

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZIA v Bratislave

Fakulta elektrotechniky a informatiky, Ústav informatiky a matematiky, Ilkoničova 3, 812 19 Bratislava 1

Tímový projekt: Vývoj edukačnej hier „Impérium kremíka“ technológiou VR

Zápisnica č. 4/2019 zo zasadnutia členov tímového projektu MSUS

Dátum a čas stretnutia:	21.10.2019 8:30 - 11:00
Miesto stretnutia:	kancelária E306, Fakulta elektrotechniky a informatiky STU v Bratislave
Téma stretnutia:	Úvodné informácie o tímovom projekte a smerovanie projektu, organizačné pokyny
Stretnutie viedol:	Bc. Dominik Janecký
Zúčastnení:	Bc. Radoslav Hlatký, Bc. Dominik Janecký, Bc. Martin Maslen, Bc. Dinh Nguyen Tien, Bc. Vladyslav Ohyr, Bc. Hung Tran Minh,
Hostia:	Ing. Jakub Drobný

Body stretnutia:

1. Kontrola úloh z predchádzajúceho stretnutia
2. Diskusia o „vstupnej bráne“ do systému hier
3. Analýza konkurencie v IT sektore
4. Diskusia o vytvorení databázy assetov a komponentov
5. Dohodnutie ďalšieho termínu
6. Iné

Ad 1)

Bc. Dominik Janecký privítal prítomných a otvoril stretnutie a predišiel k prvému bodu.

- Úloha 3.1: Prebehla diskusia o možných riešeniach tejto problematiky
- Úloha 3.2: Bc. Ohyr informoval ostatných členov tímu o konkurencii v IT sektore
- Úloha 3.3: Bc. Ohyr a Bc. Tran Minh otestovali už vytvorené edukačné hry a zapísali chyby a návrhy zmien
- Úloha 3.4: Členovia tímu majú nainštalované potrebné softvéry na vývoj edukačnej hry
- Úloha 3.5: Bc. Janecký kontaktoval vedúceho predošlého tímu a dohodli sa na spoločnom stretnutí
- Úloha 3.6: Boli poskytnuté materiály na tvorbu edukačných hier

Ad 2)

Boli prednesené návrhy a prebehla diskusia o nich. Brána by mala byť interaktívna a užívateľský prijateľná. Výber edukačných hier by mal byť rýchly, prehľadný a kategorizovateľný. Každá edukačná hra predstavuje samostatnú hraciu úroveň a tým pádom reprezentujú jeden svet o danej problematike. Ďalej je potrebné prediskutovať aj grafický návrh brány.

Ad 3)

Boli sme informovaný o analýze konkurencie v IT sektore o edukačných hrách. V tejto oblasti vidíme príležitosť vyplniť nedostatok takýchto hier, pre študentov a učiteľov.

Ad 4)

Bol vytvorené úložisko na assety a objekty na cloude. Momentálny prístup k nemu majú len členovia tohto projektu. Úložisko sa bude rozširovať a bude voľné dostupný pre iné projekty, ktoré sa budú zaoberať vývojom edukačnej hry vo VR (alebo 3D hry).

Ad 5)

Vedúci tímu Bc. Dominik Janík určil úlohy a termín stretnutia na 28.10.2019

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

#	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
3.1	Premyslieť návrh na „vstupnú bránu“ systému	všetci	21.10.2019	Ukončené
3.2	Informovať sa o konkurencii v IT sektore	Ohyr	21.10.2019	Ukončené
3.3	Otestovanie vytvorených komponentov	Ohyr, Tran Minh	21.10.2019	Ukončené
3.4	Nainštalovanie softvérov	Tím	21.10.2019	Ukončené
3.5	Kontaktovať predošlý tím pod vedením prof. Ing. Ľubici Stuchlíkovej, PhD.	Janecký	21.10.2019	Ukončené
3.6	Poskytnutie tutoriálov o Unity pre členov tímu	Maslen, Nguyen Tien, Janecký, Hlatký	21.10.2019	Ukončené

Úlohy do ďalšieho stretnutia

#	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
4.1	Vytvoriť cvičný projekt na oboznámenie sa s vývojom vo VR	Ohyr, Tran Minh	28.10.2019	Prebieha
4.2	Pripraviť server na web. stránku	Tím	28.10.2019	Prebieha
4.3	Oprava bugov v hrách	Tím	28.10.2019	Prebieha