



# Zápisnica zo zasadnutia členov tímového projektu č. 1/2023

**Dátum stretnutia:** 28.9.2023

**Čas stretnutia:** 13:00 – 14:00

**Miesto stretnutia:** miestnosť E320 na FEI STU

**Téma stretnutia:** Úvodné informácie o tímovom projekte, organizačné pokyny

**Stretnutie viedla:** prof. Ing. Ľubica Stuchlíková, PhD.

## **Program stretnutia:**

1. Predstavenie členov tímu
  2. Predstavenie zadania tímového projektu
  3. Definovanie predbežných cieľov projektu
  4. Dohodnutie termínov stretnutí a štýlu komunikácie
  5. Oboznámenie s hardvérovým a softvérovým vybavením
- 
1. Stretnutie začalo predstavením jednotlivých členov tímu spolu s poukázaním na ich skúsenosti, ktoré môžu byť prínosom pri tvorbe tímového projektu. Následne členovia tímu poukázali na dôvody, prečo si vybrali danú tému tímového projektu. Zároveň členovia tímu vo všeobecnosti zadefinovali, čo si predstavujú pod danou témou. Tím sa zosúladiť v tom, že v modernom školstve je veľká potreba informatizácie a prinášania nových technológií, medzi ktoré sa riadi aj umelá inteligencia do učebného procesu. Pre členov tímu je cieľom vytvoriť jednoduchú, prehľadnú, ľahko naučiteľnú a ovládateľnú hru pre študentov.
  2. Ďalším krokom bolo predstavenie zadania z pohľadu zadávateľa. prof. Ing. Ľubica Stuchlíková, PhD. ocenila predstavy a zápal členov tímu pre projekt. Poukázala na fakt, že je rozpracovaných viacero hier. Na základe toho dala možnosť tímu vybrať si vlastný spôsob riešenia a to pokračovať v rozpracovanej hre a jej dokončenie do funkčného a celistvého riešenia alebo vytvorenie novej hry od začiatku. Dodala aj možnosť prevzatia komponentov a témy už existujúcej hry, ktoré je možné implementovať do novo vytvorenej.
  3. Nasledovalo overenie a zosúladenie cieľov tímového projektu. Hlavným cieľom je vytvoriť hru cielenú na výučbu fotoniky, elektroniky a informatiky v prostredí virtuálnej reality pre študentov stredných škôl. V optimálnom prípade by mohlo byť cieľom aj otestovanie hry na reálnych používateľoch, teda študentoch strednej školy, ktorí by prišli do testovacej miestnosti resp. ak škola disponuje zariadením virtuálnej reality, bolo by možné testovanie priamo v niektorej strednej škole.
  4. Termín stretnutí bol stanovený na každý štvrtok od 13:00 do 14:00. Pre online komunikáciu bol vytvorený tím v aplikácii Microsoft Teams. Po dohode všetkých členov tímu bol vedúcim tímu menovaný Ľuboš Likó.
  5. V ďalšej časti sa členovia tímu oboznámili s hardvérovým a softvérovým vybavením testovacieho setu virtuálnej reality. Jedná sa o set HTC Vive, ktorý obsahuje VR okuliare, 2 ovládače a senzory polohy spomínaných prvkov v priestore. Zo softvérového hľadiska



bolo odporučené členom tímu vyvíjať hru vo vývojovom prostredí Unity a grafickú tvorbu realizovať v programe Blender. Následné bolo členom tímu inštruované, akým spôsobom sa spúšťajú hardvérové a softvérové prvky virtuálnej reality.

**Úlohy do ďalšieho stretnutia:**

Č.	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
1.1	Analýza súčasného stavu hardvéru z oblasti virtuálnej reality	Peter Barnas	28.9.2023	rozpracovaná
1.2	Analýza súčasného stavu softvéru z oblasti virtuálnej reality	Peter Barnas	28.9.2023	rozpracovaná
1.3	Zistenie stavu súčasných edukačných hier	Matúš Kornhauser	28.9.2023	rozpracovaná
1.4	Zistenie stavu súčasných hier „Impérium kremíka“	Všetci	28.9.2023	rozpracovaná
1.5	Zabezpečenie miesta pre web aplikáciu tímového projektu	Všetci	28.9.2023	rozpracovaná

Zapísal: 28.9.2023 Samuel Gibala

**Prítomní:**

- prof. Ing. Ľubica Stuchlíková, PhD.
- Ing. Matej Matuš
- Ľuboš Likó
- Samuel Gibala
- Adrián Somor
- Peter Barnas
- Matúš Kornhauser