

## 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)