

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Šprint review a plánovanie ďalšieho šprintu

**Dátum stretnutia:** 5. 10. 2017

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - o Ing. Marek Loderer
- Členovia tímu
  - o Bc. Kristián Koník
  - o Bc. Dominik Pastierovič
  - o Bc. Dan Pavlenko
  - o Bc. Ján Špuro

### Neprítomní

- Nikto
  - o Bc. Valentín Paulen
  - o Bc. Adrián Nagy

**Zapisovateľ:** Bc. Dominik Pastierovič

### Program stretnutia

- Organizačné pokyny
- Plánovanie prvého šprintu

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia ešte neboli v rámci šprintu. Týkali sa zoznámenia sa s aplikáciou a vyzdvihnutia hardware prideleného na testovanie aplikácie. Úlohy boli splnené.

### Opis stretnutia

1. Ing. Marek Loderer nám dal doplňajúce organizačné pokyny týkajúce sa predmetu.
2. Ďalej nám boli vysvetlené doplňujúce informácie o scrume, keďže na prednáške ešte nebola táto téma odprednášaná.
3. Vytvorili sme product backlog na základe informácií od product ownera.
4. Pomocou scrum kariet a pokru sme ohodnotili časovú a technickú náročnosť úloh a vytvorili prvý šprint. Následne sme úlohy pridelili konkrétnym členom tímu.

ID	Názov	Členova	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8804	Prispôsobenie na nové Unity	D.Pav, K.K	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Otvorená
8793	Študijné materiály na webe	J. Š	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Otvorená
8794	Materiály pre AR na webe	D.Pas.	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Otvorená
8796	Návrh hrateľnosti/gamifikácie	Všetci	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Uzatvorená
8795	Prehrávanie na stránke	A.N.	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Otvorená
8805	Ovládanie kláv/myš	D.Pav	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Otvorená

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Šprint review a plánovanie ďalšieho šprintu

**Dátum stretnutia:** 12. 10. 2017

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - o Ing. Marek Loderer
- Členovia tímu
  - o Bc. Kristián Koník
  - o Bc. Adrián Nagy
  - o Bc. Dominik Pastierovič
  - o Bc. Valentín Paulen
  - o Bc. Dan Pavlenko
  - o Bc. Ján Špuro

### Nepřítomní

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Dominik Pastierovič

### Program stretnutia

- Diskusia o pokroku
- Predstavenie návrhu product ownerovi

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Toto stretnutie šprint ešte prebiehal, úlohy teda neboli uzavreté.

### Opis stretnutia

1. Diskusia o pokroku: objavili sme chybné ovládanie, ktoré na istých typoch ovládačov hýbalo planétou inak ako používateľ zadával cez ovládač.
2. Predstavenie stránky, na ktorej budú študijné materiály. Stránka je zatiaľ iba na lokálnom serveri a naplnená vzorovým textom. Product owner mal pripomienky, ktoré boli zapracované do danej úlohy.
3. Predstavenie návrhu product ownerovi: jednou z úloh bolo vytvoriť návrh levelov a gamifikácie. Tento návrh sme stihli spraviť počas prvého týždňa šprintu a bol predstavený product ownerovi.
4. Stav úloh sa oproti minulému týždňu takmer nezmenil, keďže sme v polovici šprintu. Bolo dokončených niekoľko taskov, avšak iba jeden story.

ID	Názov	Členova	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8804	Prispôsobenie na nové Unity	D.Pav, K.K	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Otvorená
8793	Študijné materiály na webe	J. Š	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Otvorená
8794	Materiály pre AR na webe	D.Pas.	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Otvorená

8796	Návrh hrateľnosti/gamifikácie	Všetci	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Uzatvorená
8795	Prehrávanie na stránke	A.N.	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Otvorená
8805	Ovládanie kláv/myš	D.Pav	5. 10. 2017	18. 11. 2017	Otvorená

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Šprint review a plánovanie ďalšieho šprintu

**Dátum stretnutia:** 19. 10. 2017

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - o Marek Loderer
- Členovia tímu
  - o Bc. Kristián Koník
  - o Bc. Adrián Nagy
  - o Bc. Dominik Pastierovič
  - o Bc. Valentín Paulen
  - o Bc. Dan Pavlenko
  - o Bc. Ján Špuro

### Nepřítomní

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Dominik Pastierovič

### Program stretnutia

- Diskusia o pokroku
- Šprint review
- Plánovanie šprintu

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Názov	Členova	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8804	Oprava aplikácie	K.K., D.Pav.	5. 10. 2017	18. 10. 2017	Uzavretá
8793	Webová stránka	J.Š.	5. 10. 2017	18. 10. 2017	Uzavretá
8794	AR obrázky na stránke	D.Pas.	5. 10. 2017	18. 10. 2017	Uzavretá
8796	Návrh hrateľnosti	Všetci	5. 10. 2017	18. 10. 2017	Uzavretá
8795	Prehrávanie na webe	A.N., K.K.	5. 10. 2017	18. 10. 2017	Uzavretá
8805	Ovládanie kláv/myš	D. Pav.	5. 10. 2017	18. 10. 2017	Uzavretá

### Opis stretnutia

1. Diskusia o pokroku: zhodnotili sme chyby v aplikácii, ktoré spôsobujú nadmernú spotrebu pamäte a príčiny a riešenia tohto problému.
2. Šprint reviw: Prešli sme si jednotlivé úlohy a porovnali výsledok s definition of done. Všetky úlohy boli uznané ako hotové a uzavreté.
3. Retrospektíva: zhodnotili sme priebeh šprintu, chceme zlepšiť odhad času na úlohy. Niektoré úlohy boli podhodnotené a niektoré prehodnotené. Častejšie logovanie času do Redmine aby graf reálnejšie prezentoval priebeh odpracovaných hodín.

4. Šprint planning: doplnili sme už existujúci backlog o ďalšie story, rozhodli sme sa ktoré úlohy pridáme do nasledujúceho šprintu pomocou postupu šprint plánovania.

ID	Názov	Členova	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8829	Modrá farba na webe	D.Pav	18. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená
8830	Zaťaženie pamäte	D.Pas	18. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená
8831	Vytváranie testov	J.Š.	18. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená
8832	Úvodná obrazovka	-	18. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená
8833	Prihlasovanie	-	18. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená
8834	Vymazanie súborov	-	18. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená

5. Pridelili sme úlohy do nového šprintu

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie stavu prebiehajúceho šprintu, prezentácia medzivýsledkov vedúcemu a externému vedúcemu, konzultácia nových nápadov

**Dátum stretnutia:** 26. 10. 2017

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Prílišné zaťaženie pamäti pri VR aplikácii – identifikované dôvody a možné riešenia
- Predstavenie návrhu úrovní (levelov), diskusia o možných zmenách a zlepšeniach
- Prezentácia fyzického modelu databázy
- Ukážka základnej verzie Vuforia aplikácie

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Počas tohto stretnutia šprint ešte prebiehal, úlohy teda neboli uzavreté. Aktuálny stav úloh a priebežné výsledky sme prezentovali vedúcim a zapísali sme pripomienky.

### **Opis stretnutia:**

1. Úvodná diskusia pokroku: informovali sme vedúcich o stave jednotlivých úloh a časových odhadoch na zostávajúcu prácu. Identifikovali sme potrebu prispôbiť obsah edukačnej stránky rôznym jazykovým verziám (na úvod slovenská a anglická verzia, počas ďalšieho testovania aj verzie pre Írsko, Česko, Rumunsko, Taliansko a Španielsko)
2. Prílišné zaťaženie pamäti: Podarilo sa identifikovať časti zdrojového kódu VR aplikácie, ktoré spôsobovali nadmerné zaťažovanie pamäti. Zistenia sme konzultovali s vedúcimi, vyhodnocovali zapracované riešenia a plánovali ďalšie možné riešenia.
3. Predstavenie návrhu úrovni: Prezentovali sme dokument s návrhom levelov vo VR aplikácii a s používateľskými scenármi. Diskutovali sme o možnostiach bodovania a zobrazovania pomôcok. Identifikovali sme nový druh úlohy (otázka, na ktorú je potrebné zvoliť správnu odpoveď).
4. Prezentácia fyzického modelu databázy: Predstavili sme fyzický model plánovanej databázy. Konzultovali sme s vedúcimi identifikované entity a vzťahy medzi nimi, plánovali sme prípady použitia a hľadali nedostatky. Hovorili sme o možnostiach použitia LRS a LMS systémov.
5. Ukážka základnej verzie Vuforia aplikácie: Prezentovali sme vedúcim novovytvorenú Vuforia aplikáciu, diskutovali sme o možnostiach rozšírenia, prípadoch použitia a scenároch. Vyhľadávali sme dostupné modely, stanovovali sme kritériá na ich kvalitu a určovali ich prepojenie s edukačnou webovou stránkou.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 2 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>
8829	Modrá farba na webe	A. Nagy	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená (15% hotovo)
8797	Návrh úrovní (levelov)	V. Paulen, všetci	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená (80% hotovo)
8830	Prílišné zaťaženie pamäte	D. Pastierovič, D. Pavlenko	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená (60% hotovo)
8800	Vytvorenie aplikácie AR pre Vuforia	K. Koník, D. Pavlenko	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená (75% hotovo)
8835	Návrh a vytvorenie databázy pre aplikáciu	J. J. Špuro, V Paulen	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená (35% hotovo)



## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie druhého šprintu, šprint review, plánovanie tretieho šprintu

**Dátum stretnutia:** 2. 11. 2017

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Plánovanie tretieho šprintu

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 2 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8829	Modrá farba na webe	A. Nagy	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená (20% hotovo), vrátená do Product backlogu <sup>1</sup>
8797	Návrh úrovní (levelov)	V. Paulen, všetci	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8830	Prílišné zaťaženie pamäte	D. Pastierovič, D. Pavlenko	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8800	Vytvorenie aplikácie AR pre Vuforia	K. Koník, D. Pavlenko	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8835	Návrh a vytvorenie databázy pre aplikáciu	J. J. Špuro, V Paulen	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)

Poznámka: DOD = Definition of Done

---

<sup>1</sup> Modrá farba sa nedá odstrániť bez väčšieho zásahu do aplikácie. Počas tohto šprintu však v aplikácii boli odhalené ďalšie kvalitatívne nedostatky, ktoré vplývajú na funkčnosť webovej verzie hry. Preto sme sa spolu s vedúcimi rozhodli, že do odstránenia týchto nedostatkov nebudeme pokračovať v implementácii webovej verzie hry.

