

TÍMOVÝ PROJEKT

Tím č.8 MOD-eli on Demand

Zápisnica zo stretnutia č. 2

Dátum a začiatok: 5.10.2017 10:00

Dĺžka trvania: 3:00 hod

Miesto: 5.36

Prítomní: Roderik Williger, Mária Dlhá, Erik Chodorčuk, Adam Strásky, Nadežda Juhásová, Peter Žabka

Ospravedlnení: Yurii Hubar, Štefan Grivalský

Vedúci stretnutia: Peter Žabka

Zapisovateľ: Roderik Williger

Program stretnutia:

1. Prezentácia nápadov na zadanie
2. Brainstorming k vybranej téme
3. Debata ku SCRUM

Nápad č.1 - mini hry z okolia

- Ako vyriešiť trasu a k nej pridať hry
- Veľa autobusov, veľa trás

Nápad č.2 – vzdelávanie

- Spojenie s nápadom č.1

Nápad č.3 – hotely, reštaurácie

- Odkiaľ naťahať informácie ?
- Spojenie s dopravou – problémy s MHD v menších mestách, prípadne vo svetovom merítku
- Zmenáreň
- Zábava- diskotéky, bary, divadlo, festivaly...

Nápad č.4 - objednávanie jedál

- Hodnotenie kvality
- Možné hodnotenie predajnosti – ako atraktívna je ponuka jedál
- Koľko tovaru nabráť do autobusu

Nápad č.5 – hodnotenie služieb

- Filozofia na základe kvízu
- Vyhodnotenie pre posádku

Nápad č.6 – naplánovanie trasy

- Sťahovanie zo servera cez ID
- Nemožné zasielať na email

Preferovaná téma - Kvízy – brainstorming

Ako preferovanú tému sme si na stretnutí vybrali interakciu so zákazníkom prostredníctvom kvízov. Kvíz označuje v tomto prípade viacero významov .

Kvízy sa môžu skladať s vedomostných hier, prostredníctvom ktorých by sme mohli spoznávať mesta na trasách autobusov a prilákať tak do nich nových zákazníkov.

Ďalšou formou kvízu môže byť možnosť vzdelávania sa. Keďže autobusy jazdia po celom svete, vybrali by sme pár preferovaných jazykov a v nich by sme pripravili určité frázy a slovíčka, ktoré by sa mohli zísť zákazníkovi, aby si mohol u miestnych niečo objednať. Táto forma kvízu môže zákazníka niečo naučiť a spríjemniť mu cestu učením sa nových jazykov.

V rámci kvízov môže byť riešená aj recenzia služieb personálu na palube, ktorá by bola riešená anonymne a dávala by nejakú spätnú väzbu.

Pri tejto téme sa treba zamyslieť nad týmito problémami:

- obsah
- aktualizácia- pridať , odobrať, zmeniť
- lokálna alebo vzdialená(zo servera) aktualizácia dát
- atraktivita a motivácia -> odmena
- cieľová skupina
- jedinečný príbeh v rámci hry - neopakovateľný
- recenzia, počítadlo spustení - štatistiky
- prepojenie s danou trasou – nemusí byť ak bude všeobecné
- infraštruktúra / logický model
- synchronizačné organizmy – celkové vyhodnotenie zo všetkých autobusov
- servis ,údržba, aktualizácia

Pravidlá:

1. Určenie rolí
2. Kedy sa úloha považuje za done
3. Ak je neúspešný jeden človek je neúspešný celý tím
4. Dodržiavanie ceremónií – retrospektíva; Ceremónie pozostávajú z plánu projektu, plánu mod...,este...,sprint, stand up, demo (pochválenie product ownerovi).
5. Z plánu projektu vzniká backlog