

Zápisnica zo stretnutia číslo 5

Priebeh druhého šprintu, low fidelity návrhy

Dátum: 30.10.2014
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 8:00 - 11:00

Účastníci: Jana Egriová
Alexander Ferenčík
Richard Filipčík
~~Tomáš Melicher~~
Juraj Slavíček
Jaroslav Zigo

Vedúci stretnutia: Alexander Ferenčík
Zapisovateľ: Juraj Slavíček

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Prítomní členovia sa postavili a prediskutovali prácu vykonanú v minulom týždni. Šaňo pracoval na kostre android aplikácie ktorá je skoro hotová. Potrebuje prediskutovať meta informácie ktoré sa budú posilať s úlovkom na server ako aj informácie ktoré zadá používateľ. Juro pracoval na low fidelity modeli a spolu s Jankou pracovali na prihláške na TP cup. Rišo skúmal možnosti využitia frameworkov na backendovej strane.

Diskutoval sa dátový model jeho prípadne updaty. Viac rovnakých reklám na rovnakom mieste na základe GPS následne by sa žiaden nosič z databázy neodstránil ale zlúčili by sa do jedného. K tomuto potrebujeme pomoc od používateľov.

Pri určovní presnej polohy dvoch rovnakej reklamy na dvoch rôznych úlovkoch budeme vyžadovať dvojúrovňovú kontrolu. Jeden user určí polohu a privilegovaní useri to budú určovať. Bolo dohodnuté že v budúcnosti sa spraví jednotný logger pre celý projekt.

Boli diskutované meta dáta odosielané spolu s úlovkom. Mohli by to byť majitelia nosičov, čísla nosičov, typ nosiča....V základnom režime sa používateľovi zobrazí či chce odoslať alebo doplniť informácie a následne ak zvolí doplniť bude mať ešte možnosť otvoriť advanced informácie.

Meta informácie by mohli byť GPS lokalita, model telefónu.

Bol diskutovaný low fidelitz návrh aplikácie. Bolo dohodnuté že je nutné vytvoriť high fidelity návrh pre landing page. Návrh je dobrý ale záložka review ads sa nebude riešiť tabuľkovo a jej layout bude diskutovaný neskôr (pravdepodobne cez fotky.) Na landing page veľké upozornenia na možnosť pozrieť si mapu a zapojiť sa do akcie. Slide show hovoriaca o počte nosičov. Informácie o projekte ľudoch mestách.

Tím diskutoval vytváranie dokumentácie k projektu. Prešli sa jednotlivé časti a ku každej sa povedali veci ktoré v nej nutne musia byť vypracované.

Šaňo začal kresliť návrh užívateľského rozhrania pre mobilnú aplikáciu ostatní sa zapájali svojimi návrhmi.

Vyplývajúce úlohy

	Úloha	Odhad času [h]	Zodpovedný
1	Doplnenie dátového modelu	3	Rišo
2	Update kostry serverovej časti	6	Rišo
3	Vytvorenie webového rozhrania	8	Juro
4	Zobrazenie mapy s bodmi	2,5	Tomáš
5	Pridanie bodu do mapy (drag&drop)	4	Tomáš
6	Integrácia medzi front-endom a back-endom	5	Tomáš
7	Upload obrázka prostredníctvom android app	2	Jaro
8	Kostra android app	2	Šaňo
9	Offline režim pre android app	4	Jaro
10	Android: odoslanie voliteľných dát k úlozku	2	Šaňo
11	Update front-endu a databázy	3	Juro
12	Vytvoriť plán na semester	2	Janka
13	Vytvoriť lean canvas	1	Juro
14	Vytvoriť personas	2	Juro