## Opis stretnutia:

1. Úvodná diskusia pokroku: informovali sme vedúcich o stave jednotlivých úloh. Oboznámili sme ich s problémami pri riešení úlohy týkajúcej sa odstránenia modrej farby vo webovej verzii hry. Dohodli sme sa, že túto úlohu vrátíme do Product backlogu a pridáme ju do niektorého budúceho šprintu, keď sa nám podarí odstrániť iné problémy v hre, ktoré ovplyvňujú webovú verziu.
2. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: Vedúcim sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh v druhom šprinte. Ukázali sme zdrojové kódy, výstupy, testy (tam, kde to dávalo zmysel, hlavne pri oprave spotreby pamäti) a dokumentáciu. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a druhý šprint.
3. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu. Medzi najdôležitejšie nedostatky patrí dokončovanie úloh na poslednú chvíľu, nekorektné odhadovanie stavu úloh, nedostatočné tímové revízie a podceňovanie zložitosti niektorých úloh.
4. Plánovanie tretieho šprintu: Najprv sme otvorili diskusiu s product ownerom o zmenách v product backlogu. Navrhli sme vytvorenie nových stories, ale aj rozdelenie jednej story na dve špecifickejšie stories. Následne si product owner určil priority jednotlivých stories. Tímovo sme určili zložitosti jednotlivých stories a dali sme product ownerovi možnosť zmeniť priority. K žiadnym zmenám však nedošlo, preto sme postupne pridelovali stories to novovytvoreného šprintu tak, aby sme sa čo najviac priblížili limitu na story pointy. Následne sme stories pridelili členom tímu, rozdelili na úlohy a vytvorili časové odhady. Spolu s vedúcim sme určili Definition of Done.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 3 Backlog**

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav	Story Points / Odhad. čas
8857	[WEB] Definovať štruktúru vzdelávacích materiálov	J. J. Špuro, V. Paulen	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	5 / 21h
8863	[PC/VR] Refaktoring zdedeného zdrojového kódu	D. Pastierovič, K. Koník, D. Pavlenko	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	40 / 73h
8864	[PC/VR] TinCan - sprevádzkovanie serverovej strany a vytvorenie modulu na komunikáciu aplikácie s TinCanom	V. Paulen	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	13 / 20h
8862	[VUFORIA] Nájsť modely v primeranej cene, ktoré sa použijú	A. Nagy	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	3 / 16h

**Product Backlog**

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
8836	Namapovanie modelov pre Vuforiu na stránke		Feature
8803	Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature

8837	Implementácia úrovní (levelov)		Feature
8798	Návrh a implementácia grafických vylepšení		Feature
8799	Aplikácia dostupná cez internet (Unity Player)		Feature
8801	Zabezpečiť prepínanie AR/VR v rámci jednej aplikácie		Feature
8802	Definovanie a vytvorenie konektivity na API LRS za účelom uchovania herných údajov (skóre, čas, celkový čas, vyhrané levely, ocenenia a pod.)		Feature
8831	Návrh vyberania testov učiteľom		Feature
8833	Prihlasovanie do aplikácie		Feature
8832	Úvodná obrazovka		Feature
8834	Vymazanie nepotrebných súborov		Enhancement
8829	[WEB] Modrá farba vo web playeri (Gamma)	A. Nagy	Bug
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie stavu prebiehajúceho šprintu, prezentácia medzivýsledkov vedúcemu a externému vedúcemu, konzultácia nových nápadov

**Dátum stretnutia:** 9. 11. 2017

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Informovanie o stave refaktoringu verzie 25 zdrojového kódu aplikácie Globe, diskusia o problémoch a možných riešeniach
- Prezentácia nových zistení týkajúcich sa štruktúry vzdelávacích materiálov, ukážka navrhutej štruktúry a prístupu k jej prispôsobovaniu
- Diskusia o nájdených modeloch pre Vuforia aplikáciu, prípadne o alternatívach

### **Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:**

Počas tohto stretnutia šprint ešte prebiehal, úlohy teda neboli uzavreté. Aktuálny stav úloh a priebežné výsledky sme prezentovali vedúcim a zapísali sme pripomienky.

### **Opis stretnutia:**

1. Úvodná diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a product ownera o úlohách, na ktorých sme počas týždňa pracovali a o ich aktuálnom stave rozpracovania. Taktiež sme hovorili o zlepšeniach v manažmente projektu.
2. Informovanie o stave refaktoringu zdrojového kódu: ukázali sme vedúcemu a product ownerovi, ktoré časti sme odstránili a ako momentálne funguje aplikácia. Zvýraznili sme problémy, ktoré táto zásadná úprava spôsobila – neexistujúce referencie na niektoré objekty. Vymenovali sme funkcionality, ktorá bola odstránená a bude musieť byť v ďalších šprintoch pridaná v prerobenej alebo alternatívnej forme.
3. Prezentácia nových zistení týkajúcich sa štruktúry vzdelávacích materiálov: prezentovali sme vedúcemu a product ownerovi úpravy edukačnej webovej stránky a dôvody, ktoré k týmto úpravám viedli. Hovorili sme o vykonanej analýze existujúcich vzdelávacích materiálov (hlavne papierových učebníc) a zvýraznili sme potrebu flexibility pri tvorbe týchto materiálov. Opísali sme naše navrhované riešenie (CMS generujúce XML súbory, ktoré sa následne pretransformujú do statickej HTML stránky).
4. Diskusia o nájdených modeloch pre Vuforia aplikáciu: prešli sme si krajiny, pre ktoré je potrebné nájsť modely, hovorili sme o pomere ceny a kvality existujúcich modelov. Počas stretnutia sme vyhľadávali ďalšie možné modely a diskutovali o ich kvalite.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 3 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>
8857	[WEB] Definovať štruktúru vzdelávacích materiálov	J. J. Špuro, V. Paulen	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (24% hotovo)
8863	[PC/VR] Refaktoring zdedeného zdrojového kódu	D. Pastierovič, D. Pavlenko, K. Koník	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (56% hotovo)
8864	[PC/VR] TinCan - sprevádzkovanie serverovej strany a vytvorenie modulu na komunikáciu aplikácie s TinCanom	V. Paulen	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (10% hotovo)
8862	[VUFORIA] Nájsť modely v primeranej cene, ktoré sa použijú	A. Nagy	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (20% hotovo)



## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie tretieho šprintu, šprint review, plánovanie štvrtého šprintu

**Dátum stretnutia:** 16. 11. 2017

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Neprítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Plánovanie štvrtého šprintu

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 3 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8857	[WEB] Definovať štruktúru vzdelávacích materiálov	J. J. Špuro, V. Paulen	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8863	[PC/VR] Refaktoring zdedeného zdrojového kódu	D. Pastierovič, D. Pavlenko, K. Koník	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8864	[PC/VR] TinCan - sprevádzkovanie serverovej strany a vytvorenie modulu na komunikáciu aplikácie s TinCanom	V. Paulen	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (10% hotovo), presunutá do tretieho šprintu <sup>1</sup>
8862	[VUFORIA] Nájsť modely v primeranej cene, ktoré sa použijú (do 100 eur)	A. Nagy	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)

Poznámka: DOD = Definition of Done

---

<sup>1</sup> Počas riešenia tejto story sa zistilo, že obmedzenia školského virtuálneho stroja spôsobujú problémy pri vývoji a zároveň ohrozujú funkčnosť webovej stránky tímu. Z toho dôvodu sme sa rozhodli použiť na vývoj a testovanie podporných systémov našej aplikácie vlastný linuxový server, ktorého sprevádzkovanie však trvalo dlhšiu dobu a preto sa nepodarilo dokončiť túto story včas.

## Opis stretnutia:

1. Úvodná diskusia pokroku: informovali sme externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Informovali sme Product Ownera o zisteniach, že nie všetky geografické regióny sa dajú zobraziť pri použití aktuálnej implementácie (guľa s textúrou slúžiaca ako glóbus). Problém nastáva už pri priblížení na úroveň menšieho štátu. Napríklad pri scenári hľadania miest na Slovensku nie sú menšie mestá na mape vôbec viditeľné a scenár sa stáva takmer neriešiteľným. Preto by bolo vhodné pri určitom priblížení alebo pri určitom scenári vymeniť globálnu mapu za takú, ktorá síce zachytáva výrazne menšie územie, ale zachytáva ho vo vyššej kvalite. Na stretnutí sme diskutovali o možných riešeniach.
2. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: Vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh v treťom šprinte. Ukázali sme zdrojové kódy, výstupy, testy (tam, kde to dávalo zmysel, hlavne pri refaktoringu) a dokumentáciu. Prezentovali sme fungovanie refaktorovaného kódu, implementáciu WebGL vrátane testov rôznych prehliadačov. Ukazovali sme vytvorenú štruktúru edukačnej webovej stránky (spolu s dokumentom o analýze súčasného stavu a implementačnými plánmi). Prezerali sme si nájdené 3D modely pre Vuforia a hľadali priestor pre ich zlepšenie. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a tretí šprint.
3. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu. Medzi najdôležitejšie nedostatky patrí podcenenie zložitosti dokumentácie a podcenenie časovej zložitosti jednej úlohy.
4. Plánovanie štvrtého šprintu: Najprv sme otvorili diskusiu s product ownerom o zmenách v product backlogu. Navrhli sme vytvorenie nových stories. Následne si product owner určil priority jednotlivých stories. Tímovo sme určili zložitosti jednotlivých stories a dali sme product ownerovi možnosť zmeniť priority. Boli vykonané drobné zmeny. Potom sme postupne pridelovali stories do novovytvoreného šprintu tak, aby sme sa čo najviac priblížili limitu na story pointy.

Následne sme stories pridelili členom tímu, rozdelili na úlohy a vytvorili časové odhady. Spolu s externým vedúcim sme určili Definition of Done.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 4 Backlog**

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav	Story Points / Odhad. čas
8864	[PC/VR] TinCan - sprevádzkovanie serverovej strany a vytvorenie modulu na komunikáciu aplikácie s TinCanom	V. Paulen	2. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (10% hotovo)	13 / 20h
8878	[AR] Analýza virtual buttonov pre Vuforiu + návrh použitia	K. Koník, J. J. Špuro	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	5 / 24h
8877	[PC/VR] Návrh a overenie zobrazovania rôznych geografických regiónov	D. Pastierovič, J. J. Špuro	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	13 / 32h
8879	[PC/VR] Analyzovať post-processing	D. Pavlenko	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	3 / 12h
8881	[AR] Zvoliť krajiny a zo setu vybrať konkrétne modely pre študijné materiály	A. Nagy	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	2 / 16h

**Product Backlog**

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
8836	Namapovanie modelov pre Vuforiu na stránke		Feature

8803	Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	Implementácia úrovní (levelov)		Feature
8798	Návrh a implementácia grafických vylepšení		Feature
8876	[PC/VR] Vytvorenie UI template		Feature
8801	Zabezpečiť prepínanie AR/VR v rámci jednej aplikácie		Feature
8802	Definovanie a vytvorenie konektivity na API LRS za účelom uchovania herných údajov (skóre, čas, celkový čas, vyhnané levely, ocenenia a pod.)		Feature
8831	Návrh vyberania testov učiteľom		Feature
8833	Prihlasovanie do aplikácie		Feature
8832	Úvodná obrazovka		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie stavu prebiehajúceho šprintu, prezentácia medzivýsledkov vedúcemu a externému vedúcemu, konzultácia nových nápadov

**Dátum stretnutia:** 23. 11. 2017

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Informovanie o stave inštalácie LRS systému na vlastný server
- Prezentovanie medzivýsledkov analýzy virtuálnych tlačidiel vo Vuforia
- Diskusia o nájdených možnostiach zobrazovania rôznych geografických regiónov
- Ukážka post-processingu
- Diskusia o krajinách, ktoré boli vybrané pre prezentáciu rozšírenej reality

### **Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:**

Počas tohto stretnutia šprint ešte prebiehal, úlohy teda neboli uzavreté. Aktuálny stav úloh a priebežné výsledky sme prezentovali vedúcim a zapísali sme pripomienky.

