

# Zápis zo 4. stretnutia tímu č.1

**Dátum:**

15.10.2013

**Miestnosť:**

5.44 (FIIT)

**Prítomní:**

*Pedagóg:* Ing. Martin Nagy

*Členovia tímu:* Bc. Kamil Burda, Bc. Rudolf Grežo, Bc. Marek Hasin, Bc. Lukáš Kohútka

*Psychológovia:* Mgr. Lenka Lesayová, Mgr. Jana Bieliková

**Zapisovateľ:**

Bc. Kamil Burda

**Téma stretnutia:**

Diskusia k práci na projekte, analýza projektu

**Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:**

Úloha	Zodpovedný	Termín ukončenia	Stav riešenia
Vymyslieť názov tímu. Každý člen tímu napíše zoznam potenciálnych názvov. Názov by mal súvisieť s implementovanou hrou (napr. s dejovou líniou hry).	všetci	15.10.2013	nesplnená
Preskúmať technológiu Leap Motion do hĺbky	všetci	15.10.2013	čiastočne splnená
V rámci terapeutickéh hry priebežne analyzovať literárne zdroje - v zdieľaných priečinkoch v službe Dropbox, na stránkach <a href="#">IEEEExplore</a> , <a href="#">ACM Digital Library</a> , <a href="#">SpringerLink</a> , <a href="#">ScienceDirect</a> , prípadne použiť vyhľadávač na nájdenie relevantných stránok alebo iného relevantného obsahu	všetci	15.10.2013	priebežne riešená
Analyzovať voľne dostupné, open source 3D herné engine-y	všetci	15.10.2013	nesplnená
Zistiť, ako je možné prepojiť herné engine-y s technológiami Leap Motion a Kinect	všetci	15.10.2013	nesplnená
Usporiadať dokumenty a ich obsah v službách Google Drive a DropBox	Kamil	15.10.2013	splnená
Navrhnuť názvy značiek (tagov) pre jednotlivé druhy oznamov	všetci	15.10.2013	splnená
Zistiť, aké sú možnosti kolaborácie vo vývojovom prostredí Microsoft Visual Studio. Analyzovať Team Foundation Service	všetci	15.10.2013	čiastočne splnená
Dohodnúť stretnutie s psychologičkami prostredníctvom e-mailu. Na stretnutí by členovia tímu spolu so psychologičkami konzultovali zoznam činností, cvikov, resp. gest, ktoré by mohli byť implementované v hre, prípadne ďalšie relevantné záležitosti	všetci	15.10.2013	splnená

ohľadom terapeutickej hry			
Dohodnúť stretnutie s terapeutmi	všetci	15.10.2013	nesplnená
Poslať e-mail p. Benešovej ohľadom dostupnosti technológie Leap Motion	všetci	15.10.2013	splnená
Napísať dodávateľovi technológie Leap Motion ohľadom dostupnosti tejto technológie	všetci	15.10.2013	nesplnená
Rozdeliť si úlohy v rámci práce na terapeutickej hre (kto sa bude venovať grafike, programovaniu, príbehu, dizajnu, a pod.). Je možné, že rozdelenie úloh prebehne až neskôr, po dôkladnejšie analýze.	všetci	15.10.2013	splnená
Zvážiť, či je žiaduce získať grant od Tatra Banky pre vývoj terapeutickej hry	všetci	11.11.2013	nesplnená
Určiť obsah kapitoly Analýza v dokumentácii k projektu	všetci	15.10.2013	nesplnená
Stanoviť ciele projektu	všetci	15.10.2013	nesplnená
Prezrieť si dokumentácie z predošlých ročníkov. Navrhnuť a vytvoriť štruktúru dokumentu podľa <a href="#">oficiálnej stránky predmetu Tímový projekt</a>	Kamil	3./4. týždeň ZS	nesplnená
Prezrieť si <a href="#">webové stránky</a> tímových projektov z predchádzajúcich ročníkov	všetci	4./5. týždeň ZS	nesplnená
Navrhnuť štruktúru webovej stránky tímu	všetci	5. týždeň ZS	nesplnená
Vytvoriť webovú stránku, na ktorej sa budú nachádzať požadované informácie podľa <a href="#">oficiálnej stránky predmetu Tímový projekt</a>	všetci	5. týždeň ZS	nesplnená

