

Priorität: Normal

KOSTEN

ANHÄNGE

Dateien hier ablegen oder anklicken, um Dateien anzuhängen.

Dateien anhängen

Nun kann die Aufgabe mit Inhalten gefüllt werden. Bei der Beschreibung können allerlei Formatierungen angewendet werden. Auch Bilder lassen sich problemlos einfügen, Code mit Angabe der Sprache für korrektes Highlighting, Tabellen, Listen usw.

Die anderen Felder dürften soweit selbst erklärend sein. Sobald auf erstellen geklickt wird, bekommt der Zugewiesene eine Benachrichtigung.

Nach dem Erstellen wird die soeben erstellte Aufgabe nochmal angezeigt. Rechts wird ein kleines Fenster angezeigt, in dem weitere zusätzliche Informationen wie Aktivitäten dargestellt werden. Auch die Beobachter der Aufgabe (bekommen bei Änderungen eine Benachrichtigung). Dort ist bereits eine kleine 1 zu sehen, da der Ersteller standardmäßig als Beobachter hinzugefügt wird.

Übergeordnetes Arbeitspaket festlegen +

← TASK Kurzer knackiger Titel

+ Erstellen

New #56: Erstellt von Fleißige Biene. Zuletzt aktualisiert am 25.02.2024 16:26.

Die laaaaaange und wichtige Beschreibung der Aufgabe.
 Es kann **fett** und *kursiv* formatiert werden und auch ~~gestrichen~~ werden usw.
 Hier etwas Code:

```
SELECT *
FROM Brain
WHERE Content <> 'Useless';
```

PERSONEN

Zugewiesen an Biene Maja Verantwortlich -

SCHÄTZUNGEN & ZEITEN

Aufwand 1 h Verbleibender Aufwand -

Aufgewendete Zeit 0 h

DETAILS

Datum 19.02.2024 - 21.02.2024 % abgeschlossen 0%
 Kategorie - Version -
 Priorität *

KOSTEN

Gesamtkosten - Personaleinzelkosten -
 Stückkosten - Gebuchte Einheiten -

AKTIVITÄT DATEIEN BEZIEHUNGEN BEOBACHTER (1) >

25. Februar 2024

Fleißige Biene #1
 Angelegt 25.02.2024 16:26

Kommentieren und @-Zeichen eingeben, um andere Nutzer zu informieren

Zeiterfassung

Die Zeit für Aufgaben lässt sich auf 2 Wegen eintragen: manuell durch eine Buchung oder mittels Zähler.

Für eine manuelle Buchung wird auf die kleine Uhr neben der *Aufgewendeten Zeit* geklickt.

Für das Starten eines Zählers wird oben rechts auf die kleine Uhr neben dem *Teilen* Button geklickt.

The screenshot shows the OpenProject interface for a task titled "Larven betreuen". The task description reads: "Die Larven toben mal wieder im gesamten Bienenstock umher. Bitte auf die Larven aufpassen und sie beaufsichtigen." The task is assigned to "Biene Maja" and is currently assigned to "Biene Maja". The "Aufgewendete Zeit" (Time spent) is shown as 0, with a small clock icon circled in red. The "Teilen" (Share) button is also circled in red. The interface includes sections for "PERSONEN", "SCHÄTZUNGEN & ZEITEN", "DETAILS", and "KOSTEN".

PERSONEN	
Zugewiesen an	BM Biene Maja
Verantwortlich	-

SCHÄTZUNGEN & ZEITEN	
Aufwand	-
Verbleibender Aufwand	-
Aufgewendete Zeit	0

DETAILS	
Datum	21.02.2024 - 23.02.2024
% abgeschlossen	0%
Kategorie	-
Version	-
Priorität	Normal

KOSTEN	
Gesamtkosten	-
Personaleinzelnkosten	-
Stückkosten	-
Gebuchte Einheiten	-

Manuelle Buchung

Nachdem die Uhr angeklickt wurde, öffnet sich ein Pop-Up, in welchem der Benutzer auf den aktuellen Benutzer vorbelegt ist. Weiterhin sind das Datum mit Heute und Stunden mit 1h sowie die Aktivität mit der 1. Auswahlmöglichkeit vorausgewählt. Diese können nun angepasst werden, der Kommentar ist optional.