### **Opis stretnutia:**

1. Úvodná diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a product ownera o úlohách, na ktorých sme počas týždňa pracovali a o ich aktuálnom stave rozpracovania.
2. Informovanie o stave inštalácie LRS systému na vlastný server: informovali sme vedúcich, že LRS systém Learning Locker bol úspešne nainštalovaný na vývojový server.
3. Prezentovanie medzivýsledkov analýzy virtuálnych tlačidiel vo Vuforia: vedúcim sme prezentovali zistenia týkajúce sa virtuálnych tlačidiel a predstavili sme im návrh integrácie tejto technológie do našej aplikácie.
4. Diskusia o nájdených možnostiach zobrazovania rôznych geografických regiónov: tímovo sme diskutovali o problémoch, ktoré sprevádzajú zobrazovanie geografických regiónov. Ukazovali sme satelitné snímky Zeme vo vysokom rozlíšení a hotové assety pre Unity, ktoré by nám mohli pomôcť pri riešení problémov. Vyberali sme, ktorý z assetov bude pre nás najvhodnejší.
5. Ukážka post-processingu: hovorili sme s vedúcimi o voľbách post-processingu, ktoré sú použiteľné pre našu aplikáciu.
6. Diskusia o krajinách, ktoré boli vybrané pre prezentáciu rozšírenej reality: informovali sme vedúcich, pre ktoré krajiny sme našli kvalitné a bezplatné 3D modely.



**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 4 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>
8864	[PC/VR] TinCan - sprevádzkovanie serverovej strany a vytvorenie modulu na komunikáciu aplikácie s TinCanom	V. Paulen	2. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (30% hotovo)
8878	[AR] Analýza virtual buttonov pre Vuforia + návrh použitia	K. Koník, J. J. Špuro	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (7% hotovo)
8877	[PC/VR] Návrh a overenie zobrazovania rôznych geografických regiónov	D. Pastierovič, J. J. Špuro	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (20% hotovo)
8879	[PC/AR] Analyzovať post-processing	D. Pavlenko	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (30% hotovo)
8881	[AR] Zvoliť krajiny a zo setu vybrať konkrétne modely pre študijné materiály	A. Nagy	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (10% hotovo)

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie štvrtého šprintu, šprint review, plánovanie piateho šprintu

**Dátum stretnutia:** 30. 11. 2017

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Neprítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Plánovanie piateho šprintu

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 4 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8864	[PC/VR] TinCan - sprevádzkovanie serverovej strany a vytvorenie modulu na komunikáciu aplikácie s TinCanom	V. Paulen	2. 11. 2017	30. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8878	[AR] Analýza virtual buttonov pre Vuforiu + návrh použitia	K. Koník, J. J. Špuro	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8877	[PC/VR] Návrh a overenie zobrazovania rôznych geografických regiónov	D. Pastierovič, J. J. Špuro	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8879	[PC/AR] Analyzovať post- processing	D. Pavlenko	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8881	[AR] Zvoliť krajiny a zo setu vybrať konkrétne modely pre študijné materiály	A. Nagy	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)

Poznámka: DOD = Definition of Done

## Opis stretnutia:

1. Úvodná diskusia pokroku: informovali sme externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Diskutovali sme o možných zmenách v smerovaní projektu a hlavne v časti s virtuálnou realitou. Po vzájomnej diskusii s vedúcim sme dospeli k rozhodnutiu, že slepá mapa vo virtuálnej realite nie je až tak prínosná, keďže od určitého priblíženia nie je zakrivenie Zeme viditeľné. Preto sme sa rozhodli vyvíjať hru iba na PC platformu (ako webovú verziu alebo ako samostatnú aplikáciu). Do virtuálnej reality implementujeme zobrazovač Google Street View, prípadne zobrazovač 360-stupňových fotiek a videí súvisiacich s preberaným učivom z geografie.
2. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: Vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh zo štvrtého šprintu. Ukázali sme výsledky práce a dokumentáciu. Prezentovali sme výsledky analýzy virtuálnych tlačidiel vo Vuforii spolu s vybranými 3D modelmi. Informovali sme o stave systému Learning Locker a o priebehu implementácie zakúpeného Globe assetu do našej PC aplikácie. Ukázali sme použiteľné možnosti post-processingu. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a štvrtý šprint.
3. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu. Medzi najdôležitejšie nedostatky patrí príliš veľa zameraní v jednom šprinte.
4. Plánovanie piateho šprintu: Najprv sme otvorili diskusiu s product ownerom o zmenách v product backlogu. Navrhli sme vytvorenie nových stories. Následne si product owner určil priority jednotlivých stories. Tímovo sme určili zložitosti jednotlivých stories a dali sme product ownerovi možnosť zmeniť priority. Potom sme postupne pridelovali stories do novovytvoreného šprintu tak, aby sme sa čo najviac priblížili limitu na story pointy. Následne sme stories pridelili členom tímu, rozdelili na úlohy a vytvorili časové odhady. Spolu s externým vedúcim sme určili Definition of Done.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 5 Backlog**

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav	Story Points / Odhad. čas
8893	[VR] Analýza a návrh Street View	A. Nagy, D. Pavlenko	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (0% hotovo)	8 / 25h
8894	[PC] Prispôbiť Globe asset	D. Pastierovič	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (0% hotovo)	13 / 16h
8895	[PC] Implementovať prístup k DB a LRS z Globe Unity aplikácie	V. Paulen	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (0% hotovo)	5 / 19h
8876	[PC] Implementácia UI template do Globe Unity aplikácie	K. Koník	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (0% hotovo)	2 / 21h
8896	[WEB] Implementácia používateľských účtov / profilov na webe (registrácia, prihlásenie, základné štatistiky)	J. J. Špuro	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (0% hotovo)	5 / 18h

**Product Backlog**

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
8836	[AR] Namapovanie modelov pre Vuforia na stránke		Feature

8803	[PC] Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	[PC] Implementácia úrovní (levelov)		Feature
8798	[PC] Návrh a implementácia grafických vylepšení		Feature
8801	[AR/VR] Zabezpečiť prepínanie AR/VR v rámci jednej aplikácie		Feature
8831	[PC] Návrh vyberania testov učiteľom		Feature
8833	[PC] Prihlasovanie do aplikácie		Feature
8832	[PC] Úvodná obrazovka		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie stavu prebiehajúceho šprintu, prezentácia medzivýsledkov vedúcemu a externému vedúcemu, konzultácia nových nápadov

**Dátum stretnutia:** 7. 12. 2017

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Informovanie o výsledkoch analýzy Street View
- Diskusia o vlastnostiach nového Globe assetu
- Opis priebehu implementácie prístupu k databáze a LRS systému
- Prezentácia pridanej funkcionality do edukačnej webovej stránky

### **Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:**

Počas tohto stretnutia šprint ešte prebiehal, úlohy teda neboli uzavreté. Aktuálny stav úloh a priebežné výsledky sme prezentovali vedúcim a zapísali sme pripomienky.

### **Opis stretnutia:**

1. Úvodná diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a product ownera o úlohách, na ktorých sme počas týždňa pracovali a o ich aktuálnom stave rozpracovania.
2. Informovanie o výsledkoch analýzy Street View: vedúcim sme predstavili priebeh analýzy použitia Street View, 360-stupňových fotiek a videí. Ukázali sme nájdený asset, ako aj funkčný prototyp VR aplikácie. Zaoberali sme sa aj možnosťou ukladania obrázkov a videí na vlastný server, aby sme zjednodušili prístup k takémuto obsahu.
3. Diskusia o vlastnostiach nového Globe assetu: ukázali sme, aké zmeny boli vykonané v Globe asete, aby sa podarilo znížiť jeho veľkosť a teda zvýšiť rýchlosť celej aplikácie. Odstránili sme nočné mapy a mapy oblakov. Prezentovali sme záťažové testy a diskutovali sme o možnosti vymazať ďalšie, pre náš projekt nepotrebné, časti assetu.
4. Opis priebehu implementácie prístupu k databáze a LRS systému: vedúcim sme opísali stav, v akom sa momentálne nachádza databáza, LRS a aké testovacie dáta vytvárame. Predstavili sme plánovaný postup v implementácii.
5. Prezentácia pridanej funkcionality do edukačnej webovej stránky: prezentovali sme nové prvky na edukačnej webovej stránke. Ide o panel s nastaveniami profilu a prihlasovaciu stránku.



**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 5 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>
8893	[VR] Analýza a návrh Street View	A. Nagy, D. Pavlenko	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (81% hotovo)
8894	[PC] Prispôbiť Globe asset	D. Pastierovič	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (30% hotovo)
8895	[PC] Implementovať prístup k DB a LRS z Globe Unity aplikácie	V. Paulen	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (8% hotovo)
8876	[PC] Implementácia UI template do Globe Unity aplikácie	K. Koník	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (30% hotovo)
8896	[WEB] Implementácia používateľských účtov / profilov na webe (registrácia, prihlásenie, základné štatistiky)	J. J. Špuro	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (22% hotovo)

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie piateho šprintu, šprint review, uzavretie zimného semestra a diskusia o plánovaných zmenách v letnom semestri

**Dátum stretnutia:** 14. 12. 2017

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Uzavretie zimného semestra, diskusia o plánovaných zmenách v letnom semestri

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 5 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8893	[VR] Analýza a návrh Street View	A. Nagy, D. Pavlenko	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (95% hotovo) <sup>1</sup>
8894	[PC] Prispôbiť Globe asset	D. Pastierovič	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8895	[PC] Implementovať prístup k DB a LRS z Globe Unity aplikácie	V. Paulen	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (71% hotovo) <sup>2</sup>
8876	[PC] Implementácia UI template do Globe Unity aplikácie	K. Koník	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8896	[WEB] Implementácia používateľských účtov / profilov na webe (registrácia, prihlásenie, základné štatistiky)	J. J. Špuro	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (72% hotovo) <sup>3</sup>

<sup>1</sup> DOD nebolo splnené. Kvalitná analýza a návrh Street View sú kľúčové pre správne pokračovanie projektu. Výsledná dokumentácia tohto príbehu nebola dostatočná, preto zostal príbeh otvorený a vyžaduje sa zlepšenie dokumentácie.

