

Zápis 3. stretnutia tímu č. 1

Autor zápisu: Bc. Karol Rástočný
Dátum: 21.10.2009
Čas: 17:00 – 20:00
Dĺžka stretnutia: 180 min.
Prítomní: Vedúci: Ing. Michal Tvarožek
Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric
Bc. Vladimír Mihál
Bc. Karol Rástočný
Bc. Róbert Sopko
Ing. Mária Pohronská
Ostatní prítomní: D208

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Dátum splnenia	Stav splnenia
7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Róbert Sopko	7.10.2009	14.10.2009	Riešená
7/10-22	Preštudovať Silverlight a jeho použiteľnosť	Karol Rástočný	7.10.2009	21.10.2009	Splnená
7/10-25	Vytvoriť dlhodobý projektový plán	Robert Sopko	7.10.2009	11.10.2009	Splnená
14/10-30	Digitalizovať poznámky	Michal Tvarožek	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-31	Vytvoriť obsah webstránky	Vladimír Mihál	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-32	Vytvoriť layout webstránky	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Riešená
14/10-33	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-34	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Vladimír Mihál	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-35	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Karol Rástočný	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-36	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Michal Tvarožek	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-37	Skompletizovať zoznam „features-ov“	Róbert Sopko	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-38	Pozrieť reklamné trajlery	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-39	Vymyslieť čím zaujmeme	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-40	Vytvoriť logo tímu	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-41	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-42	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Vladimír Mihál	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-43	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Karol Rástočný	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-44	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Róbert Sopko	14.10.2009	21.10.2009	Splnená

Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Róbert Sopko.

Róbert Sopko diskutoval náš nápad v organizácií Integra. Z tejto konzultácie vyplynuli nasledovné poznatky:

- Integra sa zameriava hlavne na projekty v Afrike (detské domov, internátna škola, fair-trade) a na projekty na Slovensku (školenia nezamestnaných);
- možnosť spolupráce, majú záujem o zverejnenie hry a sú ochotní pomôcť pri prezentácií hry školách;
- hlavné problémy v Afrike:
 - negramotnosť
 - zlá infraštruktúra
 - problémy s logistikou
 - kmeňová mentalita, ľudia sú si málo ochotní pomáhať medzi kmeňmi
 - malá motivovanosť obyvateľstva

Karol Rástočný naštudoval základné vlastnosti Silverlightu a prostredia Expression Blend 3 so SketchFlow. V prílohe č. 1 sú zaujímavé odkazy na informácie ohľadom Silverlightu.

Róbert Sopko doplnil o ďalšie termíny. Aktuálny dlhodobý plán je uvedený v prílohe č. 2.

Michal Tvarožek digitalizoval svoje poznámky. Tieto poznámky sú uvedené v prílohe č. 3.

Vladimír Mihál vytvoril obsah webstránky a umiestnil ho na dočasnú webstránku.

Eduard Kuric predstavil návrh grafického rozhrania webstránky. Tento návrh bol schválený a je priložený v prílohe č. 4. Vytvorenie konečného layoutu webstránky bolo posunuté o týždeň.

Róbert Sopko vytvoril kompletný zoznam vlastností uvažovanej hry na základe zoznamov vlastností prijatých od ostatných členov tímu.

Eduard Kuric navrhol myšlienku trajleru k našej hre. Taktiež z pozretých reklamných trajlerov iných hier zistil, že najlepšia dĺžka trajleru je okolo jeden a pol minúty.

Prebrali sa návrhy na tri vety, ktoré „predajú“ našu hru. Niektoré z týchto návrhov sú uvedené v prílohe č. 5.

Diskutovalo sa o prechode na iný systém ako je Fortress s rozhodnutím ostať pri súčasnom systéme.

Bolo navrhnuté heslo hry: „zahraj sa, zabav sa, pomôž“.

Došlo sa k rozhodnutiu, že je nevyhnutné mať možnosť lokalizácie hry (zo začiatku postačuje slovenčina za účelom propagácie Integrou a angličtina pre súťaž Imagine Cup).

Identifikovali sa tri nové vlastnosti hry:

1. existencia nie len pozitívnych ale aj negatívnych spoločností;
2. dlhodobejšie plány;
3. ovplyvňovanie okolia.

Úlohy do ďalšieho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Róbert Sopko	7. 10. 2009	21. 10. 2009	Riešená
14/10-32	Vytvoriť layout webstránky	Eduard Kuric	14. 10. 2009	21. 10. 2009	Riešená
14/10-40	Vytvoriť logo tímu	Eduard Kuric	14. 10. 2009	21. 10. 2009	Riešená
21/10-45	Vyrobit' zoznam „features-ov“ a po ohodnotení ich prerozdeliť medzi ostatných.	Róbert Sopko	21. 10. 2009	22. 10. 2009	Riešená
21/10-46	Zoznam rizík	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená
21/10-47	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Karol Rástočný	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená
21/10-48	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Eduard Kuric	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená
21/10-49	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená
21/10-50	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Róbert Sopko	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená
21/10-51	Vytvoriť slajdy o FORTRESSE.	Karol Rástočný	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená