

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 2, 842 16 Bratislava 4

Zoznam kompetencií tímu

Tím č.7

Bc. Zuzana Grešlíková

Bc. Matej Chlebana

Bc. Tomáš Kepič

Bc. Patrik Oriskó

Bc. Patrik Samuhel

Bc. Michael Scholtz

Bc. Július Skrisa

tp.1314.07@gmail.com

Študijný program: Softvérové inžinierstvo / Informačné systémy

Ročník: 1., Ing.

Predmet: Tímový projekt I.

Ak. rok: 2013/14

Prehľad členov tímu

- Absolventi bakalárskeho štúdia na FIIT STU, odbor Informatika

Bc. Július Skrisa

- Skúsenosti:

- Tvorba webových stránok: JS, PHP, CSS
- Tvorba testovacích scenárov: integračné a akceptačné testy (Internet banking, ZUNO)
- C# s využitím .NET framework (SIP proxy server, sieťová UDP aplikácia)

- Bakalárska práca zameraná na elektronický obchod a zabezpečenie

Bc. Michael Scholtz

- Skúsenosti:

- Webové projekty: PHP (+framework CodeIgniter), MySQL, HTML, CSS, JS (jQuery)
- Jazyky: C, C#, Java, Lua - všetky na pokročilej úrovni

- Bakalárska práca zameraná na vývoj aplikácie na platformu Android využívajúcej princípy obohatenej reality

Bc. Patrik Samuhel

- Skúsenosti:

- C, C# (.NET Framework) - všetky na pokročilej úrovni
- MySQL, HTML, CSS, Java, XML, ASP.NET

- Bakalárska práca zameraná na vyhľadávanie podobností v textových dokumentoch

Bc. Matej Chlebana

- Skúsenosti:

- C#, .NET, Silverlight, C, Java, HTML, Javascript - všetky na pokročilej úrovni
- MsSQL, MySQL (ORM mapovače: NHibernate, ADO.NET, LINQ to SQL)
- Pracovné skúsenosti: .NET programátor – vývoj intranetových a internetových .NET aplikácií

- Bakalárska práca zameraná na vytvorenie testovacieho systému pre školy. (.NET, Silverlight)

Bc. Zuzana Grešílková

- Skúsenosti:

- C, C#, Java, MySQL (ORM mapovače: Hibernate), HTML, XML, jazyk symbolických inštrukcií
- Člen študentskej organizácie YNET a projektu How-Know. Organizácia tímových aktivít.

- Bakalárska práca zameraná na evolučné algoritmy a klastrovanie dát.

Bc. Tomáš Kepič

- Skúsenosti:

- C, C# - všetky na pokročilej úrovni
- Adobe Photoshop, CSS, HTML, Java, MySQL, UML

- Bakalárska práca zameraná na skúmanie a predpovedanie údajov zaznamenaných postupne v čase

Bc. Patrik Oriskó

- Skúsenosti:

- C, C#, Java, JavaScript, Lua, HTML, CSS - všetky na pokročilej úrovni
- Tvorba web aplikácií pracujúcich s databázovými prvkami
- Vývoj softvéru na základe návrhového vzoru „Visitor design pattern“

- Bakalárska práca zameraná na generovanie dokumentácie zo zdrojových kódov pre jazyk Lua

Preferované témy

1. Digital SweatShop

Prečo nás zaujal?

- Téma tohto projektu nás všetkých veľmi zaujala. Projekt má podľa nás veľký potenciál, poskytuje množstvo možností, ktoré by sme mohli zapracovať, no najmä má šancu byť úspešným a využívaným v praxi.
- Projektu sme ochotní venovať väčšinu svojho času a v prípade, že by sa ukázal ako úspešný, mali by sme záujem venovať sa mu aj nad rámec dvoch semestrov, ktoré povinná výučba zahŕňa.
- Keďže sme tím, ktorí sme si vytvorili sami, všetci sa navzájom veľmi dobre poznáme, vieme sa nielen povzbudiť, ale aj upozorniť na chyby. Trávime spolu veľa času a nedochádza k problémom s komunikáciou. Veci si vieme rýchlo vysvetliť.

Prečo náš tím?

- Máme skúsenosti s tvorbou webu v rôznych jazykoch. Doplnenie znalostí o nových technológiách v tomto prípade „Ruby on Rails“ nie je problém hlavne vďaka znalosti podobných jazykov. Tiež je pre nás dostupná literatúra s danou problematikou a všetci máme záujem o štúdium nových technológií, pričom sme schopní pracovať a učiť sa rýchlo.