<sup>2</sup> Pri vypracovávaní príbehu sa zmenili požiadavky na databázovú vrstvu – mala by komunikovať s PHP serverom, nie priamo s databázami. Táto zmena je výsledkom snahy dosiahnuť čo najväčšiu bezpečnosť prenášaných dát. Pre dokončenie príbehu je nevyhnutné dohodnúť spoločné rozhranie s časťou projektu edukačnej webovej stránky (v tomto šprinte používateľský príbeh 8896).

<sup>3</sup> Dôvod nedokončenia je rovnaký ako pri používateľskom príbehu 8895 – nutnosť vytvoriť spoločné rozhranie pre prácu s dátami.

## Opis stretnutia:

1. Úvodná diskusia pokroku: informovali sme externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Diskutovali sme o stave Github repozitárov a o požadovanej dokumentácii.
2. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: Vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh z piateho šprintu. Ukázali sme výsledky práce a dokumentáciu. Prezentovali sme implementáciu zakúpeného Globe assetu do našej aplikácie. Hovorili sme o správnom nasvietení objektu, aby bola hrateľnosť čo najlepšia. Ukázali sme testovacie dáta v relačnej databáze a tiež sme demonštrovali fungovanie databázovej vrstvy v Globe aplikácii. Diskutovali sme o potrebe vytvoriť jednotný dátový model pre LRS, ku ktorému bude pristupovať Globe aplikácia aj edukačná webová stránka. Zjednoduší to vyhodnocovanie a prezentovanie zozbieraných analytických dát, ale zvýši to tiež kvalitu produktu a bezpečnosť. Prezentovali sme implementáciu používateľského prostredia, bavili sme sa o jeho flexibilitu a farebnosti. Dospeli sme k záveru, že v ďalších fázach vývoja produktu bude vhodné viac zladiť vzhľad Globe aplikácie s ostatnými časťami projektu, najmä s edukačnou webovou stránkou. Demonštrovali sme prihlasovanie sa na edukačnej webovej stránke. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, odhalili sme jeho nesplnenie pri jednom používateľskom príbehu. Problém bol v nedostatočnom rozsahu a podrobnosti dokumentácie.
3. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu. Medzi najdôležitejšie nedostatky patrí nejasne a nevhodne zadefinované Definition of Done, ale aj nedostatočné testovanie a pokrytie kódu testami.
4. Uzavretie zimného semestra, diskusia o plánovaných zmenách v letnom semestri: s vedúcimi sme diskutovali o možnosti pracovať na projekte aj počas skúškového obdobia, teda ešte pred začiatkom letného semestra. Zhodli sme sa na tom, že je nutné dokončiť časti používateľských príbehov, ktoré počas šprintu neboli uzavreté. Stanovili sme si termín začiatku používateľského testovania na stred februára. Z toho dôvodu je potrebné napredovať v projekte, takže budeme pred začiatkom letného

semestra pokračovať v implementácii. Dôležité je aj vykonanie potrebných zmien v riadení projektu – hlavne prepracovanie metodík, ktoré momentálne nie sú vyhovujúce. Ďalej pôjde o zmenu spôsobu ukladania dát (Google Drive a Github). Keďže ciele projektu sa od jeho začiatku zmenili, je potrebné, aby aj úložiská dát tejto zmene zodpovedali. Nemenej dôležitá je aj konsolidácia dokumentácie a presnejšie definovanie pravidiel pre jej tvorenie. Plánujeme zapracovať do riadenia projektu aj spätnú väzbu z prezentácie riadenia na predmete MTS a odstrániť problémy identifikované počas hodnotenia zimného semestra tímového projektu.

### Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:

Z dôvodu skončenia zimného semestra a prichádzajúcich vianočných sviatkov sa na tomto stretnutí nenaplánoval ďalší šprint. Po vzájomnej dohode v rámci tímu sme sa dohodli, že počas skúškového obdobia budeme pokračovať v práci na projekte. Radi by sme však vyskúšali mierne zmeny tradičného Scrum prístupu, ktoré nie je vhodné skúšať cez semester. Ide napríklad o premenlivú dĺžku šprintu, vytvorenie „podtímov“ a naplánovanie viacerých súbežných šprintov pre vytvorené podtímy. Spolu s úlohami zameranými na produkt budeme venovať značnú časť úsilia aj zlepšeniu manažmentu tímu. Nevyhnutné je prepracovať hlavne metodiky, ale plánovaná je aj úprava a údržba používaných nástrojov. Naším cieľom je do ďalšieho semestra výrazne zvýšiť kvalitu manažmentu a procesu tvorby produktu.

### Product Backlog

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
8836	[AR] Namapovanie modelov pre Vuforia na stránke		Feature
8803	[PC] Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	[PC] Implementácia úrovní (levelov)		Feature
8798	[PC] Návrh a implementácia grafických vylepšení		Feature
8801	[AR/VR] Zabezpečiť prepínanie AR/VR v rámci jednej aplikácie		Feature
8831	[PC] Návrh vyberania testov učiteľom		Feature

8833	[PC] Prihlasovanie do aplikácie		Feature
8832	[PC] Úvodná obrazovka		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Diskusia o pokroku počas skúškového obdobia, plánovanie šiesteho šprintu

**Dátum stretnutia:** 13. 02. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### **Prítomní:**

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### **Nepřítomní:**

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### **Program stretnutia:**

- Popis aktuálneho stavu projektu
- Diskusia o pokroku počas skúškového obdobia
- Stanovenie plánu na letný semester, časové ohraničenie jednotlivých častí plánu
- Plánovanie šiesteho šprintu



**Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:**

Keďže toto stretnutie bolo prvé v letnom semestri, neboli otvorené a rozpracované žiadne úlohy z predchádzajúceho stretnutia.

## Opis stretnutia:

1. Popis aktuálneho stavu projektu: s vedúcimi sme hovorili o stave, v ktorom sa projekt nachádza. Popísali sme dokončené časti funkcionality a tiež rozpracované časti. Upozornili sme na identifikované komplikácie a hľadali sme riešenie. Zopakovali sme si ciele projektu, aby sme sa uistili, že projekt napreduje správnym smerom a že všetci členovia tímu poznajú tieto ciele.
2. Diskusia o pokroku počas skúškového obdobia: keďže počas skúškového obdobia práca na projekte prebiehala, pribudli časti funkcionality a príspevky do dokumentácie. Tieto časti a príspevky sme prezentovali vedúcim a diskutovali o ich ďalšom vývoji.
3. Stanovenie plánu na letný semester: na základe aktuálneho stavu projektu a globálnych cieľov sme si stanovili plán na letný semester. Určili sme si konkrétne časti funkcionality, ktoré je potrebné pridať alebo zmeniť. Jasne sme určili priority a časové ohraničenia. Bavili sme sa o testovaní a prezentovaní produktu.
4. Plánovanie šiesteho šprintu: Najprv sme otvorili diskusiu s product ownerom o zmenách v product backlogu. Navrhli sme vytvorenie nových príbehov. Následne si product owner určil priority jednotlivých príbehov. Tímovo sme určili zložitosti príbehov a dali sme product ownerovi možnosť zmeniť priority. Potom sme postupne pridelovali príbehy do novovytvoreného šprintu tak, aby sme sa čo najviac priblížili limitu na story pointy. Následne sme príbehy pridelili členom tímu, rozdelili na úlohy a vytvorili časové odhady. Spolu s externým vedúcim sme určili Definition of Done.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 6 Backlog**

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav	Story Points / Odhad. čas
8989	[VR] 360-stupnova kamera	A. Nagy	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (0% hotovo)	2 / 6h
8990	[AR] AR aplikacia pre mobil	K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (0% hotovo)	2 / 9h
8991	[PC] Testovanie studentov	D. Pastierovič, D. Pavlenko, K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (0% hotovo)	13 / 18h
8992	[WEB/PC] Prepojit aplikáciu a webový obsah	J. J. Špuro	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (0% hotovo)	5 / 11h

**Product Backlog**

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
8836	[AR] Namapovanie modelov pre Vuforia na stránke		Feature
8803	[PC] Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	[PC] Implementácia úrovní (levelov)		Feature
8798	[PC] Návrh a implementácia grafických vylepšení		Feature

8801	[AR/VR] Zabezpečiť prepínanie AR/VR v rámci jednej aplikácie		Feature
8831	[PC] Návrh vyberania testov učiteľom		Feature
8833	[PC] Prihlasovanie do aplikácie		Feature
8832	[PC] Úvodná obrazovka		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie stavu prebiehajúceho šprintu, prezentácia medzivýsledkov vedúcemu a externému vedúcemu, konzultácia nových nápadov

**Dátum stretnutia:** 19. 02. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Ukážka fungovania AR a VR aplikácie
- Predstavenie riešenia hernej logiky a používateľského prostredia aplikácie Globe
- Upresnenie ďalšieho postupu v projekte

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Počas tohto stretnutia šprint ešte prebiehal, úlohy teda neboli uzavreté. Aktuálny stav úloh a priebežné výsledky sme prezentovali vedúcim a zapísali sme pripomienky.

**Opis stretnutia:**

1. Úvodná diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a product ownera o úlohách, na ktorých sme počas týždňa pracovali a o ich aktuálnom stave rozpracovania.
2. Ukážka fungovania AR a VR aplikácie: internému vedúcemu, externému vedúcemu, profesorovi Rozinajovi a profesorovi Podhradskému sme ukázali, ako vyzerá a funguje AR a VR aplikácia. Hovorili sme o možných zlepšeniach a rozšíreniach súčasnej funkcionality.
3. Predstavenie riešenia hernej logiky a používateľského prostredia aplikácie Globe: s interným a externým vedúcim sme diskutovali o riešeniach UI okien, prezentovali sme rozloženie tlačidiel a oblastí pre vkladanie obsahu. Rozhodovali sme sa, ako spracujeme zobrazovanie správnych riešení, výsledkov a ako bude možné pred ukončením testu zmeniť svoje odpovede.
4. Upresnenie ďalšieho postupu v projekte: spresnili sme časový harmonogram, aby sme stihli konzultovať obsah materiálov s vyučujúcim geografie, vykonať prezentáciu produktu, používateľské testovanie a na záver nasadiť systém do prvých škôl. Upravili sme priority jednotlivých častí systému a určili sme, aká funkcionality sa bude implementovať prednostne.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:**

**Šprint 6 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>
8989	[VR] 360-stupnova kamera	A. Nagy	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (62% hotovo)
8990	[AR] AR aplikacia pre mobil	K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (40% hotovo)
8991	[PC] Testovanie studentov	D. Pastierovič, D. Pavlenko, K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (38% hotovo)
8992	[WEB/PC] Prepojit aplikáciu a webovy obsah	J. J. Špuro	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (87% hotovo)

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie šiesteho šprintu, šprint review, plánovanie siedmeho šprintu

**Dátum stretnutia:** 26. 02. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Prezentácia projektu vyučujúcemu geografie, diskusia o projekte s vyučujúcim a s profesorom Podhradským
- Diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Plánovanie siedmeho šprintu



## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 6 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8989	[VR] 360-stupnova kamera	A. Nagy	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
8990	[AR] AR aplikacia pre mobil	K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (89% hotovo) <sup>1</sup>
8991	[PC] Testovanie studentov	D. Pastierovič, D. Pavlenko, K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
8992	[WEB/PC] Prepojit aplikáciu a webovy obsah	J. J. Špuro	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (90% hotovo) <sup>2</sup>

*Poznámka: DOD = Definition of Done*

---

<sup>1</sup> Príbeh nebol uzatvorený, pretože nebol korektne implementovaný modul na čítanie QR kódov. Taktiež API nasadená na serveri ešte nepodporovala prihlasovanie cez QR kódy

<sup>2</sup> Návrh prepínania medzi webom a hrou nebol dostatočne zdokumentovaný.