🕒 Zeit buchen

Benutzer *

Fleißige Biene



Datum *

2024-02-25

Stunden *

1



Aktivität

Development



Kommentar

Abbrechen

Speichern

Nach einem Klick auf Speichern wird die Zeit zu der bisherigen Zeit hinzu addiert.

[Übergeordnetes Arbeitspaket festlegen +](#)



TASK Larven betreuen

New

#58: Erstellt von [Fleißige Biene](#). Zuletzt aktualisiert am 25.02.2024 16:34.

Die Larven toben mal wieder im gesamten Bienenstock umher.

Bitte auf die Larven aufpassen und sie beaufsichtigen.

PERSONEN

Zugewiesen an



Biene Maja

Verantwortlich

-

SCHÄTZUNGEN & ZEITEN

Aufwand

-

Verbleibender

Aufwand

-

Aufgewendete
Zeit

1 h 🕒

DETAILS

Datum

21.02.2024 - **23.02.2024**

% abgeschlos-
sen

0%

Buchung mit Zähler

Wird hingegen auf den Zähler rechts oben geklickt, so startet nach wenigen Sekunden der Zähler und bleibt so lange aktiv, bis auf die Zeitangabe geklickt wird.

The screenshot shows the OpenProject interface for a task titled "Larven betreuen". The top navigation bar includes the OpenProject logo, a search bar, and user profile icons. The task details are as follows:

- Task Title:** TASK Larven betreuen
- Status:** New
- Description:** Die Larven toben mal wieder im gesamten Bienenstock umher. Bitte auf die Larven aufpassen und sie beaufsichtigen.
- Assigned To:** Biene Maja
- Responsible:** -
- Effort:** -
- Remaining Effort:** -
- Spent Time:** 1 h
- Details:**
 - Datum:** 21.02.2024 - 23.02.2024
 - Kategorie:** -
 - Priorität:** Normal
 - % abgeschlossen:** 0%
 - Version:** -
- Kosten:**
 - Gesamtkosten:** -
 - Stückkosten:** -
 - Personaleinzelnkosten:** -
 - Gebuchte Einheiten:** -

The right sidebar shows the activity log for "25. Februar 2024" with a note: "Und nicht wieder zu viel Honig an die kleinen Racker verteilen!".

Die Besonderheit an dem Zähler ist, dass der Benutzer nun problemlos in OpenProject andere Menüs öffnen kann, durch die kleine rote Uhr neben dem Benutzerprofil (Icon FB) ist jederzeit ersichtlich, dass die Zeit noch getrackt wird. Sobald auf das eigene Profil geklickt wird, wird die Aufgabe mit der Zeiterfassung angezeigt.

[+ Erstellen](#)[Teilen](#)

Zeiterfassung: 00:02:37 Anhalten

#58: Larven betreuen

[Meine Seite](#)[Meine Aktivität](#)[Mein Konto](#)[Administration](#)[Abmelden](#)

AKTIVITÄT

DATEIEN

BEZUG

25. Februar 2024

**Fleißige Biene**

Angelegt 25.02.2024 16:34

Und nicht wieder zu viel Honig an die kleinen Racker verteilen!

Kommentieren und @-Zeichen eingeben, um andere Nutzer zu informieren

Wird nun auf die Zeit geklickt oder über das eigene Profil die der Text *Anhalten*, so öffnet sich das bekannte Fenster zum Erfassen der Zeit, nur dass diesmal die vergangene Zeit bereits passend gefüllt ist.

🕒 Zeit buchen

Benutzer *	<input type="text" value="Fleißige Biene"/> x ▾
Datum *	<input type="text" value="2024-02-25"/>
Stunden *	<input type="text" value="0,08"/> ▾
Arbeitspaket *	<input type="text" value="Task #58 Larven betreuen"/> x ▾
Aktivität	<input type="text" value="Management"/> x ▾
Kommentar	<input type="text"/>

Löschen

Abbrechen

Speichern

Hier können die Daten auch wieder angepasst werden, z. B. wenn doch in eine andere Aufgabe gewechselt wurde, kann die erfasste Zeit auch auf eine andere Aufgabe gebucht werden, indem das Arbeitspakete geändert wird.