### Opis stretnutia:

- Kinect je dostupný v miestnosti 5.44, kde sa zároveň konajú stretnutia tímu.
- Leap Motion by mal byť k dispozícii do 2 mesiacov.
- Deľba práce je dôležitá, aby sme nerobili všetci to isté.
- Na inštaláciu Team Foundation Server je najprv potrebná registrácia na stránke. Ak by služba bola dostupná na MSDNAA, je možné legálne využívať platenú verziu zadarmo. Je však otázne, či je služba potrebná pre účely projektu - závisí to od vybraného vývojového prostredia hry a herného engine-u.
- V službe MSDNAA je dostupný softvér Microsoft Visual Studio Team Server.
- otázne, či budeme používať Visual Studio
  - herný engine Unity - programovanie C# priamo v editore pre Unity
  - podpora pre Leap Motion - free verzia
    - návod na spojenie Leap Motion
- Štandardne by sme modifikovali existujúci herný engine, kam integrujeme Leap Motion API a Kinect API.
- Microsoft Kinect SDK je zadarmo stiahnuteľný zo služby MSDNAA (resp. Dreamspark).
- Konečný termín získania grantu je 11.11.2013. Je potrebné pred týmto termínom oznámiť pedagógovi (ktorý by sprostredkoval žiadosť o grant), či sa členovia tímu chcú o grant uchádzať.

10. Na získanie grantu je potrebná kvalitná dokumentácia, ktorá obsahuje aspoň tieto časti:
  - a. analýza projektu, ktorá opisuje situáciu na trhu v súčasnosti,
  - b. návrh obsahujúci špecifikáciu projektu, prípadne aj blokové schémy,
  - c. aké prostriedky, technológie, a pod. sú potrebné na implementáciu
11. Práca na jednotlivých súčastiach hry je predbežne rozdelená nasledovne:
  - a. herný engine - Lukáš a Kamil
    - i. grafika
    - ii. herné mechanizmy
    - iii. prepojenie herného engine-u s technológiami Leap Motion a Kinect
  - b. Leap Motion a Kinect - Rudolf a Marek
    - i. ovládanie gest
  - c. prostredie hry (príp. aj dejová línia) - všetci
12. Cviky môžu byť ponímané v dvoch rovinách: pohybová (fyzioterapeuti) a psychologická (psychológovia).
13. Hendikepy jednotlivých pacientov je veľmi variabilné - preto je dôležité, aby výsledná hra mohla byť konfigurovateľná.
14. Hráči by hru hrali iba s jedným senzorom súčasne, nie s viacerými naraz.
15. Je žiaduce sa vyhýbať agresívnym prvkov v hrách (násilie, krv a pod.).
16. Najlepšie by s hrou bolo pokryť čo najväčšiu skupinu ľudí.
17. Kolaborácia nie je vždy žiaduca pri terapii. Zvyčajne je potrebné vykonávať cviky individuálne.
18. Kolaborácia je účinnejšia, ak sa hrajú hráči s rovnakými hendikepmi.
19. Ľudia s hendikepmi majú zvyčajne obmedzený sociálny styk. Kolaborácia by im mohla pomôcť sa socializovať, resp. prelomiť bariéru sociálneho kontaktu s ľuďmi. S terapeutickou hrou by tak terapeuti mohli viesť terapiu so sociálnym rozmerom.
20. Kolaborácia by mala byť voliteľným komponentom hry.
21. Kolaborácia cez Internet by sa uskutočňovala z pohodlia domova. Takto by sa ľudia mohli zoznamovať na diaľku.
22. Je treba zvážiť, či hra bude alebo nebude mať dejovú líniu, t.j. či to bude softvér, ktorý ponúka pestrú paletu hier bez nadväznosti na seba, alebo to bude hra, v ktorej sú jednotlivé hry na cviky integrované a dejovo na seba nadväzujú.
23. Hra by bola vhodnejšia pre mladšie ročníky. Starší ľudia majú vôľu vykonávať terapiu aj bez hier.
24. Činnosti v hre:
  - a. lienka - skákanie, pohyb dopredu;
    - i. technológia Leap motion
  - b. vajíčko (alebo balónik) - preniesť z jedného bodu do druhého a snažiť sa, aby nespadlo na zem;
  - c. nakláňanie sa do strán;
  - d. pes - poslúchať povely;
  - e. psí salón - česanie, a pod.;
  - f. staranie sa o zviera alebo akúkoľvek postavičku - moderné tamagoči;
  - g. ovládanie volantu auta;
  - h. hra [Papers. Please](#) (kontrola dokumentov na colnici, logická hra); demo verzia tejto hry je dostupná zadarmo.
25. Nasadenie hry masovo (t. j. biznis model): open source vs. predáme výsledný produkt.
26. Pre hru je potrebný informačný systém, v ktorom by terapeut sledoval stav pacienta.
27. Dokumentácia by mala obsahovať:
  - a. herné engine-y