## Opis stretnutia:

1. Prezentácia projektu vyučujúcemu geografie: v úvode stretnutia sme odprezentovali aktuálny stav projektu, ako aj plán pokroku prítomnému vyučujúcemu geografie zo školy v Lamači. Pri prezentácii bol prítomný aj profesor Podhradský. Postupne sme ukázali fungovanie všetkých 4 častí projektu, hovorili sme o možnom prínose pre študentov aj pre vyučujúcich. Prijali sme spätnú väzbu od vyučujúceho. Stanovili sme si plán testovania na uvedenej škole.
2. Diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Diskutovali sme o možnosti rozšíriť AR aplikáciu o zobrazovanie objektov na vodorovných povrchoch. Ďalej sme hovorili o potrebe zjednotiť AR a VR aplikáciu pre Android do jednej. Na záver sme sa bavili o tom, ako budeme prepínať obrazovky v aplikácii Globe a aké sú možnosti zobrazovania správnych odpovedí v teste.
3. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh zo šiesteho šprintu. Ukázali sme výsledky práce a dokumentáciu. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a šiesty šprint.
4. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu.
5. Plánovanie siedmeho šprintu: Najprv sme otvorili diskusiu s product ownerom o zmenách v product backlogu. Navrhli sme vytvorenie nových stories. Následne si product owner určil priority jednotlivých stories. Tímovo sme určili zložitosti jednotlivých stories a dali sme product ownerovi možnosť zmeniť priority. Potom sme postupne pridelovali stories do novovytvoreného šprintu tak, aby sme sa čo najviac priblížili limitu na story pointy. Následne sme stories pridelili členom tímu, rozdelili na úlohy a vytvorili časové odhady. Spolu s externým vedúcim sme určili Definition of Done.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 7 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>	<b>Story Points / Odhad. čas</b>
8990	[AR] AR aplikacia pre mobil	K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	2 / 14h
8992	[WEB/PC] Prepojit aplikáciu a webovy obsah	J. J. Špuro	13. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	5 / 16h
9018	[AR/VR] Zlucenie AR a VR aplikacie	A. Nagy	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	5 / 10h
9019	[AR/VR] Vytvorenie menu pre AR/VR aplikáciu	D. Pavlenko	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	8 / 9h
9020	[AR/VR] Vyhľadať a vložiť 360-stupňové video a modely pre Britániu, Francúzsko a Benelux	D. Pavlenko, A. Nagy	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	2 / 10h
9021	[WEB] Vytvorenie vzdelávacích materiálov na web pre VB, FR a Benelux (po slovensky)	J. J. Špuro, V. Paulen	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	3 / 15h
9022	[PC] Pohyb v teste dopredu a dozadu	D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	5 / 4h
9023	[PC] Zobrazenie odpovedí pre slepu mapu	D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	3 / 2h
9024	[PC] Vytvorenie nasaditeľnej verzie aplikácie Globe	K. Koník, D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	8 / 30h

9025	[API] Nasadenie API na verejny server	V. Paulen	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	1 / 7h
------	---------------------------------------	-----------	--------------	--------------	----------------------	--------

### Product Backlog

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
8836	[AR] Namapovanie modelov pre Vuforia na stránke		Feature
8803	[PC] Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	[PC] Implementácia úrovni (levelov)		Feature
8798	[PC] Návrh a implementácia grafických vylepšení		Feature
8801	[AR/VR] Zabezpečiť prepínanie AR/VR v rámci jednej aplikácie		Feature
8831	[PC] Návrh vyberania testov učiteľom		Feature
8833	[PC] Prihlasovanie do aplikácie		Feature
8832	[PC] Úvodná obrazovka		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie stavu prebiehajúceho šprintu, prezentácia medzivýsledkov vedúcemu a externému vedúcemu, konzultácia nových nápadov

**Dátum stretnutia:** 05. 03. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Ukážka pokroku v Globe aplikácii
- Prezentácia spojenej AR a VR aplikácie
- Diskusia o možnosti zúčastniť sa konferencie Tech Inno Day 2018

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Počas tohto stretnutia šprint ešte prebiehal, úlohy teda neboli uzavreté. Aktuálny stav úloh a priebežné výsledky sme prezentovali vedúcim a zapísali sme pripomienky.

**Opis stretnutia:**

1. Úvodná diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a product ownera o úlohách, na ktorých sme počas týždňa pracovali a o ich aktuálnom stave rozpracovania. Hovorili sme o sprevádzkovaní nového servera a o zmene materiálov pre testovanie.
2. Ukážka pokroku v Globe aplikácii: prezentovali sme možnosť posúvať sa v teste dopredu a dozadu. Ukazovali sme umiestňovanie vlajky na mapu, odovzdávanie testu a nulovanie odpovede.
3. Prezentácia spojenej AR a VR aplikácie : prezentovali sme novú verziu aplikácie pre Android, ktorá obsahuje AR aj VR časť. Hovorili sme o dizajne prihlasovania a možnosti prepínať medzi modelmi a videami.
4. Diskusia o možnosti zúčastniť sa konferencie Tech Inno Day 2018: externý vedúci nás informoval o možnosti prezentovať náš projekt na konferencii Tech Inno Day 2018. Keďže táto konferencia sa koná práve v čase IIT.SRC, rozhodovali sme sa, ktorej konferencie sa zúčastníme a sumarizovali sme, aké sú podmienky na účasť v spomínaných konferenciách.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 7 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>
8990	[AR] AR aplikacia pre mobil	K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (100% hotovo)
8992	[WEB/PC] Prepojit aplikáciu a webový obsah	J. J. Špuro	13. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (90% hotovo)
9018	[AR/VR] Zlucenie AR a VR aplikácie	A. Nagy	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (100% hotovo)
9019	[AR/VR] Vytvorenie menu pre AR/VR aplikáciu	D. Pavlenko	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)
9020	[AR/VR] Vyhľadať a vložiť 360-stupňové video a modely pre Britániu, Francúzsko a Benelux	D. Pavlenko, A. Nagy	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (40% hotovo)
9021	[WEB] Vytvorenie vzdelávacích materiálov na web pre VB, FR a Benelux (po slovensky)	J. J. Špuro, V. Paulen	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)
9022	[PC] Pohyb v teste dopredu a dozadu	D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (100% hotovo)
9023	[PC] Zobrazenie odpovedí pre slepu mapu	D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (67% hotovo)
9024	[PC] Vytvorenie nasaditeľnej verzie aplikácie Globe	K. Koník, D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)

9025	[API] Nasadenie API na verejny server	V. Paulen	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (100% hotovo)
------	---------------------------------------	-----------	--------------	--------------	------------------------



## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie siedmeho šprintu, šprint review, plánovanie ôsmeho šprintu

**Dátum stretnutia:** 12. 03. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Ukážka jednotlivých častí projektu, pilotné testovanie externým vedúcim
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Plánovanie ôsmeho šprintu

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 7 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8990	[AR] AR aplikacia pre mobil	K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (57% hotovo) <sup>1</sup>
8992	[WEB/PC] Prepojit aplikáciu a webový obsah	J. J. Špuro	13. 02. 2018	12. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9018	[AR/VR] Zlucenie AR a VR aplikácie	A. Nagy	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9019	[AR/VR] Vytvorenie menu pre AR/VR aplikáciu	D. Pavlenko	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (90% hotovo) <sup>2</sup>
9020	[AR/VR] Vyhľadať a vložiť 360-stupňové video a modely pre Britániu, Francúzsko a Benelux	D. Pavlenko, A. Nagy	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9021	[WEB] Vytvorenie vzdelávacích materiálov na web pre VB, FR a Benelux (po slovensky)	J. J. Špuro, V. Paulen	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)

<sup>1</sup> Počas riešenia príbehu sa vyskytli problémy s prihlasovaním a odhlasovaním používateľov. Preto sme museli upraviť vrstvu pre prístup k API a nestihli sme včas dokončiť príbeh. Taktiež sme identifikovali problémy s VR kamerou, ktoré je potrebné odstrániť, aby bolo DOD tohto príbehu splnené.

<sup>2</sup> V priebehu šprintu sa zmenili požiadavky na prepínanie AR a VR obsahu. Je preto potrebné prispôbiť menu a upraviť spôsob, akým sa bude používateľ prepínať medzi AR a VR obsahom.

9022	[PC] Pohyb v teste dopredu a dozadu	D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9023	[PC] Zobrazenie odpovedi pre slepu mapu	D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (80% hotovo) <sup>3</sup>
9024	[PC] Vytvorenie nasaditelnej verzie aplikacie Globe	K. Koník, D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9025	[API] Nasadenie API na verejny server	V. Paulen	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)

*Poznámka: DOD = Definition of Done*

---

<sup>3</sup> Tlačidlo "spät" spôsobovalo návrat do najvrchnejšej časti menu. Počas pilotného testovania použiteľnosti sme zistili, že toto správanie nie je intuitívne a vhodné. Preto je potrebné zmeniť správanie tak, aby tlačidlo fungovalo podľa očakávaní používateľov.