Naše nápady pre projekt:

- Vytvorenie kategórií podľa náročnosti zadaných úloh - vyplňanie dotazníkov a prieskumy, testovanie aplikácií, tagovanie multimédií, jednorázové práce napr. rozdávanie letákov, krátkodobé brigády, recenzovanie výrobkov, článkov, kníh, hier, zvolanie darcov krvi
- Systém pracujúci na základe modulov - jednoduché úpravy a pridávanie nových súčastí v budúcnosti
- Hodnotenie používateľa vykonávajúceho prácu za odmenu zadávateľom práce
- Vytvorenie „Achievements“, ktoré môžu používatelia dosiahnuť a isté výhody pri ich splnení
- Porovnávanie výsledkov pre zabránenie podvodov
- Možnosť pre firmy orientovať sa a filtrovať obsah pre rôzne typy používateľov
- Možnosť prihlasovania sa používateľov cez sociálne siete
- Možnosť pre firmy testovať používateľov pre výber ideálneho kandidáta pri výberovom konaní na odbornejšie druhy práce
- Možnosť uvedenia variabilnej odmeny pre používateľov
- Rebríček najžiadanejších ponúk v danej kategórii
- Notifikácia používateľov pri zadaní novej úlohy zadávateľom, ktorá vyhovuje daným používateľom

2. Prehliadka kódov v tímových projektoch

Prečo nás zaujal?

- Projekt využiteľný v praxi
- Spolupráca s firmou Gratex
- Testovaný a následne používaný spolužiakmi v tímových projektoch
- Programovanie v C# a ďalších technológiach od Microsoftu
- Rovnaký výber užitočných predmetov (študenti SI)

Prečo náš tím?

- Máme skúsenosti s programovaním v C# a .NET, pri volení prostredia pre vypracovanie školských zadaní sme si väčšinou vybrali technológiu .NET.

Naše nápady pre projekt:

- Hodnotenie kódov od jednotlivých používateľov
- Tagovanie kódu
- Vyhľadávanie kódu podľa tagov (napr. vyhľadanie riešenia určitého problému)
- Vyznačenie časti zdrojového kódu vytvoreného inými používateľmi v jednom súbore
- Možnosť pridať vysvetlivky k jednotlivým blokom pri vložení kódu

3. Webový komunitný systém otázok a odpovedí

Prečo nás zaujal?

- Komunitný systém pre študentov
- Systém by mal pomôcť študentom pri problémových situáciách v štúdiu
- Zlepšenie spolupráce medzi študentmi

Prečo náš tím?

- Máme skúsenosti s tvorbou webových projektov v iných jazykoch ako aj prácu s databázovými systémami. Naučiť sa Ruby on Rails by pre nás nebol problém. Okrem toho máme dostupnú literatúru a učebné zdroje.

Naše nápady pre projekt:

- Keďže systém by mal byť určený pre študentov našej fakulty, predpoklad je, že ide o uzavretý systém prihlasovaním
- Po prihlasovaní by mohol každý študent vyplniť svoj profil tak, že si zvolí preferované programovacie jazyky alebo ďalšie technológie zo zoznamu. Tým pádom by mohol byť vyvinutý filter, ktorý ukazuje top relevantné otázky pre používateľa
- Študent ktorý chce pridať otázku do systému, by mal vybrať programovací jazyk i technológie ktorých sa týka jeho otázka, vďaka ktorej by bola otázka už kategorizovaná. Tak isto by mal pridať niekoľko tagov ako je to potrebné aj napr. v systéme Yonban pri vkladaní anotácie záverečnej práce
- Mal by mať možnosť okrem plain textu pridávať i obrázky, napríklad (use-case diagramy, UML diagramy atď.), a prípadne zdrojáky pridať v syntax highlighted forme
- Tak isto by sa mohli hodnotiť odpovede ako v Stack Overflow, avšak s tou výnimkou, že ten kto odpovedal, by získal hodnotenie v kategóriách (pr. jazyky, atď.) keďže nemusí byť expert vo všetkom
- Vytvorenie „Achievements“, ktoré môžu používatelia dosiahnuť a isté výhody pri ich splnení

Príloha A - Usporiadanie tém podľa priority

- 1. Digital SweatShop**
- 2. Prehliadka kódov v tímových projektoch**
- 3. Webový komunitný systém otázok a odpovedí**
4. Virtuálna FIIT na mobile
5. Interaktívne hry na mobile s multimediálnym obsahom
6. Sledovanie pohľadu pri používaní aplikácií
7. Monitor programátora v IDE
8. Zábavný systém pre spolucestujúcich v automobile
9. Vizualizácia informácií v obohatenej realite
10. Trojdimenzionálne UML
11. Analýza výsledkov výskumu
12. Distribuované počítanie na FIIT
13. 3D Robotický futbal