- b. levely
  - c. herné mechanizmy
28. Dokumentácia by takisto mala obsahovať ciele projektu.
29. Tvorba dokumentácie môže byť uskutočnená aj v službe Office 365. Existuje vraj aj verzia zadarmo, ktorá má síce isté obmedzenia, ale na tvorbu dokumentácie je postačujúca. Na tvorbu dokumentácie v Office 365 je potrebné si zriadiť účet, ktorý je možné prepojiť s Google účtom.
30. Kvalita dokumentácie je dôležitejšia, ako kvantita.
31. Webová stránka by mala obsahovať:
- a. opis projektu,
  - b. opis členov tímu,
  - c. dokumenty (vrátane zápisov).

### Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

Úloha	Zodpovedný	Termín ukončenia	Stav riešenia
analyzovať herný engine Unity	Lukáš	22.10.2013	riešená
analyzovať ďalšie herné engine	Kamil, Lukáš	22.10.2013	riešená
analýza Kinect a Leap Motion z technologického hľadiska, zistiť, ako je možné prepojiť herné engine-y s technológiami Leap Motion a Kinect	Marek, Rudolf	22.10.2013	riešená
analyzovať, vymyslieť a zdokumentovať konkrétne činnosti a gestá pre ne, s prihliadnutím na hru, takisto stanoviť cieľ takejto hry (pre túto činnosť)	všetci	22.10.2013	riešená
Vymyslieť názov tímu. Každý člen tímu napíše zoznam potenciálnych názvov. Názov by mal súvisieť s implementovanou hrou (napr. s dejovou líniou hry).	všetci	22.10.2013	riešená
opraviť odkazy na Dropbox-e	Kamil	22.10.2013	splnená
Dohodnúť stretnutie s terapeutmi	Janka	31.10.2013	riešená
Vytvoriť webovú stránku, ktorá bude obsahovať informácie o tíme, projekte a dokumenty (napr. zápisy)	Rudolf	22.10.2013	riešená
Napísať dodávateľovi technológie Leap Motion ohľadom dostupnosti tejto technológie	všetci	22.10.2013	riešená
Zvážiť, či je žiaduce získať grant od Tatra Banky pre vývoj terapeutickéh hry	všetci	22.10.2013	riešená
Určiť obsah kapitoly Analýza v dokumentácii k projektu	všetci	22.10.2013	riešená
Stanoviť ciele projektu	všetci	22.10.2013	riešená
Prezrieť si dokumentácie z predošlých ročníkov. Navrhnuť a vytvoriť štruktúru dokumentu podľa <a href="#">oficiálnej stránky predmetu Tímový projekt</a>	Kamil	22.10.2013	riešená
Analyzovať a porovnať možnosti tvorby dokumentácie v službách Google Docs a Office 365	Kamil	22.10.2013	splnená

**Predbežný termín nasledujúceho stretnutia:**

24.10.2013