

Zápisnica zo zasadnutia členov tímového projektu č. 6

Dátum stretnutia: 02.11.2023

Čas stretnutia: 13:00 – 14:00

Miesto stretnutia: miestnosť E320 na FEI STU

Téma stretnutia: Predstavenie komponentov na zlepšenie zážitku používateľa, vytvorenie konceptu múzea/galérie komponentov

Stretnutie viedol: prof. Ing. Ľubica Stuchlíková, PhD.

Program stretnutia:

1. Ukážka modernejších komponentov počítača a zvukových efektov
2. Postupná dokumentácia zdrojov
3. Vytvorenie konceptu múzea/galérie komponentov

1. Na začiatku stretnutia tím predstavil nové komponenty 3D modely komponentov počítača. Tím sa rozhodol, že predošlé použité komponenty, boli zastaralé na dnešnú modernú dobu, tak sa vymenili za novšie lepšie graficky spracované a vizuálne krajšie. Zároveň sa tím definitívne rozhodol, ktoré zvukové efekty budú použité v danej hre pri činnostiach používateľa, ako napr. klikanie, rozsvietenie svetla, vloženie komponentu atď.
2. Nakoľko sa tím stretol s potrebou dokumentovať použité komponenty aj kvôli ich autorským právam, je potrebné v nasledujúcom období zhromaždiť prevzaté komponenty, opätovne nájsť ich zdroje a zapísať do dokumentu, ktorý bude následne dostupný pre všetkých členov tímu. Po zhromaždení už použitých zdrojov tím poukázal na potrebu dokumentovať každý použitý komponent v momente jeho použitia pre uľahčenie následnej dokumentácie projektu.
3. Tím sa rozhodol vytvoriť koncept múzea alebo galérie použitých komponentov v rámci vzdelávacej hry, čo bude zároveň aj posledným levelom hry. Daný level bude vytvorený, aby používateľ mohol nerušene skúmať a interagovať so všetkými využívanými komponentmi, pričom poskytuje komplexný prehľad o 3D modeloch a prvkoch použitých v hre.

**Predchádzajúce úlohy:**

Č.	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
3.1	Prepracovanie navrhovaných komponentov na zlepšenie zážitku používateľa a herného prostredia	Ľuboš Likó	neupresnený	rozpracovaná
3.2	Pridanie zvukových efektov k istým činnostiam používateľa	Adrián Somor	neupresnený	rozpracovaná
5.2	Koncept menu a galérie objektov	Adrián Somor	neupresnený	rozpracovaná
5.3	Úprava nájdenných zvukových efektov	Peter Barnas	neupresnený	rozpracovaná
5.4	Popis aktuálne použitých modelov s informáciou o zdroji pre dokumentáciu riešenia	Matúš Kornhauser	neupresnený	rozpracovaná

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
3.1	Prepracovanie navrhovaných komponentov na zlepšenie zážitku používateľa a herného prostredia	Ľuboš Likó	neupresnený	rozpracovaná
3.2	Pridanie zvukových efektov k istým činnostiam používateľa	Adrián Somor	neupresnený	rozpracovaná
5.2	Koncept menu a galérie objektov	Adrián Somor	neupresnený	rozpracovaná
5.3	Úprava nájdenných zvukových efektov	Peter Barnas	neupresnený	rozpracovaná
5.4	Popis aktuálne použitých modelov s informáciou o zdroji pre dokumentáciu riešenia	Matúš Kornhauser	neupresnený	rozpracovaná
6.1	Pridanie prvkov gamifikácie	Ľuboš Likó	neupresnený	rozpracovaná

Zapísal: 02.11.2023 Samuel Gibala

Prítomní:

- prof. Ing. Ľubica Stuchlíková, PhD.
- Ľuboš Likó
- Samuel Gibala
- Adrián Somor



STU
FEI

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA v Bratislave
Fakulta elektrotechniky a informatiky
Ilkovičova 3, 812 19 Bratislava

- Peter Barnas
- Matúš Kornhauser