## Opis stretnutia:

1. Diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Bavili sme sa o spôsobe prepínania obsahu v AR/VR aplikácii. Taktiež sme diskutovali o jednotnom dizajne celej platformy.
2. Ukážka jednotlivých častí projektu, pilotné testovanie externým vedúcim: externý vedúci si vyskúšal prácu s AR/VR aplikáciou. Hlavne sa však zamerl na testovanie Globe aplikácie. Vypracoval vzorové cvičenie, pričom sledoval správanie jednotlivých grafických prvkov. Priebežne nám hovoril svoje myšlienky a názory. My sme ich zaznamenali, na záver testovania sme si tieto pripomienky zhrnuli a určili spôsob riešenia.
3. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh zo siedmeho šprintu. Ukázali sme výsledky práce a dokumentáciu. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a siedmy šprint.
4. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu.
5. Plánovanie ôsmeho šprintu: Najprv sme otvorili diskusiu s product ownerom o zmenách v product backlogu. Navrhli sme vytvorenie nových stories. Následne si product owner určil priority jednotlivých stories. Tímovo sme určili zložitosti jednotlivých stories a dali sme product ownerovi možnosť zmeniť priority. Potom sme postupne pridelovali stories do novovytvoreného šprintu tak, aby sme sa čo najviac priblížili limitu na story pointy. Následne sme stories pridelili členom tímu, rozdelili na úlohy a vytvorili časové odhady. Spolu s externým vedúcim sme určili Definition of Done.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 8 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>	<b>Story Points / Odhad. čas</b>
9019	[AR/VR] Vytvorenie menu pre AR/VR aplikáciu	D. Pavlenko	26. 02. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (90% hotovo)	8 / 9h
9023	[PC] Zobrazenie odpovedi pre slepu mapu	D. Pastierovič, K. Koník	26. 02. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (80% hotovo)	3 / 6h
8990	[AR] AR aplikácia pre mobil	K. Koník, V. Paulen, A. Nagy	13. 02. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (57% hotovo)	2 / 22h
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseného používateľa	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	5 / 12h
9063	[API] Zaznamenávanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	1 / 7h
9064	[AR/VR/PC] Zjednotenie dizajnu na webe, AR/VR a v Globe aplikácii	K. Koník, J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	13 / 52h
9068	[WEB] Kvizy na webe	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	2 / 5h
9069	[WEB] E-mailova notifikácia pri registrácii	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	1 / 2h
9070	[PC] Vyhodnocovanie testu - ukazka vzdialenosti medzi zvolenou a spravnou odpovedou	D. Pastierovič	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	2 / 2h

9071	[WEB] Doplnenie studijnych materialov Benelux a zapadna Europa	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	2 / 2h
9066	[PC] Ukazkovy test vychadzajuci z dostupnych vzdelavacich materialov	V. Paulen	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	1 / 4h

### Product Backlog

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
9086	[PC] Centrovanie kamery v Globe aplikácii		Feature
9065	[PC] Sprievodca vyplnanim testu		Feature
9067	[PC] Vyhodnotenie testu na strane servera		Feature
8836	[AR] Namapovanie modelov pre Vuforia na stránke		Feature
8803	[PC] Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	[PC] Implementácia úrovní (levelov)		Feature
8798	[PC] Návrh a implementácia grafických vylepšení		Feature
8801	[AR/VR] Zabezpečiť prepínanie AR/VR v rámci jednej aplikácie		Feature
8831	[PC] Návrh vyberania testov učiteľom		Feature

8833	[PC] Prihlasovanie do aplikácie		Feature
8832	[PC] Úvodná obrazovka		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie stavu prebiehajúceho šprintu, prezentácia medzivýsledkov vedúcemu a externému vedúcemu, konzultácia nových nápadov

**Dátum stretnutia:** 19. 03. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Neprítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Diskusia o častiach funkcionality, ktoré sú požadované vo finálnej verzii projektu
- Stanovenie riešení zostávajúcich príbehov
- Nastavenie roadmapy projektu na zvyšok semestra

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Počas tohto stretnutia šprint ešte prebiehal, úlohy teda neboli uzavreté. Aktuálny stav úloh a priebežné výsledky sme prezentovali vedúcim a zapísali sme pripomienky.



### **Opis stretnutia:**

1. Úvodná diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a product ownera o úlohách, na ktorých sme počas týždňa pracovali a o ich aktuálnom stave rozpracovania. Hovorili sme o zmene kamery v aplikácii Globe a o prepojení edukačnej webovej stránky s databázou s cvičeniami.
2. Diskusia o častiach funkcionality, ktoré sú požadované vo finálnej verzii projektu: spoločne sme rekapitulovali časti projektu, ktoré sú dokončené alebo rozpracované. Stanovili sme si konkrétnu podobu odovzdávaného produktu. Spísali sme si veci, ktoré je potrebné implementovať alebo zmeniť, aby sme splnili definované požiadavky.
3. Pre stanovené úlohy sme si definovali stratégiu riešenia. Podrobne sme popísali, ako bude realizovaná finálna verzia produktu, ako ju budeme testovať a validovať. Diskutovali sme tiež o začlenení našej časti do projektu Newton z hľadiska zdieľania používateľských údajov a aj z hľadiska používania spoločného úložiska pre vykonané aktivity.
4. Nastavenie roadmapy projektu na zvyšok semestra: vytvorili sme časový plán pre identifikované úlohy. Stanovili sme si odhady dĺžky trvania jednotlivých úloh a požadovaný termín dokončenia úloh. Do úvahy sme pri plánovaní brali aj ostatné školské povinnosti tak, aby sme termíny stihli.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 8 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>
9019	[AR/VR] Vytvorenie menu pre AR/VR aplikáciu	D. Pavlenko	26. 02. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (100% hotovo)
9023	[PC] Zobrazenie odpovedi pre slepu mapu	D. Pastierovič, K. Koník	26. 02. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (87% hotovo)
8990	[AR] AR aplikácia pre mobil	K. Koník, V. Paulen, A. Nagy	13. 02. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (93% hotovo)
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseneho pouzivatela	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)
9063	[API] Zaznamenavanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (14% hotovo)
9064	[AR/VR/PC] Zjednotenie dizajnu na webe, AR/VR a v Globe aplikácii	K. Koník, J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)
9068	[WEB] Kvizy na webe	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)
9069	[WEB] E-mailova notifikacia pri registracii	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (100% hotovo)
9070	[PC] Vyhodnocovanie testu - ukazka vzdialenosti medzi zvolenou a spravnou odpovedou	D. Pastierovič	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)

9071	[WEB] Doplnenie studijnych materialov Benelux a zapadna Europa	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)
9066	[PC] Ukazkovy test vychadzajuci z dostupnych vzdelavacich materialov	V. Paulen	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie ôsmeho šprintu, šprint review, plánovanie deviateho šprintu

**Dátum stretnutia:** 26. 03. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Plánovanie prípravy na Tech Inno Day 2018
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Plánovanie deviateho šprintu

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 8 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
9019	[AR/VR] Vytvorenie menu pre AR/VR aplikáciu	D. Pavlenko	26. 02. 2018	26. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9023	[PC] Zobrazenie odpovedi pre slepu mapu	D. Pastierovič, K. Koník	26. 02. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (23% hotovo) <sup>1</sup>
8990	[AR] AR aplikácia pre mobil	K. Koník, V. Paulen, A. Nagy	13. 02. 2018	26. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseného používateľa	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (80% hotovo) <sup>2</sup>
9063	[API] Zaznamenávanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (56% hotovo) <sup>3</sup>
9064	[AR/VR/PC] Zjednotenie dizajnu na webe, AR/VR a v Globe aplikácii	K. Koník, J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (42% hotovo) <sup>4</sup>

<sup>1</sup> Tlačidlo Naspäť v menu sa nepodarilo nastaviť tak, aby fungovalo podľa očakávaní externého vedúceho. Príbeh sa teda preniesol do nového šprintu a fungovanie tlačidla bude upravené.

<sup>2</sup> Keďže Globe aplikácia používa starú databázovú vrstvu (kvôli tomu, že sme vlastníkov produktu odovzdávali finálnu verziu na testovanie v Londýne) a prenos prihlasovacích údajov je implementovaný až v novej verzii tejto vrstvy, je potrebné najskôr zahrnúť novú vrstvu do aplikácie. Po zahrnutí bude otestovaný prenos údajov a v prípade úspechu bude tento príbeh uzatvorený.

<sup>3</sup> Podobne ako v poznámke 2, logovanie je plne implementované až v novej databázovej vrstve. Je potrebné zahrnúť novú databázovú vrstvu do Globe aplikácie aby bolo možné splniť DOD tohto príbehu.

<sup>4</sup> Kvôli komplikovanosti zmien používateľského prostredia v Unity sme nestihli splniť DOD tohto príbehu. Príbeh sa preto preniesol do ďalšieho šprintu.

9068	[WEB] Kvizy na webe	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9069	[WEB] E-mailova notifikacia pri registracii	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9070	[PC] Vyhodnocovanie testu - ukazka vzdialenosti medzi zvolenou a spravnou odpovedou	D. Pastierovič	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo) <sup>5</sup>
9071	[WEB] Doplnenie studijnych materialov Benelux a zapadna Europa	J. J. Špuro	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9066	[PC] Ukazkovy test vychadzajuci z dostupnych vzdelavacich materialov	V. Paulen	12. 03. 2018	26. 03. 2018	Uzavretá (DOD splnené)

*Poznámka: DOD = Definition of Done*

---

<sup>5</sup> Zobrazenie informácie o vzdialenosti medzi bodmi nebolo korektne implementované. Je preto potrebné toto zobrazenie prepracovať. DOD príbehu nebolo splnené a preto príbeh nebol uzavretý.

## Opis stretnutia:

1. Diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Bavili sme sa o spôsobe integrácie nášho systému do platformy Newton. Definovali sme si formát LRS statementov a tiež požiadavky na produkčný server.
2. Stanovovali sme si plán prípravy na Tech Inno Day. Rozhodovali sme sa, kto bude prezentovať predbežnú verziu produktu na blížiacom sa prezentačnom workshope. Načrtli sme príbeh, na ktorom budeme produkt predstavovať. Určili sme čas stretnutia zameraného na prípravu prezentácie.
3. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh z ôsmeho šprintu. Ukázali sme výsledky práce a dokumentáciu. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a ôsmy šprint.
4. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu.
5. Plánovanie deviaho šprintu: Najprv sme otvorili diskusiu s product ownerom o zmenách v product backlogu. Navrhli sme vytvorenie nových stories. Následne si product owner určil priority jednotlivých stories. Tímovo sme určili zložitosti jednotlivých stories a dali sme product ownerovi možnosť zmeniť priority. Potom sme postupne pridelovali stories do novovytvoreného šprintu tak, aby sme sa čo najviac priblížili limitu na story pointy. Následne sme stories pridelili členom tímu, rozdelili na úlohy a vytvorili časové odhady. Spolu s externým vedúcim sme určili Definition of Done.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 9 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>	<b>Story Points / Odhad. čas</b>
9070	[PC] Vyhodnocovanie testu - ukazka vzdialenosti medzi zvolenou a spravnou odpovedou	D. Pastierovič	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (0% hotovo)	2 / 2h
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseneho pouzivателя	J. J. Špuro	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (80% hotovo)	5 / 12h
9023	[PC] Zobrazenie odpovedi pre slepu mapu	D. Pastierovič, K. Koník	26. 02. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (23% hotovo)	3 / 6h
9063	[API] Zaznamenavanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (56% hotovo)	1 / 7h
9064	[AR/VR/PC] Zjednotenie dizajnu na webe, AR/VR a v Globe aplikacii	K. Koník, J. J. Špuro	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (42% hotovo)	13 / 52h
8831	[PC] Návrh vyberania testov učiteľom	V. Paulen, J. J. Špuro	26. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (0% hotovo)	13 / 44h
9099	[AR/VR] Finalizacia AR/VR aplikacie	A. Nagy, D. Pavlenko	26. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (0% hotovo)	2 / 16h



## Product Backlog

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
9086	[PC] Centrovanie kamery v Globe aplikácii		Feature
9065	[PC] Sprievodca vyplňaním testu		Feature
9067	[PC] Vyhodnotenie testu na strane servera		Feature
8803	[PC] Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	[PC] Implementácia úrovní (levelov)		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie stavu prebiehajúceho šprintu, prezentácia medzivýsledkov vedúcemu a externému vedúcemu, konzultácia nových nápadov

**Dátum stretnutia:** 03. 04. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Plánovanie prezentácie produktu a prvotného testovania vzdelávacej platformy na základnej škole v Lamači
- Diskusia o testovaní platformy na skutočnej vyučovacej hodine
- Príprava na prezentačný workshop Tech Inno Day

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Počas tohto stretnutia šprint ešte prebiehal, úlohy teda neboli uzavreté. Aktuálny stav úloh a priebežné výsledky sme prezentovali vedúcim a zapísali sme pripomienky.

