

VREducation

Zápis z 1. tímového stretnutia

Dátum a čas:	26.9.2018 17:00 – 21:00
Miesto:	3D Lab (FIIT STU, 3.38)
Prítomní:	Bc. Roman Hroš, Bc. Kristína Knapová, Bc. Adam Puškáš, Bc. Štefan Šebeň, Bc. Jicchág Šoltés, Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla
Úlohy:	1) Analýza problému a brainstorming nápadov k projektu (druhá časť). ✓ 2) Určenie rolí a rozdelenie úloh v rámci tímu. ✓ 3) Zvolenie si scrum mastera. ✓

Na 1. tímovom stretnutí sme plynulo nadviazali na predchádzajúce stretnutie s vedúcim projektu a pokračovali sme v brainstormingu nápadov na edukačnú hru, pričom sme viedli kritickú rozpravu o jej možných podobách s poukázaním na pozitívne i negatívne stránky konkrétnych riešení. Výsledkom diskusie bol vznik 3 rôznych nápadov (pohľadov) na realizáciu hry. Tieto alternatívy budú prezentované objednávateľovi projektu na stretnutí v pondelok 1.10.2018.

V druhej časti stretnutia prebehla voľba scrum mastera, ako aj určenie rolí pre jednotlivých členov tímu. Podrobnosti uvádzame v sekcii nižšie.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Kooperačný koncept „Keep talking and nobody explodes“ nemusí byť vhodný, keďže by (vzhľadom na vek hráčov) mohol vyvolať závisť, respektíve nevôľu „pasívneho“ hráča (čítajúceho inštrukcie). Prestriedanie sa hráčov pritom nemusí byť riešením (nedostatok času či problém „znovuhrateľnosti“ v krátkom časovom okamihu)
- ➔ Primárne sa zameriavame na singleplayer hrateľnosť s možnosťou dodatočného rozšírenia o kooperačné (multiplayerové) prvky.
- ➔ Širšie vekové spektrum hráčov – vhodná by bola možnosť upravovať obťažnosť hry.
- ➔ „Znovuhrateľnosť“ – procedurálne generovanie sveta (zložitá implementácia); vhodnejšie sú skôr náhodné úpravy kozmetického charakteru.
- ➔ Environmentálne aspekty, ktoré vieme vyobrazit' (riešiť) – separovanie odpadu, plytvanie zdrojmi (voda, elektrina), výsadba vegetácie (pohľadom pomocou gaze tracking-u).

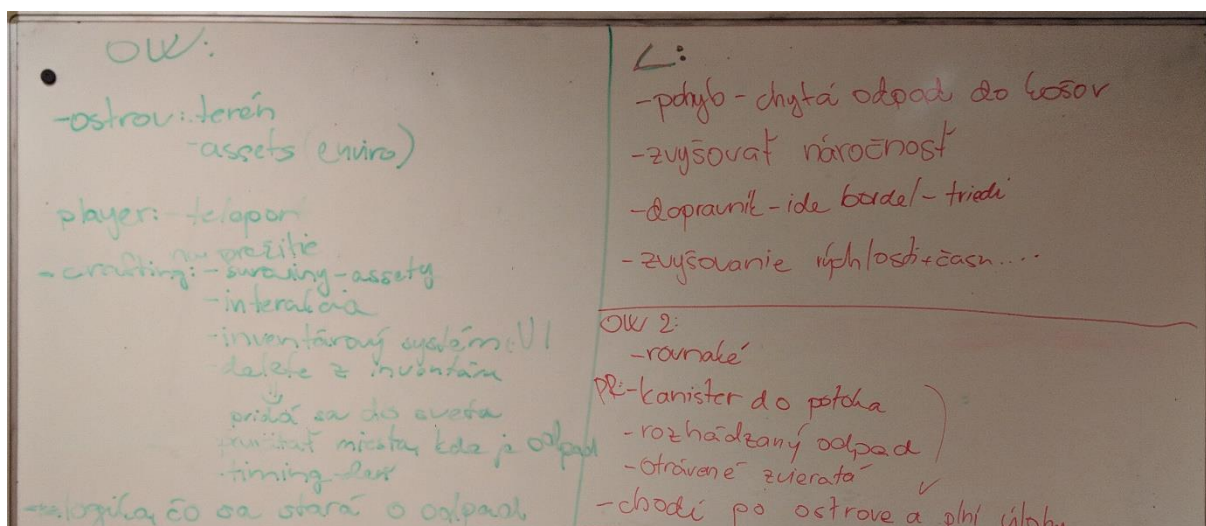
- ➔ Dôležitý je vplyv rozhodnutí hráča na podobu okolitého prostredia (vysychanie stromov, znečistenie vody, úbytok zvery a pod.).
- ➔ Koncept „entity“ (zvieratko, víla a pod.), na ktorej „zdravie“ majú environmentálne rozhodnutia hráča priamy vplyv.
- ➔ Možnosť postaviť hru na koncepte „craftovania“ a inventára vecí.
- ➔ Generovanie vlastného odpadu vs. triedenie existujúceho (nájdeného)

Pre lepšiu ilustráciu alternatív na realizáciu hry, ku ktorým sme počas stretnutia dospeli, uvádzame Obrázok 1. Sekcia „OW“ (označená zelenou farbou) pojednáva o koncepte hry v otvorenom svete, ktorej základom je interakcia hráča s prostredím (ostrov) v podobe „craftovania“ vecí, potrebných pre prežitie na ostrove, pričom pri tomto procese vzniká odpad, s ktorým sa hráč musí vysporiadať podľa vlastného uváženia.

Sekcia označená „OW2“ predstavuje hru, zasadenú taktiež v otvorenom svete, avšak v tomto prípade sa od hráča vyžaduje plnenie konkrétnych úloh, ktoré by viedli k vyčisteniu a obnove prírody vo vopred „zamorenom“ prírodnom prostredí (odpad v potoku, medzi stromami v lese a pod.).

Sekcia „L“ predstavuje koncept určitej „minihry“ s dôrazom na dynamiku a zábavnú hrateľnosť, v rámci ktorej by hráč triedil odpad rôznymi spôsobmi (prekladanie z dopravníkového pásu do kontajnerov, chytanie lietajúceho odpadu určitého druhu do nádoby a pod.).

Detailnejší pohľad na uvedené alternatívy bude súčasťou prezentácie v pondelok 1.10..



Obrázok 1: Fotografia zápiskov na tabuli.

➔ Príslušnosť rolí jednotlivým členom tímu:

- Bc. Roman Hroš – manažér level dizajnu.
- Bc. Kristína Knapová – manažérka grafického dizajnu a estetického cítenia.
- Bc. Adam Puškáš – scrum master, manažér dokumentácie a PR.
- Bc. Štefan Šebeň – manažér vývoja.
- Bc. Jicchág Šoltés – manažér webového sídla (webmaster).
- Bc. Patrik Vlk – manažér testovania, podpora agilného riadenia projektu.
- Bc. Richard Žikla – manažér kvality (QA).

Poznámka: uvedené pozície členov tímu sú iba orientačné, pričom väčšina úloh bude rovnomerne rozdelená medzi všetkých členov tímu.

Úlohy do ďalšieho týždňa:

#	Názov úlohy	Zodpovedná osoba	Deadline
1	Konsolidácia nápadov na realizáciu hry.	všetci	31.9.2018 23:59
2	Príprava prezentácie pre product ownera.	Puškáš	31.9.2018 23:59
3	Vytvorenie plagátu tímu.	všetci	1.10.2018 10:00
4	Vytvorenie beta verzie webového sídla.	Šoltés	7.10.2018 23:59