

Názov stretnutia: Stretnutie so zadávateľom za účelom projektu

Dátum: 2.10.2024

Čas: 10:30

miesto: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky, F2 188

Účastníci: Liliana Hodoňová, Tomáš Magula, Jakub Šmihula, Lukáš Podskalka, Peter Varga, Peter Červenec

Agenda:

- Oboznámenie sa s problematikou projektu
- Zapožičanie kamery a projektora

Zhrnutie stretnutia:

Naša skupina sa so spoločnosťou KVANT dohodla na vývoji vzdelávacej 3D hry pre deti. V rámci tejto spolupráce sme si zapožičali kameru a projektor. Do nasledujúceho týždňa sa skupina rozhodne o téme hry a zvolí vhodný programovací jazyk. Spoločnosť KVANT nám poskytne predošlé projekty na inšpiráciu. Ďalšie stretnutie je naplánované na rovnaký čas budúci týždeň.

Akčné položky:

- Skupina vyberie tému hry a zvolí programovací jazyk (zodpovední: celá skupina, termín: do nasledujúceho stretnutia)
- Spoločnosť KVANT zašle predchádzajúce projekty na inšpiráciu (zodpovedný: KVANT, termín: čo najskôr).
- Pripraviť prvotné návrhy herných mechaník na základe zvolenej témy (zodpovední: členovia skupiny, termín: do nasledujúceho stretnutia).

Ďalšie kroky:

- Na základe získaných inšpirácií z predchádzajúcich projektov od spoločnosti KVANT vymyslieť koncept hry.
- Po výbere témy a programovacieho jazyka začať s návrhom základných herných mechaník a prvkov.
- Diskutovať možnosti integrácie kamery a projektora do hry.

Záverečné poznámky:

- Spolupráca so spoločnosťou KVANT pokračuje podľa plánu, skupina očakáva inšpiráciu z predchádzajúcich projektov.
- Dôležité je včas vybrať tému a programovací jazyk, aby bol dostatok času na vývoj hry.

- Ďalšie stretnutie bude príležitosťou na predstavenie prvých konceptov hry a získanie spätnej väzby od spoločnosti KVANT.

Lukáš Podskalka