### **Opis stretnutia:**

1. Úvodná diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a product ownera o úlohách, na ktorých sme počas týždňa pracovali a o ich aktuálnom stave rozpracovania. Prezentovali sme vytváraný CMS systém pre správu úloh v Globe aplikácii, API volania a príslušné používateľské prostredie. Taktiež sme ukazovali pokrok v úprave používateľského prostredia aplikácie Globe (zobrazovanie správnych odpovedí a zobrazovanie vzdialenosti medzi zvolenou a správnou odpoveďou na mape).
2. Plánovanie prezentácie produktu v Lamači: diskutovali sme o priebehu blížiacej sa prezentácie nášho produktu učiteľom a žiakom na základnej škole v Lamači. Určovali sme, ktoré časti budeme prezentovať, akým spôsobom ich budeme prezentovať a ako získame spätnú väzbu od vyučujúcich a žiakov. Plánovali sme doladenie posledných detailov v produkte, ako je prihlasovanie a zobrazenie časomier. Definovali sme prezentačnú množinu úloh.
3. Diskusia o testovaní platformy na skutočnej vyučovacej hodine: z dôvodu blížiaceho sa ostrého nasadenia vzdelávacej platformy do vyučovacieho procesu na viacerých školách sme pripravovali plán na najbližšie týždne. Určovali sme časti, ktoré treba dorobiť alebo upraviť a stanovili sme im priority. Prechádzali sme si scenáre používania platformy a možnosť integrácie s platformou Newton.
4. Príprava na prezentačný workshop Tech Inno Day: pripravovali sme body, ktoré zahrnieme do prezentácie na Tech Inno Day 2018. Navrhovali sme dizajn prezentácie, kľúčové slová a tiež funkcionality, o ktorej budeme počas prezentácie hovoriť. Plánovali sme stretnutie s profesionálnym grafikom, ktorý nám pomôže s prípravou prezentácie a prezentačných materiálov.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 9 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>
9070	[PC] Vyhodnocovanie testu - ukazka vzdialenosti medzi zvolenou a spravnou odpovedou	D. Pastierovič	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (100% hotovo)
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseneho pouzivatela	J. J. Špuro	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (80% hotovo)
9023	[PC] Zobrazenie odpovedi pre slepu mapu	D. Pastierovič, K. Koník	26. 02. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (26% hotovo)
9063	[API] Zaznamenavanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (56% hotovo)
9064	[AR/VR/PC] Zjednotenie dizajnu na webe, AR/VR a v Globe aplikacii	K. Koník, J. J. Špuro	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (48% hotovo)
8831	[PC] Návrh vyberania testov učiteľom	V. Paulen, J. J. Špuro	26. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (62% hotovo)
9099	[AR/VR] Finalizacia AR/VR aplikacie	A. Nagy, D. Pavlenko	26. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (65% hotovo)

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie deviateho šprintu, šprint review, plánovanie desiateho šprintu

**Dátum stretnutia:** 09. 04. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Diskusia o priebehu prezentačného workshopu Tech Inno Day 2018
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Plánovanie desiateho šprintu
- Príprava prezentácie na Tech Inno Day 2018 s grafikom

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 9 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
9070	[PC] Vyhodnocovanie testu - ukazka vzdialenosti medzi zvolenou a spravnou odpovedou	D. Pastierovič	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseneho pouzivatela	J. J. Špuro	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (80% hotovo) <sup>1</sup>
9023	[PC] Zobrazenie odpovedi pre slepu mapu	D. Pastierovič, K. Koník	26. 02. 2018	09. 04. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9063	[API] Zaznamenavanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (56% hotovo) <sup>2</sup>
9064	[AR/VR/PC] Zjednotenie dizajnu na webe, AR/VR a v Globe aplikacii	K. Koník, J. J. Špuro	12. 03. 2018	09. 04. 2018	Otvorená (48% hotovo) <sup>3</sup>
8831	[PC] Návrh vyberania testov učiteľom	V. Paulen, J. J. Špuro	26. 03. 2018	09. 04. 2018	Uzavretá (DOD splnené)

<sup>1</sup> Virtuálny server, na ktorom je umiestnená naša serverová API (server patrí FEI) má technický problém a už dlhšiu dobu nefunguje. Musíme preto operatívne migrovať celú API a edukačnú webovú stránku na starý server. To spôsobilo komplikácie, ktoré znemožnili dokončenie tohto príbehu.

<sup>2</sup> Rovnako ako v prípade príbehu 9062, kvôli nefunkčnosti serveru sme nemohli nasadiť a otestovať novú verziu Server Communicatora.

<sup>3</sup> Úprava dizajnu so zvolenými prvkami nefunguje podľa očakávaní – prvky nie sú úplne responzívne. Preto musíme upravovať samotné prvky a to spôsobuje nezanedbateľné zdržanie. Z toho dôvodu sa nepodarilo dokončiť tento príbeh.

9099	[AR/VR] Finalizacia AR/VR aplikacie	A. Nagy, D. Pavlenko	26. 03. 2018	09. 04. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
------	-------------------------------------	----------------------	--------------	--------------	------------------------

*Poznámka: DOD = Definition of Done*

## Opis stretnutia:

1. Diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Bavili sme sa o priebehu prezentácie a testovania platformy na ZŠ v Lamači. Plánovali sme dokončenie a doladenie funkcionality pre blížiac sa ostré testovanie v Lamači, vo Veľkej Británii a v Írsku.
2. Diskusia o priebehu prezentačného workshopu: spoločne sme si pozreli záznam zo skúšobnej prezentácie na Tech Inno Day. Taktiež sme si pozreli spätnú väzbu a prebrali sme možné zlepšenie. Doladili sme obsah prezentácie a kľúčové veci, ktoré chceme zdôrazniť.
3. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh z deviateho šprintu. Ukázali sme výsledky práce a dokumentáciu. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a deviaty šprint.
4. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu.
5. Plánovanie desiateho šprintu: Najprv sme otvorili diskusiu s product ownerom o zmenách v product backlogu. Navrhli sme vytvorenie nových stories. Následne si product owner určil priority jednotlivých stories. Tímovo sme určili zložitosti jednotlivých stories a dali sme product ownerovi možnosť zmeniť priority. Potom sme postupne pridelovali stories do novovytvoreného šprintu tak, aby sme sa čo najviac priblížili limitu na story pointy. Následne sme stories pridelili členom tímu, rozdelili na úlohy a vytvorili časové odhady. Spolu s externým vedúcim sme určili Definition of Done.
6. Príprava prezentácie na Tech Inno Day 2018 s grafikom: na záver stretnutia k nám prišiel profesionálny grafik, ktorému sme najskôr vysvetlili fungovanie a cieľ nášho projektu. Potom sme mu ukázali prezentáciu, popísali sme požadovaný priebeh. Grafik nám pomohol usporiadať slajdy, vytýčiť dôležité body tak, aby celá prezentácia pôsobila viac ucelene a nakoniec nám navrhol grafické zmeny samotných slajdov.



**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 10 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>	<b>Story Points / Odhad. čas</b>
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseneho pouzivatela	J. J. Špuro	12. 03. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (80% hotovo)	5 / 12h
9063	[API] Zaznamenavanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (56% hotovo)	1 / 27h
9064	[AR/VR/PC] Zjednotenie dizajnu na webe, AR/VR a v Globe aplikacii	K. Koník, J. J. Špuro, D. Pavlenko	12. 03. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (48% hotovo)	13 / 63h
9119	[AR/VR] Doladovanie grafických prvkov	A. Nagy, D. Pavlenko, V. Paulen	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (0% hotovo)	3 / 19h
9120	[WEB] Sprava kurzov, cviceni a filtrovanie	V. Paulen, J. J. Špuro	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (0% hotovo)	5 / 33h
9121	[PC] Priprava testovacej verzie	D. Pastierovič	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (0% hotovo)	5 / 2h
9122	[TechInnoDay] Priprava prezentacie	K. Koník	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (0% hotovo)	1 / 13h

## Product Backlog

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
9086	[PC] Centrovanie kamery v Globe aplikácii		Feature
9065	[PC] Sprievodca vyplnanim testu		Feature
9067	[PC] Vyhodnotenie testu na strane servera		Feature
8803	[PC] Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	[PC] Implementácia úrovni (levelov)		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie stavu prebiehajúceho šprintu, prezentácia medzivýsledkov vedúcemu a externému vedúcemu, konzultácia nových nápadov

**Dátum stretnutia:** 16. 04. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Neprítomní:

- Bc. Dan Pavlenko

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Príprava prezentácie a prejavu na konferenciu Tech Inno Day 2018
- Návrh propagačných materiálov na Tech Inno Day
- Plánovanie živého dema na tímovom stánku na Tech Inno Day

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Počas tohto stretnutia šprint ešte prebiehal, úlohy teda neboli uzavreté. Aktuálny stav úloh a priebežné výsledky sme prezentovali vedúcim a zapísali sme pripomienky.

**Opis stretnutia:**

1. Úvodná diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a product ownera o úlohách, na ktorých sme počas týždňa pracovali a o ich aktuálnom stave rozpracovania. Ukazovali sme pokrok v používateľskom prostredí Globe a identifikované potreby na zmenu API. Plánovali sme migráciu na nový virtuálny server.
2. Príprava prezentácie a prejavu na konferenciu Tech Inno Day 2018: spoločne sme doladžovali grafickú stránku prezentácie, prechádzali sme si prejav, upravovali sme ho tak, aby čo najlepšie predstavil náš produkt v časovom limite.
3. Návrh propagačných materiálov na Tech Inno Day: priamo na stretnutí sme navrhovali základný dizajn a obsah propagačných materiálov a tímového plagátu. Plánovali sme tlač materiálov.
4. Plánovanie živého dema na stánku na Tech Inno Day: prechádzali sme si stav jednotlivých častí projektu a rozhodovali sme sa, akým spôsobom budeme ukazovať našu platformu návštevníkom konferencie. Hľadali sme spôsob, ako odprezentovať ešte nedokončené časti aplikácií.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 10 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseneho pouzivatela	J. J. Špuro	12. 03. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (80% hotovo)
9063	[API] Zaznamenavanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (60% hotovo)
9064	[AR/VR/PC] Zjednotenie dizajnu na webe, AR/VR a v Globe aplikacii	K. Koník, J. J. Špuro, D. Pavlenko	12. 03. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (64% hotovo)
9119	[AR/VR] Doladovanie grafických prvkov	A. Nagy, D. Pavlenko, V. Paulen	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (0% hotovo)
9120	[WEB] Sprava kurzov, cviceni a filtrovanie	V. Paulen, J. J. Špuro	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (0% hotovo)
9121	[PC] Priprava testovacej verzie	D. Pastierovič	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (0% hotovo)
9122	[TechInnoDay] Priprava prezentacie	K. Koník	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (70% hotovo)

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie desiateho šprintu, šprint review, plánovanie jedenásteho šprintu

**Dátum stretnutia:** 23. 04. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Sumarizácia funkcionality všetkých častí projektu, tvorba zoznamu úloh, ktoré treba do konca semestra dokončiť
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Plánovanie jedenásteho šprintu

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 10 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseného používateľa	J. J. Špuro	12. 03. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (80% hotovo) <sup>1</sup>
9063	[API] Zaznamenávanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (72% hotovo)
9064	[AR/VR/PC] Zjednotenie dizajnu na webe, AR/VR a v Globe aplikácii	K. Koník, J. J. Špuro, D. Pavlenko	12. 03. 2018	23. 04. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9119	[AR/VR] Doladovanie grafických prvkov	A. Nagy, D. Pavlenko, V. Paulen	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (50% hotovo)
9120	[WEB] Sprava kurzov, cviceni a filtrovanie	V. Paulen, J. J. Špuro	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Otvorená (39% hotovo)
9121	[PC] Priprava testovacej verzie	D. Pastierovič	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9122	[TechInnoDay] Priprava prezentacie	K. Koník	09. 04. 2018	23. 04. 2018	Uzavretá (DOD splnené)

Poznámka: DOD = Definition of Done

---

<sup>1</sup> Šprint 10 bol dosť náročný, keďže sa zameriaval na finalizáciu produktu. Taktiež sme museli venovať čas príprave na Tech Inno Day 2018. Preto sme nestihli dokončiť niektoré príbehy v tomto šprinte. Tie si preniesieme do ďalšieho šprintu a tím dokončíme produkt.

## Opis stretnutia:

1. Diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Bavili sme sa o spôsobe filtrovania záznamov v pripravovanom CMS pre Globe aplikáciu. Navrhovali sme spôsob ukončenia 360-stupňového videa a grafický dizajn informačných dialógov v AR/VR aplikácii.
2. Sumarizácia funkcionality všetkých častí projektu: spolu s vedúcimi sme spisovali časti projektu, ktoré treba dokončiť do konca semestra a definovali sme ich výslednú podobu.
3. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh z desiateho šprintu. Ukázali sme výsledky práce a dokumentáciu. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a desiaty šprint.
4. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu.
5. Plánovanie jedenásteho šprintu: Najprv sme otvorili diskusiu s product ownerom o zmenách v product backlogu. Prebrali sme potrebu vytvoriť nové príbehy. Potom sme postupne prideliť stories do novovytvoreného šprintu tak, aby sme sa čo najviac priblížili limitu na story pointy. Zvyšné príbehy sme nechali v Product Backlogu ako zoznam budúceho rozširovania platformy. Následne sme stories pridelili členom tímu, rozdelili na úlohy a vytvorili časové odhady. Spolu s externým vedúcim sme určili Definition of Done.



**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 11 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>	<b>Story Points / Odhad. čas</b>
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseneho pouzivatela	J. J. Špuro	12. 03. 2018	07. 05. 2018	Otvorená (80% hotovo)	5 / 12h
9063	[API] Zaznamenavanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	07. 05. 2018	Otvorená (72% hotovo)	1 / 27h
9119	[AR/VR] Doladovanie grafických prvkov	A. Nagy, D. Pavlenko, V. Paulen	09. 04. 2018	07. 05. 2018	Otvorená (50% hotovo)	3 / 19h
9120	[WEB] Sprava kurzov, cviceni a filtrovanie	V. Paulen, J. J. Špuro	09. 04. 2018	07. 05. 2018	Otvorená (39% hotovo)	5 / 33h

## Product Backlog

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
9086	[PC] Centrovanie kamery v Globe aplikácii		Feature
9065	[PC] Sprievodca vyplnanim testu		Feature
9067	[PC] Vyhodnotenie testu na strane servera		Feature
8803	[PC] Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	[PC] Implementácia úrovni (levelov)		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie stavu prebiehajúceho šprintu, prezentácia medzivýsledkov vedúcemu a externému vedúcemu

**Dátum stretnutia:** 30. 04. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Bc. Adrián Nagy

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku v šprinte
- Prediskutovanie nových detailov o rozpracovaných úlohách
- Plánovanie študentského testovania na základnej škole v Lamači

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Počas tohto stretnutia šprint ešte prebiehal, úlohy teda neboli uzavreté. Aktuálny stav úloh a priebežné výsledky sme prezentovali vedúcim a zapísali sme pripomienky.

**Opis stretnutia:**

1. Úvodná diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a product ownera o úlohách, na ktorých sme počas týždňa pracovali a o ich aktuálnom stave rozpracovania. Opäť sme diskutovali o migrácii na nový virtuálny server a sumarizovali sme požiadavky na zaradenie nášho produktu do platformy Newton. Prezentovali sme grafické vylepšenia v Globe a Vuforia aplikáciách.
2. Prediskutovanie nových detailov o rozpracovaných úlohách: bavili sme sa o spôsobe, akým budeme ukladať a posilať aplikáciám profilovú fotku používateľa. Definovali sme požadovaný dátový formát fotky v Unity aplikáciách. Určili sme záverečné zmeny v Server Communicator-e.
3. Plánovanie študentského testovania na základnej škole v Lamači: spolu s p. profesorom Podhradským sme zhrnuli veci, ktoré je potrebné pripraviť pred prichádzajúcim testovaním našej vzdelávacej platformy. Definovali sme požadovaný formát dát o študentoch a identifikovali sme 4 nové testy. Témou rozhovoru bol aj stav prekladu vzdelávacích materiálov.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:**

**Šprint 11 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseneho pouzivatela	J. J. Špuro	12. 03. 2018	07. 05. 2018	Otvorená (80% hotovo)
9063	[API] Zaznamenavanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	07. 05. 2018	Otvorená (60% hotovo)
9119	[AR/VR] Doladovanie grafickych prvkov	A. Nagy, D. Pavlenko, V. Paulen	09. 04. 2018	07. 05. 2018	Otvorená (64% hotovo)
9120	[WEB] Sprava kurzov, cviceni a filtrovanie	V. Paulen, J. J. Špuro	09. 04. 2018	07. 05. 2018	Otvorená (89% hotovo)

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie jedenásteho šprintu, šprint review, zhrnutie práce na tímovom projekte

**Dátum stretnutia:** 07. 05. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Prezentácia finálneho produktu p. profesorovi Podhradskému
- Diskusia o priebehu testovania produktu na základnej škole v Lamači
- Sumarizácia dokončených častí a plánovanie budúcej práce na produkte

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 11 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseneho pouzivatela	J. J. Špuro	12. 03. 2018	07. 05. 2018	Otvorená (90% hotovo) <sup>1</sup>
9063	[API] Zaznamenavanie vsetkej aktivity do LRS	V. Paulen, D. Pastierovič, J. J. Špuro, A. Nagy	12. 03. 2018	07. 05. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9119	[AR/VR] Doladovanie grafických prvkov	A. Nagy, D. Pavlenko, V. Paulen	09. 04. 2018	07. 05. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
9120	[WEB] Sprava kurzov, cviceni a filtrovanie	V. Paulen, J. J. Špuro	09. 04. 2018	07. 05. 2018	Uzavretá (DOD splnené)

*Poznámka: DOD = Definition of Done*

---

<sup>1</sup> Z dôvodu neočakávaného testovania produktu v Lamači sme boli nútení zostaviť finálnu verziu aplikácie skôr. Na poslednú chvíľu nebolo vhodné pridávať novú funkcionálnu bez poriadneho otestovania, preto sme tento príbeh nedokončili.

## Opis stretnutia:

1. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh z jedenásteho šprintu. Ukázali sme výsledky práce a dokumentáciu. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a jedenásty šprint.
2. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu.
3. Prezentácia finálneho produktu p. profesorovi Podhradskému: pri odovzdávaní finálnej verzie našej vzdelávacej platformy sme urobili prezentáciu celkovej funkcionality, prípadov použitia a technických detailov. Prezentácia prebehla bez problémov a neboli identifikované žiadne nedostatky v produkte.
4. Diskusia o priebehu testovania produktu na základnej škole v Lamači: v deň posledného stretnutia tímu prebiehalo na základnej škole v Lamači vyučovanie, počas ktorého bola použitá naša platforma. Išlo o akceptačné testovanie. Počas testovania sa nevyskytli žiadne zásadné problémy, zriedkavo sa vyskytli komplikácie s nedostatočným výkonom školských počítačov alebo s pomalším internetovým pripojením. Požadovaná funkcionality však bola overená a splnila požiadavky na akceptovanie finálneho produktu.
5. Sumarizácia dokončených častí a plánovanie budúcej práce na produkte: edukačná platforma je rozsiahly projekt a v priebehu akademického roka sa často menili konkrétne požiadavky alebo ciele. Aj keď sa nám veľkú časť prípadov použitia podarilo implementovať, zopár používateľských prípadov zostalo v Product Backlogu. S externým vedúcim sme diskutovali o ďalšom rozširovaní projektu, o pridávaní novej funkcionality a o celkovom zameraní platformy.



### Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:

Z dôvodu končiaceho letného semestra a aj nášho tímového projektu sme už neplánovali ďalší šprint. V product backlogu sme nechali príbehy, ktoré boli naplánované, ale neboli dokončené. Zoznam príbehov môže pomôcť vývojárom alebo tímu, ktorí budú pokračovať v práci na produkte.

### Product Backlog

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
9062	[WEB/PC] Prenos prihlaseneho pouzivatela		Feature
9065	[PC] Sprievodca vyplnanim testu		Feature
9067	[PC] Vyhodnotenie testu na strane servera		Feature
8803	[PC] Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	[PC] Implementácia úrovni (levelov)		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature